

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Esp. Omar Enrique Pautt Zubiria
Esp. Luis Fernando Taboada Mercado

IMPLEMENTACIÓN DE LA METODOLOGIA ACTIVA DE LA GAMIFICACIÓN
Y LA MOTIVACIÓN HACIA LA EDUCACIÓN RELIGIOSA ESCOLAR

Asesores

Dra. Ana Cristina Zúñiga Zapata
Mag. Milton Andrés Jara Ramírez

Presentado a:

Ph.D Gerver Pérez Pulido
Ph.D Luis Fernando Garcés Giraldo

Medellín, Colombia

2023

Implementación de la metodología activa de la Gamificación y la motivación hacia la Educación Religiosa Escolar

Implementation of the Gamification active methodology and
motivation to Religious Schooling Education

Omar Pautt Enrique Zubiria¹, Luis Fernando Taboada Mercado²

Ana Cristina Zúñiga Zapata³, Milton Andrés Jara Ramírez⁴

¹ Omar Enrique Pautt Zubiria, Especialista en Docencia – UNAC. Medellín, Colombia. omar.pauttz@unac.edu.co

² Luis Fernando Taboada Mercado, Especialista en Docencia-UNAC. Medellín, Colombia. ltaboada@unac.edu.co

³ Ana Cristina Zuñiga Zapata, Doctora en desarrollo regional e integración económica. Directora de investigación UNAC. Medellín, Colombia. investigacion@unac.edu.co

⁴ Milton Andrés Jara Ramírez, Magister en Educación con mención en docencia universitaria. Director de oficina de asesoría pedagógica y curricular UNAC. Medellín, Colombia. mjara@unac.edu.co

Resumen

Las nuevas dinámicas de la educación producto de la condición social actual, con amplios contenidos de información y distractores mediados por tecnologías, plantean la necesidad de implementar metodologías de enseñanza que influyan positivamente en los estudiantes, su proceso educativo y su motivación por el abordaje de temas que hacen parte de las áreas que conforman su plan de estudios. El objetivo general de la presente investigación es comprender la incidencia de la implementación de la metodología activa de la gamificación, en la motivación hacia el área de educación religiosa escolar en los estudiantes de 10° de las instituciones educativas San José de Marinilla y Concejo Municipal de Itagüí. El estudio fue realizado con 104 estudiantes con edades comprendidas entre los 15 y los 17 años y se empleó un enfoque mixto, de tipo exploratorio secuencial con diseño derivativo e investigación acción participación. Para el análisis de los datos se hizo uso del software especializado ATLAS.ti, triangulación y análisis discursivo y se utilizaron los instrumentos de recolección de información: entrevista semiestructurada, diario de campo y journal. Entre los principales hallazgos se encuentran que las aplicaciones de la gamificación inciden de manera positiva en la motivación hacia el área de educación religiosa en los estudiantes, genera mayor participación e interés, dan valor a la inclusión de didácticas contemporáneas y vincula al estudiante con el docente en relaciones afectivas.

Palabras clave: Gamificación, motivación, educación religiosa

Abstract

New education dynamics as a result of the current social condition, with extensive information content and technology-mediated distractors, raise the need to implement teaching methodologies that influence students positively in their educational process and their motivation to address topics that are part of their study plan areas. The general objective of this investigation is to understand the incidence of Gamification Active Methodology implementation in motivation to Religious Schooling Education area in students of 10th grade from educational institutions San José de Marinilla and Concejo Municipal de Itagüí. The study was implemented with 104 students whose ages range are from 15 to 17 and it was employed a mixed approach, a type of exploratory sequential with derivative design and participatory action research. The data analysis was carried out through the specialized software ATLAS.ti, triangulation and discursive analysis and three data collection instruments used were: semi-structured interview, field diaries and journals. The main results show that gamification application has a positive effect in boosting the motivation to the religious schooling education area in students, generates greater participation and interest, gives value to the inclusion of contemporary didactics and links the student with the teacher in affective relationships.

Keyword: Gamification, motivation, religious education.

1. INTRODUCCIÓN

Existen elementos que influyen directa o indirectamente en toda actividad humana influyendo en su ejecución y determinando el éxito o fracaso de la misma. Entre esos elementos se destaca la motivación, la cual juega un papel fundamental en los procesos enseñanza – aprendizaje que se desarrollan en el campo educativo. Entender su incidencia en el proceso educativo, independiente del nivel o área de conocimiento, reviste de significancia puesto que contribuye en el mejoramiento de dichos procesos al identificar intereses de los estudiantes, factores de desempeño, niveles de esfuerzo e iniciativa, entre otros. Con base en lo anterior, la presente investigación reviste importancia debido a que busca comprender como incide la motivación en la forma en que los estudiantes afrontan el aprendizaje del área de Educación Religiosa Escolar, producto de la implementación de prácticas pedagógicas y didácticas que utilizan la tecnológica y el juego en el aula, en estudiantes de secundaria.

En el contexto colombiano, la Educación Religiosa Escolar, en adelante ERE, hace parte de las áreas fundamentales de enseñanza, pese a ello, ésta no cuenta con pautas por parte del Ministerio de Educación Nacional, en lo sucesivo MEN, que contribuyan al buen desarrollo del proceso formativo, tal como se evidencia en su sitio web de lineamientos curriculares (MEN, 2018), donde se presentan lineamientos para todas las áreas menos para el área en mención. Lo anterior ha generado que cada institución oriente su enseñanza bajo criterios particulares que pueden verse altamente influenciados, entre otros aspectos, por el punto de vista del docente que guía la asignatura y/o por la cosmovisión de la denominación religiosa más ampliamente difundida. Abordar esta asignatura desde un enfoque libre, pluralista, de apertura a la multiplicidad de formas de pensar y maneras de apreciar y comprender el mundo, de dar respuesta a los interrogantes simples y complejos que el ser humano se plantea sobre su existencia, puede generar nuevos significados en relación con el área, más aún, si se emprende de manera contextualizada, en escenarios donde las tecnologías y los ambientes dinámicos y activos captan asiduamente la atención de los individuos, con más razón, la de niños, niñas y adolescentes.

Todo lo anterior se constituye en un desafío para el docente, quien debe crear y utilizar diversas herramientas, para lograr captar el interés de los estudiantes hacia el área. Al indagar en diversas fuentes bibliográficas y analizar las principales tendencias educativas que logren integrar lo tecnológico en los procesos de enseñanza - aprendizaje, se encuentra entre otras, la metodología activa gamificación, la cual permite incluir el juego en ambientes educativos logrando que el estudiante tome un rol activo en los procesos enseñanza aprendizaje.

En procura de ello, las instituciones educativas San José de Marinilla y Concejo Municipal de Itagüí, desde la ERE buscan generar nuevas motivaciones hacia el área a través de prácticas pedagógicas activas como la gamificación, por lo cual se plantea el interrogante: ¿Cómo incide la implementación de la metodología activa de la gamificación en la motivación hacia el área de Educación Religiosa Escolar en los estudiantes de 10° de las Instituciones Educativas San José de Marinilla y Concejo Municipal de Itagüí?

Para dar respuesta a esta pregunta, se proponen los objetivos: describir las percepciones de los estudiantes hacia la educación religiosa, pre y post antes aplicación de la gamificación, establecer las posibles relaciones existentes entre la gamificación y la motivación hacia la educación religiosa e identificar otras variables asociadas o no a la gamificación que influyan en la motivación de los estudiantes hacia la educación religiosa.

Los resultados de este trabajo investigativo son de valor en la medida en que aportan al potenciamiento de la práctica docente, a la comprensión de factores que inciden en la motivación de los estudiantes, con las ventajas que esto puede significar al proceso enseñanza – aprendizaje; fortalece la consecución de los objetivos disciplinares que persigue la ERE acorde al proceso de formación de los individuos en el marco de la educación media; además de aportar al proyecto de investigación sobre Metodologías Activas de la Corporación Universitaria Adventista.

El documento está organizado en las siguientes secciones: primero, marco de referencia en el cual se escriben los antecedentes, conceptos de las categorías de la investigación donde se incluyen diversas teorías, y normas que son el fundamento del desarrollo de la investigación; segundo, descripción de la metodología empleada; tercero, descripción de los resultados obtenidos y sintetizados a partir del análisis de la información obtenida en la aplicación de la metodología; cuarto, se realiza discusión contrastando con otros estudios realizados, y quinto, se presentan las conclusiones obtenidas describiendo los principales hallazgos y posibilidades de futuras investigaciones.

2. MARCO DE REFERENCIA

En esta sección se abordarán algunos antecedentes, conceptos, teorías y normas relacionados con las diferentes categorías del estudio que permiten una mayor comprensión de los alcances de esta investigación, mencionados en un orden lógico según su incidencia en la misma. A continuación, se da inicio a este marco partiendo de los antecedentes.

Antecedentes

Desde el año 2018 se viene desarrollando en la Corporación Universitaria Adventista el proyecto de investigación Metodologías activas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, producto de esta investigación se ha publicado el libro Estrategias Pedagógicas Innovadoras donde se presenta el capítulo ocho bajo el título Metodología Activa: Gamificación. Este capítulo es el resultado de una revisión documental en la que se indaga por los conceptos de la gamificación, los actores, la forma de evaluar, los aprendizajes que desarrolla la metodología y los pasos para aplicarla, entre otros aspectos. En su conclusión Jara y Montoya (2022) mencionan que:

La práctica docente debería tener una concepción precisa de la gamificación, para ser implementada como metodología de enseñanza y aprendizaje, de tal manera que su significado no esté propiamente asociado con el juego en el aula, sino con la integración de los elementos del proceso de enseñanza, ya sean unidades, contenidos y temas por medio de una construcción lúdica intencional. (pg. 264)

Lo anterior es coherente con las finalidades de este proyecto ya que demuestra como la correcta concepción de la gamificación permite al docente utilizar una metodología activa que usa el juego en el aula de clase de forma intencional con el propósito de alcanzar los resultados académicos. Este capítulo también resalta en sus conclusiones que la gamificación puede ser utilizada en todos los niveles de la educación partiendo de la educación infantil hasta la educación superior, lo que incluye el nivel de educación media en el cual se desarrolla esta investigación.

Si bien existe una cantidad considerable de publicaciones que dan cuenta de la aplicación de la gamificación en diversos contextos y áreas del conocimiento, se han encontrado unos cuantos artículos que muestran la aplicación de esta metodología en contextos religiosos de educación Islámica y en el Miri National Religious Secondary School - SMKAMi, mas no en el área específica de la educación religiosa. Estos documentos presentan resultados positivos derivados de la aplicación de la gamificación, como facilidad de aprendizaje, aumento el compromiso de los estudiantes, creación de diversión, fomento de una actitud positiva (Zailani et al., 2019) y facilidad para comprometer a los estudiantes en el proceso educativo (Ilmudinulloh, 2023).

Con el fin de tener una mejor comprensión sobre las categorías utilizadas a lo largo del proceso investigativo, se presentan a continuación los principales conceptos.

Conceptos

Gamificación

La palabra *Gamificación* tiene su origen en ámbitos empresariales como lo son las ventas, el marketing y gestión de personal. En estos contextos, afirma Jara y Montoya (2022), su propósito está asociados a la fidelización de clientes, a trastocar motivaciones y emociones de tal manera que la experiencia de usuario sea acogedora y este desarrolle compromiso ante el servicio recibido. Sin embargo, el concepto ha evolucionado llegando a hablarse del mismo en contextos de la salud, gobierno, tareas cotidianas y educación (Teixes, 2015). Este concepto sigue en construcción tal como lo plantean Hamari y Koivisto (2015), quienes a la vez se cuestionan sobre la razón por la que muchos buscan los servicios gamificados, concluyendo que, existen fines de índole utilitaristas, hedónicos y sociales, entre otros, los cuales dan cuenta de la multiplicidad de aplicaciones.

Diferentes autores consideran que, algo que caracteriza a la gamificación y su empleo en diversos contextos de manera exitosa, es su potencialidad para aumentar la motivación en los usuarios, es decir, despertar emociones y capacidades para el alcance de logros individuales y colectivos. (Ortiz y Agredal, 2018)

Werbach y Hunter (2012) destacan los elementos fundamentales sin los cuales no puede existir la gamificación: las dinámicas, mecánicas y componentes; los cuales son entendidos de la siguiente manera: las dinámicas, son el concepto o estructura que implica el juego; la mecánica, representa el proceso que conlleva al desarrollo del juego y los componentes, son los diversos elementos requeridos en las dinámicas y mecánicas para el desenvolvimiento eficaz del juego. Dentro de estos últimos se encuentran los puntos, emblemas o insignias, avatares, ranking, niveles, equipos entre otros.

Siendo que la gamificación tiene aplicación en diversos contextos, se describe a continuación el papel que juega de manera específica en la educación.

Gamificación en la educación

La educación es un campo dinámico y en construcción permanente, es por eso que la gamificación encuentra un terreno propicio para su desarrollo en ella. En el campo educativo la gamificación aporta al hacer uso del ingenio y la creatividad, lo que permite que las propuestas de aprendizaje resulten atractivas y se enfoquen en la resolución de retos (Lee y Hammer, 2011, citado en Jara y Montoya, 2022, p. 251)

En el contexto educativo, la gamificación es concebida como una metodología activa, éstas a su vez son entendidas como las estrategias y metodologías que el maestro pueda implementar para alcanzar el aprendizaje mediante la participación activa de los estudiantes (GIMA, 2008) y que además, según Medina y Verdejo (2020), requieren replantear, planificar e innovar en la enseñanza utilizando distintos métodos, siendo necesario también alinear las técnicas a aplicar con los métodos de evaluación.

La gamificación es un concepto que surge como una propuesta para potenciar el quehacer de la disciplina pedagógica, es relativamente reciente y contiene elementos novedosos en su planteamiento y en su aplicación, resultando ser todo un descubrimiento debido a las ventajas que supone y a los efectos que produce, tal como se ha venido registrando en diferentes estudios aplicados en el campo educativo (García, 2019; Candan y Başaran, 2023; Mazarakis y Bräuer, 2023).

Se han encontrado diversos trabajos de investigación que demuestran el uso de la Gamificación en la enseñanza en diferentes áreas del conocimiento, como el realizado por Restrepo (2021) en el cual señala las ventajas del uso de esta al afirmar que, permite al estudiante ser protagonista en el contexto escolar mediante el fortalecimiento del trabajo colaborativo, la planeación y reflexión, siendo gestor de su propio conocimiento. (p.18). También Molina et al. (2017), resaltan la importancia de la Gamificación enfatizando que a través de esta se diseñan impericias relacionadas con el juego, pero en contextos ajenos al ocio y el tiempo libre, con el objetivo de transmitir conocimiento. Adicional a los anteriores, encontramos el trabajo de Reyes (2022), quien realizó una investigación sobre este tema en torno a la educación a distancia y planteó como conclusión de su trabajo dos recomendaciones que son relevantes en los distintos contextos educativos:

En primer lugar, alinear el tipo de aprendizaje que se desea alcanzar en el curso con las mecánicas y estrategias necesarias para lograrlo; en segundo lugar, es recomendable el uso de instrumentos con validación previa para alcanzar mayor fiabilidad en los diferentes momentos del curso. (Reyes, 2022, p. 9)

La gamificación tiene diversas formas o maneras de presentarse, implica diversos elementos del juego, tanto que en algunos casos la hace compleja. En este orden de ideas, Hidalgo y García (Citado por Prieto, 2020), consideran que existe dos tipos de gamificación, una superficial, ocasional, corta, de forma puntual o de momento, aquella cuyo objetivo se alcanza en una y quizá única intervención; y otra estructural o profunda, cuya implementación requiere de “un programa completo, un curso de estudio con determinado tiempo para su completo desarrollo” (p. 80). Cualquiera sea el tipo, las reglas y recompensas propias de la metodología, activan los deseos innatos de status y logro, lo cual permite que los estudiantes participen activamente.

En su implementación, la presente investigación desarrolló la gamificación de tipo superficial a través de aplicaciones de acceso libre basadas en las TIC y que facilitan el

proceso de evaluación y realimentación de los contenidos abordados en la ERE de forma dinámica y atrayente.

Una vez claro el concepto de gamificación en el contexto educativo, es importante presentar la relación entre las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) y la gamificación.

Gamificación y Tecnologías de la Información y Comunicación - TIC

El uso de elementos de las TIC en el campo de la educación es una necesidad imperante a la vez que una tendencia creciente, su desarrollo marcha a pasos agigantados. Hoy en día, estas herramientas son uno de los medios que ofrece mayor diversidad de aplicaciones gamificadas útiles para la educación, resaltando en versatilidad, creatividad, ingenio, y pertinencia para diferentes edades y tipo de servidores (estudiantes, docentes, padres de familia), la importancia de estas aplicaciones radica en que ayudan a potenciar la posibilidad de aprender mediante el juego y de servir de gestores de aula interesantes y atractivos.

Quicios (2022), relaciona directamente la gamificación con las TIC al mencionar que, los estudiantes del siglo XXI aprenden jugando, su mundo está mediado por las TIC, la virtualidad hace parte de ellos, de los salones de clase y de las enseñanzas impartidas. Gamificar es, en otras palabras, atender al mundo y las necesidades de los estudiantes de hoy centrándose en lo que es de interés para ellos. Por su parte Jara y Montoya (2022) resaltan el avance que ha tenido la educación por medio de las TIC, expresando que la entrada y proliferación de los aparatos digitales, dispositivos móviles, aplicativos, las redes sociales, etc.; han permitido que se pueda implementar juegos en áreas donde estos no son naturales, y que la gamificación representa una herramienta para hacer esta aplicación.

Algunos estudios presentan experiencias de éxito con resultados positivos que demuestran el uso de herramientas de gamificación mediadas por tecnología. Ilmudinulloh (2023) expresa que Kahoot! es la plataforma online más popular que se utiliza en universidades para incrementar la participación de los estudiantes en clase y que la mayoría de los estudiantes piensan que Kahoot! les provee nuevas experiencias interesantes, divertidas y desafiantes. Por su parte Candan y Başaran (2023) manifiestan que, aunque hay algunas limitaciones para utilizar Kahoot! en el proceso de aprendizaje, los beneficios sobrepasan estas limitaciones convirtiéndola en una herramienta recomendada para ser utilizada en este proceso.

Habiendo ya abordado el concepto de gamificación que utiliza las TIC como una herramienta pedagógica y su relación con la educación, se presentan en la tabla 1, algunas herramientas gamificadoras mediadas por tecnología que han sido exploradas para su posible uso en el proceso de implementación. En su descripción se muestra las razones por las cuales se consideran útiles en el campo de la educación y para la presente investigación.

Tabla 1. Herramientas de gamificación mediadas por tecnología

Aplicación	Descripción
Plikers	Aplicación que hace uso de la tecnología de la realidad aumentada que precisa solamente del teléfono móvil del maestro que dirige la actividad para poner en marcha un test de forma dinámica. En primer lugar, el docente debe introducir las preguntas en la plataforma web. Para dar respuesta se usa una tarjeta por parte de los estudiantes participantes que contiene un código especial generado por el propio programa. Los jugadores dan respuesta a las preguntas planteadas por medio de los códigos que son leídos (escaneados) en el móvil del docente y obteniendo así las respuestas escogidas por los participantes. https://www.plickers.com
Wordwall	Herramienta que permite diseñar y poner en funcionamiento actividades de manera fácil y dinámica, estas pueden ser interactivas o bien se pueden imprimir, estas actividades también permiten ser editadas una vez creadas, incluso cuando han sido diseñadas por otros usuarios e igualmente imprimirlas, las actividades interactivas son compatibles con gran cantidad de dispositivos ya sea teléfono, Tablet, computador, tablero electrónico, utilizando cualquiera de los navegadores web disponibles. Se puede jugar de manera individual o colectiva, automática o manualmente. https://wordwall.net
Playfactile	Es una plataforma de aprendizaje que permite crear juegos atractivos de preguntas con niveles, por medio de un tablero donde se pueden insertar categorías; también, la herramienta da la opción de jugar en equipos donde los competidores acumularán cierta cantidad de dinero o puntos si responden la pregunta correctamente, dando la opción de restar en caso de dar respuesta incorrecta. Cuenta con numerosas plantillas de uso que pueden utilizarse en línea para el aula remota o presencial. https://www.playfactile.com
Kahoot!	¡Kahoot! es una plataforma de aprendizaje global que tiene como propósito capacitar a todas las personas (niños, estudiantes y colaboradores) para sacar a flote todo su potencial de aprendizaje. Por medio de la plataforma las personas y organizaciones pueden crear, compartir y organizar sesiones de aprendizaje, estas sesiones se pueden realizar en cualquier lugar ya sea de forma presencial o virtual, utilizando algún dispositivo con conexión a internet. https://kahoot.com
Cerebriti	Herramienta con gran potencial gamificador para ser usada en el aula, su mayor bondad es que brinda la oportunidad de crear juegos de manera rápida y sencilla, de forma intuitiva, sin necesidad de mayores conocimientos en el área de la informática. https://www.cerebriti.com
Quizziz	Esta herramienta similar a Kahoot! con la que los profesores pueden crear test para realizar en clase en tiempo real. Además, les permite compartir sus pruebas con otros maestros y mandarlas para hacer en casa. La herramienta es flexible ya que permite añadir a las preguntas texto, imágenes o audios. https://quizziz.com
Aulaemjogo	Esta plataforma ofrece una gama de estrategias pedagógicas que valoran al docente y aseguran una mayor participación, involucramiento y protagonismo de los estudiantes en clases y cursos sincrónicos y asincrónicos. https://aulaemjogo.com.br

Fuente: elaboración propia con base en los sitios web oficiales de las aplicaciones

Siendo que la finalidad de este estudio es identificar como incide la implementación de la metodología activa de la gamificación en la motivación hacia el área de Educación Religiosa Escolar, se presentan a continuación conceptos de motivación.

Motivación

La expresión se deriva del término latino “*moveré*”, que tiene la connotación de poner en acción, o moverse. Esta acción no es exclusiva de algunos, todas las personas en diferentes edades, tienen motivación para desarrollar alguna actividad. Pacheco (2022) concluye que la motivación es un interés por la realización de acciones y contiene elementos tanto psicológicos como físicos.

De acuerdo a la Real Academia Española (2022), la motivación es el conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona. La definición de este término toma diferentes matices teniendo en cuenta el contexto en el que se presente,

adaptándose a sus características y circunstancias propias, en este sentido, debido a los objetivos de este estudio es nuestro interés abordarla desde el contexto educativo. En consecuencia, resulta interesante lo que plantean Valenzuela et al. (2014), Quienes manifiestan que la motivación es el resultado que se tiene de la expectativas de los estudiantes al ejecutar de manera satisfactoria los deberes orientados por los maestros y del grado de valor e importancia que se les dé a estos, así como su utilidad; lo que implica que en los estudiantes se generen unas emociones al ver materializados sus esfuerzos al realizar dichas actividades y aprender.

La motivación para el aprendizaje ha sido abordada por diversos autores con variedad de teorías y planteamientos, especialmente desde el área de la psicología, sin embargo, pese al amplio número de investigaciones al respecto suele ser complejo señalar unas causas concretas debido a la multiplicidad de propuestas mencionadas en dichas investigaciones, a los factores que pueden influir y asuntos como los contextos y la misma interacción con el maestro. Resulta interesante el hecho de que el maestro puede influir de alguna manera en crear condiciones en el aula que favorezcan esta motivación, por esto los docentes deben tomar conciencia sobre cómo promueven un buen clima en las aulas, ya que este es un elemento importante para cambiar la motivación de los estudiantes. (Tapia, 1997)

Marion (citado en Lancheros, 2011), afirma que la motivación es uno de los aspectos que más interviene en el aprendizaje significativo, por lo que es razonable afirmar que entre más motivados se encuentren los estudiantes, mayor aprendizaje alcanzaran. Parra (2014) confirman lo anterior y señala que es necesario caracterizar las motivaciones que guían a los estudiantes para entender mejor cómo funciona este proceso y poder elaborar planes que respondan a estas necesidades y contextos, por esto se presentan a continuación diferentes caracterizaciones de la motivación.

Tipos, perspectivas y teorías sobre motivación

La motivación puede ser de varios tipos, como lo señala Tapia (1992) quien realizó una investigación específicamente con adolescentes, en la cual analiza diversas teorías que expone que la motivación puede ser intrínseca (Automotivación) o extrínseca (Motivación externa), también enfatiza el papel que estos tipos de motivación juegan en el alcance de los objetivos planteados en la enseñanza y el aprendizaje, al expresar que existen diversas características del quehacer docente que resultan motivadoras para la mayoría de estudiantes, independientemente de sus motivaciones personales. LLontop y Paico (2017), mencionan estos dos tipos de motivación y añaden una tercera, la motivación trascendente que hace referencia a la motivación que se manifiesta más allá de la misma persona y está relacionada con las aspiraciones del individuo de crecimiento personal y autorrealización.

Pacheco (2022) citando a Carpi et al. (2011), expone tres condiciones para la motivación: la anatómica, la actitudinal, y la cognoscitiva, cada uno de ellas se pueden verificar en las etapas de la vida de los individuos diversas formas. La condición biológica hace referencia a las características físicas y a las oportunidades que tienen las personas a partir de estas, la conductual afirma que la motivación se da a partir de los estímulos del mundo real que rodea a la persona y la cognitiva supone que el individuo tiene una representación mental de lo que anhela y tiene en cuenta las experiencias personales o aprendizajes tenidos previamente.

Naranjo (2009) presenta tres perspectivas que dominan el abordaje del tema de la motivación; Perspectiva humanista, la cognitiva y la conductista.

La perspectiva humanista subraya la capacidad humana para crecer, las cualidades personales y la libertad de elección. La teoría cognitiva enfatiza en las ideas y considera que lo que la persona piensa que puede ocurrir es importante porque determina lo que ocurre. La perspectiva conductual enfatiza que las recompensas motivan la conducta y dirigen la atención de las personas hacia acciones adecuadas y la distancian de las inadecuadas (p.167)

Cada una de estas perspectivas tiene su propio cuerpo de teorías, conceptualizaciones y autores que se acogen a sus planteamientos, abordan el tema desde cada una de estas dimensiones y proponen mecanismos de medición tomando como base su acervo conceptual. Para Naranjo (2009), las teorías de la motivación que se desarrollan en la perspectiva cognitiva, son de gran valor para la educación ya que facilitan la comprensión de la conducta y el rendimiento escolar, a la vez que ayudan a definir estrategias que refuerzan la motivación de los estudiantes.

Robbins y Judge (2017) clasifican las teorías de la motivación en primeras teorías y teorías contemporáneas, este autor resalta que las más conocidas son las que se formularon durante de la década de 1950, aunque ahora se cuestiona su validez. Entre las primeras teorías que pueden aplicarse a la educación se encuentra la pirámide de las necesidades de Maslow y la jerarquía de necesidades de McClelland; y entre las contemporáneas están la teoría de la autodeterminación, la de la evaluación cognitiva, la de la autoconsistencia, la del establecimiento de metas, la de la autoeficacia y la del reforzamiento.

Con el fin de sintetizar la aplicabilidad de las diferentes teorías y posturas sobre la motivación en la educación, se presenta la tabla 2; en ella se pueden encontrar diferentes teorías de la motivación que se aplican a la educación, una breve descripción de la teoría y los beneficios de uso en el proceso educativo.

Tabla 2. Teorías sobre la motivación en la educación

Teoría	Autor	Descripción de la teoría	Beneficio
Teoría de la pirámide de necesidades	Maslow, 1954	Ordena las necesidades humanas en una jerarquía de acuerdo con la prioridad, una vez cubiertas las primeras necesidades, dejan de ser motivadoras y el individuo pasa a satisfacer otras de orden superior (Naranjo, 2009). Estas necesidades en su orden son: fisiológicas, seguridad, afiliación, reconocimiento, autorrealización. Si el orden de necesidades presentado por Maslow, es lógico González et al. (2023) afirma que el orden puede variar debido a diferentes circunstancias, y algunas personas consideran más importantes las necesidades de realización que las fisiológicas.	Con el fin de que los estudiantes se desenvuelvan bien en su contexto el docente debe tener la certeza de que estos tienen satisfechas sus diversas necesidades entre las que se incluye aceptación, afecto, autoestima, autorrealización. (Naranjo, 2009)
Teoría de las necesidades de McClelland	McClelland, 1961	Expone que el poder, la afiliación y el logro comprenden tres necesidades que tienen todas las personas y que ayudan a explicar la motivación. En el área educativa son muy relevantes las necesidades de logro y de afiliación, siendo la primera el impulso por sobresalir y tener éxito respecto a estándares planteados y la segunda el anhelo de que las relaciones interpersonales sean amigables y cercanas. (Robbins y Judge, 2017)	Ayuda a mantener un ambiente donde la búsqueda del éxito juega un papel importante y a que los estudiantes se planteen metas y registren sus progresos. (Naranjo, 2009)
		Determina que las personas se motivan a alcanzar metas y realizar tareas, en la medida que estas tienen	Ayuda a que los estudiantes se propongan metas realistas,

Teoría de las expectativas o teoría de la autoconsistencia	Autor más destacado Vroom, 1964 Completada por Porter y Lawler, 1968	un valor que corresponde a sus proyecciones personales (Naranjo, 2009; Robbins y Judge, 2017)	identifiquen que hacen día a día para alcanzarlas. Ayuda a que el estudiante le de valor a cada asignatura en la medida que le aporta a alcance de sus planes. (Naranjo, 2009)
Teoría de la autodeterminación	Deci y Ryan, 1970-1980	Expone los efectos benéficos de la motivación intrínseca y los nocivos de la motivación extrínseca. (Robbins y Judge, 2017)	Ayuda tanto a docente como a estudiantes a ir más allá de los estímulos externos, de tal manera que, a falta de estos, se mantenga la motivación. La motivación intrínseca por las actividades académicas aumenta cuando el estudiante puede elegir, tomar responsabilidad por su aprendizaje, establecer metas, planear y evaluar su alcance. (Naranjo, 2009)
Teoría de la evaluación cognitiva	Deci y Ryan, 1985	Esta hace parte de la teoría de la autodeterminación que plantea que se puede socavar el nivel general de motivación, cuando se da una recompensa extrínseca por un comportamiento que ya ha sido premiado de manera intrínseca (Robbins y Judge, 2017)	Ayuda a evitar utilizar recompensa cuando el estudiante está motivado a realizar la tarea por su propio interés (Naranjo, 2009), le ayuda al estudiante a aprender la importancia de la motivación intrínseca sin depender de la extrínseca.
Teoría del establecimiento de metas	Locke, 1969	Afirma que las metas que son establecidas claramente, que son desafiantes y que están apoyadas por la retroalimentación, conducen a un mejor desempeño. (Robbins y Judge, 2017)	Permite al docente ser claro en cuanto a lo que espera del estudiante, ya que entre más concreto sea el objetivo, será más fácil hacer el esfuerzo para lograrlo. (Naranjo, 2009)
Teoría de la Autoeficacia, teoría cognitiva social o teoría del aprendizaje social	Bandura, 1977	Expone que también se aprende mediante la experiencia directa y la observación. (Robbins y Judge, 2017)	Permite el logro de la motivación por medio del uso de material didáctico que se puede manipular para prender, la materialización de ideas y la exploración visual de lo que se enseña y se aprende. (Naranjo, 2009)
Teoría del reforzamiento	Skinner, 1975	Afirma que el comportamiento está asociado a las consecuencias. Presenta la posibilidad de utilización de recompensas externas y/o internas, para cambiar o reforzar la conducta. Está basada en premios-recompensas y castigo, y plantea que el comportamiento está en función de las consecuencias. (Robbins y Judge, 2017)	Ayuda al docente a aplicar reforzamientos equilibrados: Estableciendo recompensas personalizadas de acuerdo a las cualidades y desempeño individual de los estudiantes, haciendo retroalimentación de tal forma que el estudiante sepa cuando hace algo mal, evitando aplicar castigos en público. (Naranjo, 2009)
Teoría de las atribuciones	Weiner, 1986	Las atribuciones se consideran como las causas percibidas de un comportamiento. La búsqueda de esta causa inicia cuando el estudiante pasa por eventos inesperados que terminan en fracaso. Las emociones son el resultado de atribuciones causales e inciden en las expectativas de éxito. La motivación se ve favorecida con expectativas altas, mientras que las bajas la desfavorecen. (Naranjo, 2009)	Permite al docente ayudar al estudiante en la medida que descubre las causas del fracaso o del éxito, además de ayudarlo a identificar causas permanentes y generales para eventos positivos y causas específicas y temporales para eventos negativos (Naranjo, 2009)

Fuente: Elaboración propia a partir de la revisión literaria realizada

Las anteriores teorías muestran la importancia de definir medios, formas y herramientas para la motivación. Siendo que la gamificación mediada por tecnología ha sido medio con el cual se pretende aumentar la motivación hacia la ERE, se presentan algunas posturas de diversos autores respecto a la relación entre estos dos aspectos:

Relación entre gamificación y motivación

De forma directa Jara y Montoya (2022) relacionan la gamificación con la motivación en la educación al expresar que “la gamificación enfocada de forma correcta en el aprendizaje renueva el compromiso del estudiante por obtener un buen rendimiento académico por medio de una aplicación dinámica del juego entre docente y estudiante”. (p. 249)

Actualmente se han marcado grandes cambios en diversas áreas fruto de la era digital, para aumentar la motivación y el compromiso en las personas, (Groh, 2012; Reiners y Wood, 2015, citado en Jara y Montoya 2022), la gamificación representa una nueva forma de hacerlo. (Jara y Montoya, 2022)

Por su parte Marín y Hierro (citados en Fernández y Flores, 2019) presentan una relación entre la gamificación y la motivación en la educación manifestando que:

La Gamificación es una técnica, un método y/o una estrategia que parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea y/o mensaje en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido, creando una experiencia significativa y motivadora. (p.10)

La anterior definición deja claro que la implementación de la gamificación, incluye una experiencia de motivación, aspecto que resulta relevante en cualquier proceso educativo, y que puede incidir en el éxito y fracaso del mismo. La gamificación es entonces una técnica valiosa que además de motivar, permite e incentiva que los estudiantes se involucren en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante el la toma de decisiones, la asunción de riesgos, la superación de retos y la recepción de una retroalimentación inmediata. Llorens et al. (2016)

Algunos casos específicos de aplicación en la educación de herramientas de gamificación mediadas por tecnologías, han sido documentados mostrando que estas tienen impacto positivo en el desarrollo cognitivo, social y afectivo de los estudiantes, a la vez que los motivan (Candan y Başaran, 2023), incluso a la hora de presentar evaluaciones. (Ilmudinulloh, 2023)

Siendo que en este estudio la gamificación se aplica por medio de las TIC, se presentan a continuación los resultados de algunas investigaciones donde éstas juegan un papel importante en la motivación:

Estudio motivacional sobre el aprendizaje de la religión en Educación Básica mediante las TIC: esta investigación fue desarrollada en Ecuador por Olivares et al. (2022), enfocada bajo el paradigma positivista y de carácter no experimental, en ella los investigadores tomaron como foco tres instituciones educativas en el contexto del país citado e intentaron describir la manera como la motivación contribuye al proceso de aprendizaje y como la inclusión de las TIC, contribuye a favorecer la motivación. Estos investigadores pudieron

encontrar una estrecha relación entre la implementación de las TIC en el aula y los intereses de los estudiantes, los cuales se incrementaron.

Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación en ciencias: investigación desarrollada en Colombia que, desde el método cualitativo con un enfoque fenomenológico, presenta la implementación de las TIC, contribuyó a la motivación y al mejoramiento del aprendizaje, en este caso en el área de ciencias. La investigación abordada por Lorduy y Naranjo (2020), valida el aporte significativo de las tecnologías en la enseñanza, generando elementos valiosos que contribuyan a la presente investigación al formar parte de la discusión específicamente en el tema de la motivación.

Correa (2021), también introdujo el elemento de las TIC como herramientas motivadoras y observó que estas efectivamente tuvieron un efecto en relación a este fin. Maros y Juniar (2018), utilizaron las TIC, en el área de inglés, pero con la premisa de *Actitudes*, sin embargo, este término en la forma en que se abordó, es correspondiente también a motivación.

Otros dos casos en relación directa con las TIC y su aplicación en el área de ERE son: la investigación abordada por Olivares et al. (2021), Quienes lograron determinar que existía desmotivación por parte de los estudiantes para abordar esta área, y que al hacer uso de las herramientas TIC se produjo un efecto positivo en la motivación; y Toro (2021), quien pretendía potenciar la motivación en la ERE, para lo cual implementó diversas estrategias con el fin de analizar el efecto de estas en la motivación de los estudiantes al abordar esta área.

Teniendo en cuenta de los dos primeros objetivos específicos de la presente investigación se pretende, describir las percepciones de estudiantes hacia la ERE, establecer la relación entre el uso de la gamificación y la motivación de los estudiantes hacia la ERE y que los procesos de gamificación están mediados por las TIC en su mayoría, se precisa un instrumento que permita cumplir con este propósito. Para tal efecto, se hizo un rastreo en repositorio de ocho universidades colombianas y bases datos, consultando tesis de maestría y doctorado con el objeto de hallar instrumentos que se pudiesen adoptar o adaptar a la investigación. En la búsqueda se tuvo en cuenta como criterios de selección, literatura afín a las categorías de la investigación: gamificación, motivación y educación religiosa y casos en el que se encuentra el elemento TIC. Se hallaron 11 investigaciones, referidas en la tabla 3, que contenían instrumento. Se evidenciaron diferentes modelos, variedad de construcción, diversidad de escalas y observaciones particulares que se detallan a continuación:

Tabla 3. Literatura relacionada a instrumentos sobre motivación en educación

Título de la investigación	Autor	Año	Lugar	Breve descripción del trabajo de investigación
Influencia de las TIC como elemento motivador en el rendimiento académico del área de español de los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa Juan XXIII de la ciudad de Pereira	Correa, J.	2021	Pereira	Investigación enfocada a evaluar el impacto de las Tecnologías de la Informática y la Comunicaciones TIC, en el desempeño académico y la motivación de un grupo de estudiantes de noveno grado en la asignatura de español.
Escala de motivación situacional académica para estudiantes universitarios: desarrollo y análisis psicométricos	Bruno, F.; Fernández, M.; Stoves, J.	2020	Buenos Aires Argentina	Este estudio está enfocado en la construcción de una escala que mida la motivación académica en estudiantes universitarios. En ella se evalúan diferentes

				tipos de motivación según la teoría de la autodeterminación.
Actitudes de los estudiantes de grado 8 del colegio Liceo Departamental hacia el uso de las TIC en una clase de inglés, en el marco del proyecto Tit@ bilingüe	Ledzma Camayo, Y, Mayora Pernia, C y Borja, A.	2019	Cali	Investigación enfocada en indagar la forma como la integración de las nuevas tecnologías para la enseñanza del idioma inglés incide en las actitudes de los estudiantes caleños hacia la clase.
El uso de las tecnologías de la información y comunicación y su relación con los logros de aprendizaje en el área de Educación Religiosa en estudiantes del VI ciclo de educación secundaria de la de la Institución Educativa 3720 Nuestra Señora de la Misericordia de Ventanilla, 2018	Mercado Malma, A.	2019	Lima	Estudio enfocado en el desarrollo y la producción de herramientas tecnológicas para incorporarse a las aulas con el fin de potenciar el proceso de aprendizaje – enseñanza en las distintas áreas del currículo.
Posibilidades que emergen de la utilización de las tic como estrategia de apoyo pedagógico en las clases de educación religiosa escolar de grado sexto del colegio la presentación en Cali	Guerra Mora, Y.	2017	Cali	Investigación en torno a una estrategia de apoyo mediante las TIC y como estas se constituyen en un soporte pedagógico de gran significancia para el abordaje de las clases en el área de educación religiosa escolar de grado sexto del colegio La Presentación en Cali.
La gamificación como estrategia de motivación a la excelencia académica en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de ciencias psicológicas de la Universidad Tecnológica Indoamérica	Torres Sánchez ,L.	2017	Ambato (Ecuador)	Estudio de enfocado en demostrar que la implementación de la Gamificación, puede constituirse en una estrategia de motivación para los estudiantes de segundo semestre de la Carrera de Psicología
Propuesta metodológica para mejorar la motivación en el área de educación religiosa de estudiantes del 2do de secundaria I.E Luis Negreiros Vega distrito de Pátapo, Chiclayo,	Llontop, S. M. y Paico, Y. R.	2017	Chiclayo (Perú)	La investigación se enfocó diseñar una propuesta metodológica para mejorar la motivación en el área de Educación Religiosa en los estudiantes del 2° grado de secundaria de una institución educativa de un distrito de Chiclayo
La mediación de las tic en la creación de ambientes de aprendizaje y el logro de competencias digitales	Conde Jiménez, J.	2016	Sevilla (España)	Evaluación de los efectos a nivel didácticos, organizativos y emocionales de la aplicación del programa estatal "Escuela TIC 2.0" en Andalucía 2011 – 2012
Caracterización de los factores motivacionales relacionados con el aprendizaje de un grupo de estudiantes de profesional en deporte de la Escuela Nacional del Deporte	Parra Peña, M	2014	Cali	Caracterizar en los estudiantes las motivaciones que los guían hacia el aprendizaje para diseñar propuestas de intervención ajustadas al contexto.
Un estudio sobre la influencia y la aplicación de las TIC en algunas instituciones educativas del distrito de Barranquilla	Portocarrero Rodríguez, A.	2013	Cali	Estudio encaminado a establecer qué relaciones se llevan a cabo entre las concepciones, la formación y el uso de las TIC en el campo de la de un grupo de maestros de instituciones educativas ubicadas en el Distrito de Barranquilla.
Estilo motivacional en el aprendizaje de inglés en niñez intermedia y aplicación de la metodología de trabajo por proyectos	Lancheros, M	2011	Bogotá	Estudio de enfoque cuanti-cualitativo centrado en identificar si existe alguna relación entre el estilo motivacional hacia el aprendizaje de un segundo idioma y la metodología por proyectos aplicada por dos profesores.

Fuente: Elaboración propia basada en la literatura consultada

A partir de la búsqueda realizada en diversas bases de dato, se observó la existencia de instrumentos que estudian la motivación relacionadas con la categoría TIC y gamificación, aplicadas a áreas del conocimiento como español, inglés, ciencias, informática, educación física y otras disciplinas de enseñanza universitaria. Se notó la escases de instrumentos relacionados con la enseñanza de la ERE. A partir de lo anterior, los investigadores diseñaron un instrumento que contuviera las categorías esenciales de la investigación:

aprendizaje de la educación religiosa, motivación hacia el área y estrategias de enseñanza, siendo sometido al proceso de validación por expertos quienes consideraron su pertinencia, eficacia, contenido y alcance a partir de los objetivos de la investigación. Este instrumento es considerado ad hoc, porque como se señaló, fue creado para circunstancias particulares del contexto de esta investigación (Bakeman y Gottman, 1989, citado por Anguera et al. 2007)

Siendo que la ERE es el área de estudio en la cual se evalúa la incidencia de la motivación, se presentan a continuación conceptos y normativa sobre esta, en el marco de la educación en Colombia y su ente regulador, el MEN.

Normativa de la Educación Religiosa Escolar

La enseñanza de la ERE en Colombia está circunscrita a la constitución, las leyes y las normas vigentes, el organismo rector de la educación es el MEN, que de acuerdo al decreto 1413 de 2001, emitido por este organismo “dirige la educación de conformidad con los preceptos constitucionales; formula y adopta las políticas, planes, programas y proyectos que orientan al sector hacia el cumplimiento de los fines y objetivos de la educación previstos en la ley” (Artículo 3). Es responsabilidad del MEN establecer los lineamientos curriculares que de acuerdo a lo que este mismo plantea son “las orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares que define el MEN con el apoyo de la comunidad académica educativa para apoyar el proceso de fundamentación y planeación de las áreas obligatorias y fundamentales definidas por la Ley General de Educación”. (MEN, 2018, párr.1)

La Ley 115 de 1994, ley General de Educación o ley 115 de 1994 establece las áreas obligatorias y fundamentales , estas las encontramos en el artículo 23 , dentro de estas aparece la ERE, no obstante, el MEN no ha emitido lineamientos curriculares que orienten la enseñanza de esta área a nivel general (Beltrán, 2020), en este caso se ha dado cierta flexibilidad y autonomía a las instituciones educativas públicas de orientarla de acuerdo a las disposiciones específicas de su PEI, siempre y cuando guarden coherencia con las normas vigentes , en todo caso, la enseñanza de la ERE es un derecho según lo establece esta misma ley.

Se garantiza el derecho a recibir educación religiosa; los establecimientos educativos la establecerán sin perjuicio de las garantías constitucionales de libertad de conciencia, libertad de cultos y el derecho de los padres de familia de escoger el tipo de educación para sus hijos menores, así como del precepto constitucional según el cual en los establecimientos del Estado ninguna persona podrá ser obligada a recibir educación religiosa. (Congreso de la República de Colombia, 1994, artículo 24)

Siendo que no existen unos lineamientos curriculares para la ERE como se evidencia en el sitio web del MEN (2018), las instituciones educativas en Colombia deben regirse por principios generales establecidos en diferentes leyes, estos principios se enuncian a continuación:

Constitución política de 1991

- Se garantiza la libertad de conciencia. Nadie será molestado por razón de sus convicciones o creencias ni compelido a revelarlas ni obligado a actuar contra su conciencia (Artículo 18)
- Se garantiza la libertad de cultos. Toda persona tiene derecho a profesar libremente su religión y a difundirla en forma individual o colectiva. Todas las confesiones religiosas e iglesias son igualmente libres ante la ley. (Artículo 19)
- El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra. (Artículo 27)

Ley 133 de 1994

Artículo 6to. La libertad religiosa y de cultos garantizada por la Constitución comprende, con la consiguiente autonomía jurídica e inmunidad de coacción, entre otros, los derechos de toda persona:

- a) De profesar las creencias religiosas que libremente elija o no profesar ninguna; cambiar de confesión o abandonar la que tenía; manifestar libremente su religión o creencias religiosas o la ausencia de las mismas o abstenerse de declarar sobre ellas;
- g) De recibir e impartir enseñanza e información religiosa, ya sea oralmente, por escrito o por cualquier otro procedimiento, a quien desee recibirla; de recibir esa enseñanza e información o rechazarla;

Enseñanza de la Educación Religiosa

No obstante, y a pesar de la proclamación que hizo el estado sobre la libertad de culto, la orientación de esta asignatura en Colombia ha tenido grandes desafíos, los estudios muestran que, en instituciones públicas de Bogotá, la práctica contraría la norma ya que se privilegia la enseñanza confesional (Beltrán, 2020), no siendo diferente en otros lugares del país. Beltrán (2018) quien, en su tesis de maestría desarrolla el estado de arte de la ERE Colombia entre los años 2007 a 2018, argumenta que en las últimas décadas se han producido profusas discusiones respecto a la enseñanza de la religión, especialmente en épocas recientes por causa de la trascendencia que ha adquirido a nivel nacional e internacional el hecho religioso; pero también resalta que se ha venido transformando muy significativamente la típica relación que se venía estableciendo entre religión, estado y sociedad, gracias a la posición la posición actual que ostenta el estado colombiano, que defiende y promueve desde su constitución política la libertad religiosa y de cultos.

Algunos autores dan cuenta de la importancia que reviste la enseñanza de la ERE para la formación integral de los individuos, inicialmente desde una perspectiva espiritual por la relación directa con el área, pero también desde otras dimensiones del ser u otros ámbitos, como lo relacionado con lo cultural, histórico, político o social y del desarrollo de competencias, de mundialización, que capacite a los estudiantes del mundo y para el mundo, viéndolo en sus perspectivas de diversidad con respeto a la pluralidad y la diferencia, con pensamiento crítico, viendo más allá de lo religioso como comúnmente se ha abordado el área. (Guarín, 2021, pg. 30)

Por su parte Ortiz (2019) en su tesis de maestría titulado Espiritualidad ciudadana: aportes en la construcción de lineamientos curriculares para la educación religiosa escolar, realiza una propuesta sobre la manera en que la ERE puede aportar a la sociedad y al individuo, más allá de lo meramente religioso o confesional, desde la exploración de la espiritualidad;

Esta es una investigación cualitativa, del tipo investigación acción en la que hace un proceso de indagación con una muestra de 240 estudiantes de los grados 10° y 11°. En ella plantea el concepto de *espiritualidad ciudadana* como la manera de consolidar los saberes planteados desde la clase de ERE en la vida práctica de los estudiantes, dándole a estos saberes un sentido de trascendencia. Resulta interesante la definición de este concepto, tal como lo expresa la autora:

Definimos esta espiritualidad ciudadana como la conexión profunda con el yo interno, las experiencias vividas, la reflexión e introspección que promueven la religiosidad y la trascendencia, apoyadas en elementos constitutivos como la fe. Todas estas dimensiones vinculadas; a los trasfondos sociales y emocionales que permean la vida y la escuela, conllevan a que las vivencias subjetivas se fortalezcan como la base que teje y construye lo intersubjetivo y permean las construcciones de tejidos comunes, que se reflejan en compromisos ciudadanos desde la búsqueda de la justicia, el reconocimiento y la equidad. (pg. 126-127)

Muñoz et al. (2017) En su tesis acerca de la importancia de la educación religiosa como fundamento para los futuros estudiantes de pregrado en relación a su bienestar espiritual en el ámbito universitario, explican que la espiritualidad y la religión son esferas tocantes al individuo en todas las dimensiones que lo rodean, estos sistemas de creencias y practicas se estimulan partiendo de la familia, instituciones, sociedad, cultura e inclusive la política. Este estudio aborda el estudio de la ERE como un factor protector que está relacionado a un positivo impacto en la calidad de vida del estudiante que le permite bienestar y el mantenerse funcional.

Todo lo anterior muestra que la ERE hace parte de las asignaturas básicas y fundamentales en los niveles de educación básica y media impartidos en Colombia y su abordaje desde una perspectiva incluyente que respete la libertad de culto, es de suma importancia en el proceso de formación integral de los individuos y por tanto merece la pena la creación de estrategias que motiven su estudio por parte de los ciudadanos en edad escolar.

Finalmente se observa en el marco referencial la relevancia de cada una de las categorías conceptuales en el contexto del propósito de la investigación. Se concluye que la gamificación se constituye en una herramienta valiosa y útil en los procesos educativos de la actualidad. También se resalta el valor de la motivación en los procesos de enseñanza aprendizaje y además se destaca la relevancia de la ERE cuando es impartida eficazmente.

3. METODOLOGÍA

El abordaje metodológico de esta investigación se realiza desde el enfoque Mixto, según lo plantean Hernández y Mendoza (2020) este enfoque “implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio” (p. 612).

El tipo de investigación es el Diseño Exploratorio Secuencial, en su modalidad derivativa, que según Canese et al. (2020) “permite que la recolección y el análisis de los datos cuantitativos se construyan secuencialmente a partir de resultados cualitativos” (p. 63). La combinación de este tipo de datos permite tener una visión más amplia del fenómeno estudiado.

Además, se empleó la Investigación Acción Participación (IAP), la cual permite generar conocimientos al mismo tiempo en que se hacen transformaciones sociales en el contexto, aspecto que resalta Ahumada et al. (2012). Por otra parte, Bisquerra (2009) afirma que, este tipo de investigación es como una espiral de ciclos constituidos en cuatro momentos, los cuales son: “planificar, actuar, observar y reflexionar” (p. 375), siguiendo este orden o secuencias ajustables en etapas, cuyas interacciones son continuas, ayudan a resolver problemas de la cotidianidad escolar. Con base en la propuesta del diseño IAP, a continuación, se muestra su aplicación por fases en la implementación de la metodología de la gamificación de ésta investigación:

Tabla 4: Fases de IAP en implementación de gamificación

Fase	Descripción
Planeación	Selección de aplicaciones como estrategias de intervención (Gamificación) Preparación de recursos y acciones de intervención Organización de fases para aplicación Socialización de propuesta de actividades
Acción	Aplicación de la propuesta in situ Desarrollo de actividades y evaluación
Observación	Se realiza durante la implementación de cada encuentro con observación participante y registro.
Reflexión	Análisis de resultados, graficación y se realizan ajustes necesarios.

Fuente: Creación propia basada en aplicación IAP (Bisquerra, 2009)

La secuencia lógica de las etapas y su reflexión final, conduce al investigador a una realimentación de proceso y la oportunidad de generar nuevos ciclos que mejoren la experiencia y denoten nuevos resultados

Técnicas e instrumentos

La técnica de la observación se emplea durante la implementación de la metodología activa de la gamificación toda vez que hace parte del IAP. Esta implica adentrarse en la comprensión del objeto de estudio manteniendo un rol activo y reflexivo permanentemente. Al conjugar los diversos sentidos en su realización, el investigador capta de manera más amplia detalles, situaciones, interacciones de valor en la investigación, teniendo una visión holística del fenómeno. (Bisquerra, 2009).

Los instrumentos ad hoc son dispositivos o herramientas adaptadas o creadas específicamente para cumplir con una función particular en un contexto específico. Estos instrumentos son utilizados en desde en una gran gama de campos, desde el ámbito empresarial hasta la investigación científica. Los instrumentos elaborados ad hoc para esta investigación son: entrevista, diario de campo, journal. La entrevista se describe como un diálogo conjunto en procura de construir significados respecto a un tema. Al hablar de la entrevista semiestructurada, Hernández et al. (2014a) establecen que ésta no es rígida, es abierta y el entrevistador la orienta pudiendo plantear preguntas adicionales, las cuales no estaban determinadas previamente y que ayuden a precisar conceptos o clarificar del tema en cuestión.

La entrevista semiestructurada es el primer instrumento aplicado en la investigación (ver anexo 4). De elaboración propia, se estructuró en tres categorías: Aprendizaje del área de religión, motivación hacia el área y estrategias de enseñanza. Estas categorías emergieron de los conceptos claves de la investigación y se subdividieron en cuatro, cuatro y cinco ítems respectivamente, para aplicarse en los momentos pre y post de la implementación de la Gamificación. A través de la aplicación de este instrumento en sus dos momentos, se pretende dar cumplimiento al objetivo específico número uno.

Los otros dos instrumentos aplicados en la investigación son el diario de campo (ver anexo 5) y el journal (ver anexo 6). Que, si bien ambos son tipos de diarios y metodológicamente cumplen la función de recolección de información, sus enfoques son totalmente distintos, el journal es centrado en el estudiante y el diario de campo en el docente. Respecto de los diarios, Jurado (2011) menciona que son herramientas que sirven para “recoger información relevante en observación de personas y entornos con los que se trabaja”, también sirve como “retroalimentación de las actuaciones” y como “reflexión sobre las prácticas del día a día, como sobre acontecimientos anteriores” (p.175). Las narraciones y descripciones obtenidas por estos instrumentos servirán de insumo para la concreción de segundo objetivo.

La información captada mediante los instrumentos descritos anteriormente, será analizada a partir de diferentes elementos como ATLAS.ti (2022), triangulación de datos y análisis de discurso. Estos permitirán encontrar hallazgos sobre las categorías principales y variables emergentes de las unidades de análisis para construir teoría. Al agregarle los datos obtenidos, emergen códigos producto del análisis, los cuales serán interpretados por los investigadores, obteniendo de esta manera diversas perspectivas o vistas de análisis (Hernández et al. 2014a). Estos posibilitan la generación de subcategorías o categorías emergentes que pueden dar cumplimiento al tercer objetivo de la investigación.

El software analiza las palabras consignadas en los instrumentos de recolección de información, permitiendo detallar su incidencia, relevancia, pertinencia, a través de algunas de sus funcionalidades, estableciendo correlaciones significativas, categorías emergentes, identificación de nuevas variables diferentes a las principales del estudio o ayuda a identificar patrones que acercan al investigador en su interpretación al alcance de objetivos de investigación. (Sabariego et al., 2014)

Población

El total de la población lo constituyen estudiantes de 10° con edades comprendidas entre los 15 y 17 años, de las instituciones educativas San José de Marinilla y Concejo Municipal de Itagüí, de ambos sexos y con fácil accesibilidad por parte de los investigadores.

La institución educativa San José de Marinilla es una institución de orden estatal, ubicada en el municipio de Marinilla, departamento de Antioquia, asentada en el casco urbano, zona céntrica del municipio, atiende población del casco urbano y de las diferentes veredas circundantes. La institución presta sus servicios en tres jornadas, mañana, tarde y noche, ofreciendo los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media. La población estudiada corresponde a la jornada de la mañana.

De otra parte, la institución educativa Concejo Municipal de Itagüí, la cual brinda su servicio en la zona urbana de este municipio de Antioquia, en la actualidad cuenta con más de 1.800 estudiantes, área metropolitana del valle de Aburrá, cuenta con los niveles de educación

Muestra

La muestra corresponde a 104 estudiantes de las dos instituciones. Esta es intencional o de conveniencia, es decir, los elementos que conformaran la muestra son escogidos por los investigadores de forma voluntaria, bajo el supuesto de que esta será representativa de la población. Para su elección se consideraron como criterios las siguientes características: grupos pertenecientes a 10°, pertenecientes a las instituciones en estudio, de ambos sexos, accesibilidad por parte de los investigadores.

Para la implementación de la metodología se utiliza el siguiente procedimiento descrito en continuación:

```
graph TD; A[Prueba de metodología gamificadora] --> B[Aplicación Instrumento 1 Momento 1]; A --> C[Consentimiento informado padres]; C --> B; B --> D[Elaboración Diario de campo previo implementación Instrumento 2]; D --> E[Implementación estrategias gamificadoras]; E --> F[Evaluación final de la implementación]; F --> G[Consentimiento informado institucional]; G --> H[Aplicación Journal Instrumento 3]; H --> I[Aplicación instrumento Momento 2]; I --> J[Interpretación de la información];
```

Prueba de metodología gamificadora

Aplicación Instrumento 1
Momento 1

Interpretación de la información

Consentimiento informado padres

Elaboración Diario de campo previo implementación Instrumento 2

Introducción de datos a Software ATLAS.ti

Socialización estudiantes y selección para entrevista

Implementación estrategias gamificadoras

Evaluación final de la implementación

Consentimiento informado institucional

Aplicación Journal Instrumento 3

Aplicación instrumento
Momento 2

Primero, se presenta carta de consentimiento informado en las instituciones educativas (ver anexo 1), donde se solicitaba autorización para la realización de la investigación en su interior. En él se explican los alcances, implicaciones y utilidad de los datos que se recopilaban.

Segundo, con la autorización institucional, se procede a socializar el proyecto con los estudiantes objeto de investigación. Se informa sobre los objetivos y la forma en que será su participación. Se seleccionan los estudiantes a los que se le aplicaría la entrevista, de acuerdo a su interés y disposición de participar en la misma.

Tercero, se envía consentimiento informado a padres o representante de los estudiantes (ver anexo 2), donde se describen propósitos y objetivos del estudio, así como las políticas de manejo de la información, derecho a libertad de estar o no en el proceso de investigación y no repercusión en caso de no participar.

Cuarto, se realiza una prueba y socialización de una de las estrategias gamificadora con un grupo de estudiantes diferentes a los que son objeto de la investigación. Se utiliza la aplicación (Plickers). Se prueban asuntos técnicos para minimizar fallas o errores a la hora de las intervenciones.

Quinto, se aplica el primer instrumento de recolección de datos, entrevista semiestructurada previa a la aplicación de la metodología de la gamificación (momento 1) a los estudiantes seleccionados con anterioridad. Esta se realizó de manera individual, grabando las voces en teléfono móvil. Luego se procesó la información utilizando la aplicación on line *Transkriptor* para convertir el audio a texto en formato Word para su posterior análisis y cotejo con la entrevista que se aplicará después de las intervenciones con la metodología de la gamificación.

Sexto, aplicación de diario de campo (segundo instrumento). Estos se diligencian antes de cada implementación describiendo el objetivo que se busca en cada una de ellas. Y durante y después de la aplicación con el registro de las observaciones del investigador de lo acontecido en la implementación: comportamientos, reacciones, sensaciones, expresiones u otro dato significativo que contribuya al alcance de los objetivos de la investigación.

Séptimo, se realizan las tres intervenciones con las metodologías de gamificación seleccionadas, utilizando una aplicación diferente en cada una de ellas y en períodos de tiempo distintos. En el contexto de la clase son implementadas como recurso de evaluación y realimentación de la sesión. En la primera intervención se utilizó Plickers, en la segunda Wordwall y en la tercera Playfactile.

Octavo, al finalizar cada sesión se eligen al azar tres estudiantes para que diligencien el Journal (tercer instrumento). A través de un cuestionario electrónico enviado a sus teléfonos móviles, se recogen sus impresiones de la clase a partir de tres preguntas propuestas para ese fin.

Noveno, se realiza la entrevista post aplicación de la gamificación (momento 2), a los mismos estudiantes que se les aplicó en el primer momento, con el mismo instrumento y los mismos recursos.

Décimo, se lleva a cabo una evaluación de la implementación con todos los estudiantes que participaron en ella, para conocer sus impresiones de la gamificación en el aula.

Undécimo, los datos recolectados: entrevistas en dos momentos, diarios de campo y journal, son convertidos en formato Word y codificados, procesados para su análisis a través del software especializado ATLAS.ti y otros elementos como triangulación de datos. Se cotejan sus resultados para realizar los análisis y obtener los resultados.

Duodécimo, se avanza hacia la interpretación de los datos que arrojó el software. Las diferentes relaciones o correlaciones al conectar la información suministrada, permite obtener datos variados que el investigador a través de la interpretación le dará significado en la investigación.

Mediante la aplicación de la metodología de la gamificación se logra la participación activa de los estudiantes. Las dinámicas planteadas en las intervenciones permiten el desarrollo de competencias relacionadas a los temas planteados, así como, la interacción de los

grupos en un contexto lúdico, lo que favoreció la integración y el relacionamiento de los estudiantes, elementos que propician la expresión de juicios y conceptos que se constituyen en insumos para el análisis de los investigadores.

4. RESULTADOS

A continuación, se exponen los resultados del estudio asociados a los objetivos específicos de este trabajo:

1. Describir las percepciones de los estudiantes hacia la educación religiosa, antes y después de la aplicación de la gamificación; para este primer objetivo se describieron las percepciones de los estudiantes hacia la educación religiosa a través de la entrevista semiestructurada aplicada antes y después de la intervención con la gamificación. Las respuestas dadas en cada uno de los momentos, analizadas y contrastadas en el software ATLAS.ti permitieron la construcción de una nube de palabras a partir de los términos con mayor incidencia en las narrativas de las entrevistas, como lo muestra la figura 2:

Figura 2. Nube de palabras para el momento Inicial



Fuente: Elaboración propia basado en el software ATLAS.ti (2022)

En las siguientes líneas se muestran algunos apartados de las respuestas a la entrevista del momento inicial sobre algunas de sus preguntas:

¿Las actividades propuestas o desarrolladas en el área resultan ser de tu interés?

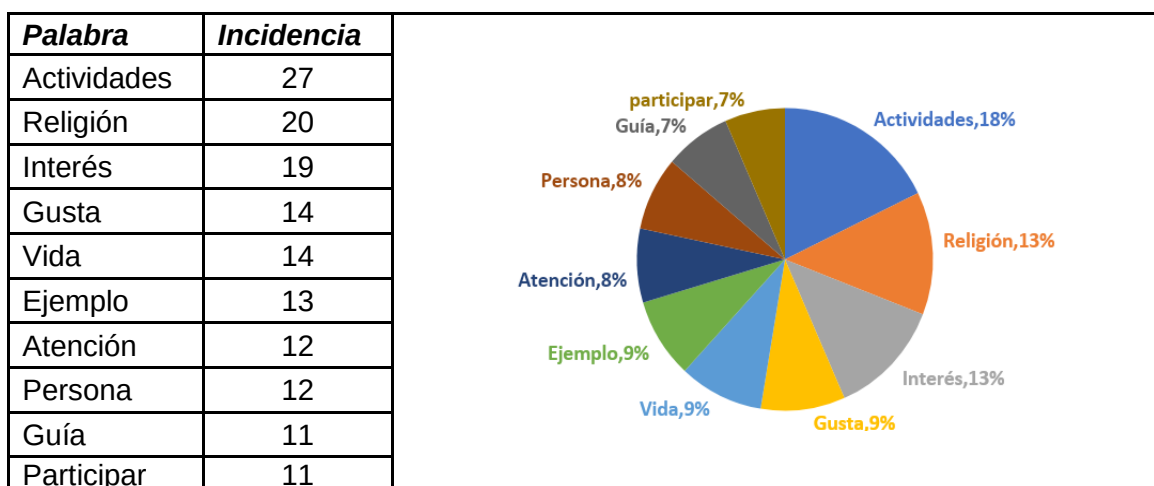
1. "Sí, porque hay muchas de las actividades que hacemos en clase son interesantes."
2. "actividades que llama mucho la atención de los jóvenes, es como no tanto describir, sino que un profesor le diga vamos a hacer un cartel en grupos. El hecho de estar en grupo, ya ellos como que se motivan más, les gusta, les gusta más".
3. "Y los demás pues simplemente o están ahí porque cumplen con los horarios o si les gustan las actividades que hacen".

¿Consideras importante el estudio del área de religión en la escuela?

4. "Entender la religión, es muy buena, porque uno aprende a relajarse más, llevar una vida sana, espiritualmente, todo";
5. "me va ayudar a relajarse, a llevar un control bueno en su vida, llevar sus emociones de la manera adecuada";
6. "gusta la clase de religión porque aprende más de aumentar más a su creencia y toda la cosa. Y los demás pues simplemente o están ahí porque cumplen con los horarios o si les gustan las actividades que hace".

7. *“Por ejemplo, para mí, en ese 50 - 50 que me gusta, que eso tiene que ver mucho con, intervienen proyectos de vida, porque uno por allá de un proyecto ya tiene que ser una persona calmada, tiene que llevar metas, propósitos”*
8. *“Mentalizar uno que podía llevar una vida tranquila, pues que los enojos no son buenos, uno con rabia hace cosas muy malas”*
9. *“Con los proyectos de vida, pues para uno saber cómo encaminar bien las cosas desde un principio”*
10. *“nos estamos preparando para cuando salgamos del colegio ser productivos en la vida social y ciudadana”*
11. *“me parece bastante importante porque hace parte de nuestro camino de vida y nuestra visión sobre el mundo”*
12. *“nos cuenta historias y uno dice no, si a él le pasó, uno tiene que tener cuidado, tiene que ponerlo en la vida de uno y así”*
- ¿El docente usa diversas estrategias para captar la atención por los contenidos del área?**
13. *“Por ejemplo, anteriormente, si una persona era muy enojona, le rezaban, le hacían cosas, así como muy espirituales para eso, para que se curara. Entonces, pues sí es algo como que llama mucho la atención”;*
14. *“porque pues uno en grupo se dispersa y comienza a hablar, pero si el profe está haciendo algo, son cinco, por lo menos, que estén al grupo que están ahí atentos a la información”*
15. *“Algunos temas sí resultan ser de mi interés, pero hay otros que tal vez no, no como que me llamen mucho la atención”*
16. *“porque digamos que, hay algún tema que de pronto no me llama la atención. El docente a mí me puede decir que busque más, que investigue”*
17. *“de pronto hay docentes que pueden hacer más dinámico el aprendizaje sobre la guía. Entonces eso puede llamar al estudiante más la atención. En cambio, que si es que se sienten y que empiecen la guía y ya no hay nada dinámico, no hay pregunta, no hay nada, pues uno se aburre de la guía”*

Figura 3. Porcentajes de respuestas para el momento Inicial.



Fuente: Elaboración propia

Los hallazgos en el momento inicial fueron los siguientes: se identifica que las palabras con mayor incidencia en la discursividad del momento I son, actividades 18%, religión 13%;

interés 12%, gusta y vida 9%, atención 8%, persona 8%%, guía 7% y participar 7%, entre otras. En la figura 3, se encuentra el listado. Por consiguiente, se observa que, respecto a las actividades, vinculadas a la propuesta de usar diversidad de herramientas en el aprendizaje de la educación religiosa, genera un interés positivo para abordar el tema desde una perspectiva diferente a la tradicional. Esta propuesta invita a los estudiantes y profesores a salir de la monotonía de la enseñanza religiosa de manera pasiva a un aprendizaje activo. Esta información ha sido validada en ATLAS.ti a través del uso de la nube de palabras y ha permitido encontrar las unidades hermenéuticas más frecuentes en las respuestas de los estudiantes, y permiten realizar este análisis.

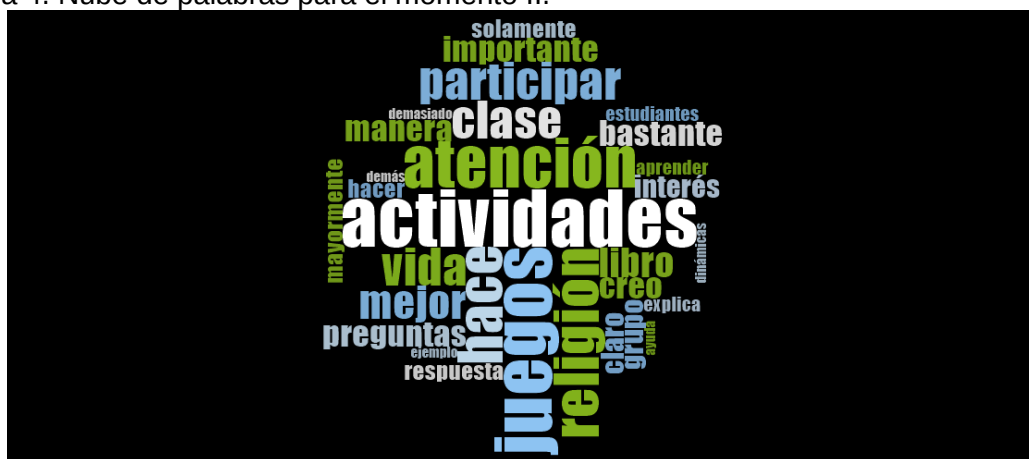
Por otra parte, con relación a los estudiantes y su percepción sobre la educación religiosa previa a la intervención, manifiestan que la religión es importante como proyecto de vida porque les aporta elementos de comprensión sobre el desarrollo espiritual personal. A continuación, se presenta un fragmento que valida lo anterior: *“me parece bastante importante porque hace parte de nuestro camino de vida y nuestra visión sobre el mundo”* También es necesario, realizar un análisis previo sobre la influencia de la motivación en el aprendizaje. Al respecto los estudiantes manifestaron que se debe despertar el interés en los estudiantes y no sólo limitarse a la solución de una guía, es decir, que manifiestan que es necesario realizar mejoras en la didáctica de la enseñanza para el aprendizaje de la educación religiosa.

Para el resultado se consideró el registro de las entrevistas realizadas a los estudiantes, y se generó una sistematización de éstas, de tal forma que fueron clasificadas por dos momentos de la investigación, uno al inicio y otro al final.

En conclusión, se puede decir que los estudiantes manifiestan que es importante la vinculación de diversas estrategias y recursos que le impriman dinamismo al aprendizaje de la educación religiosa. De otra parte, se percibe que puede beneficiar la motivación en los estudiantes a aprender y a desarrollar nuevas maneras de ver la educación religiosa, por lo tanto, el uso de diversos recursos tecnológicos permite mayor dinamismo en la enseñanza.

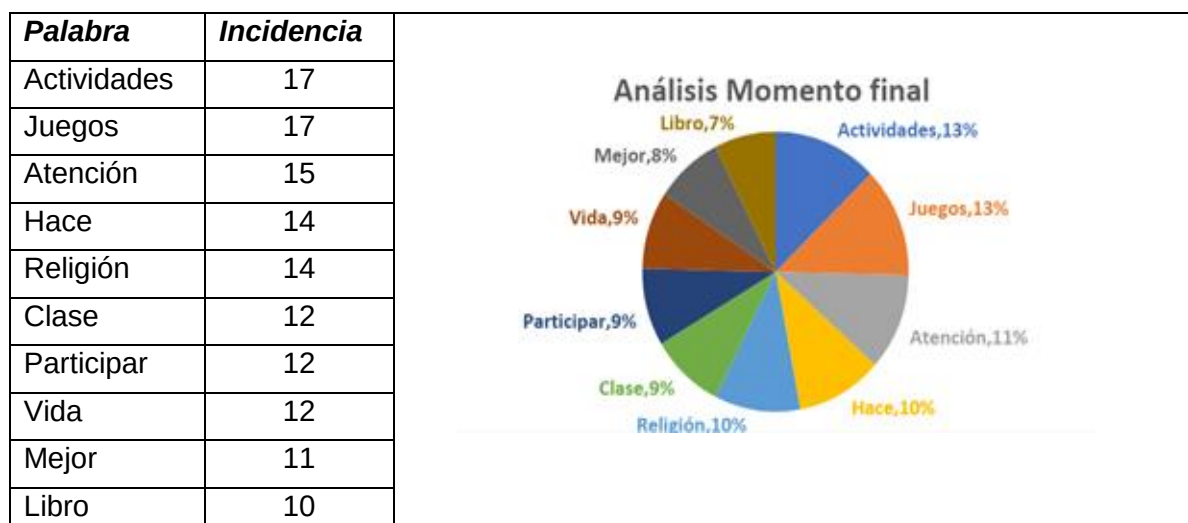
A continuación, se generó la nube de palabras para el momento II (después de la intervención con Gamificación), es observable en la figura 4.

Figura 4. Nube de palabras para el momento II.



Fuente: Elaboración propia basado en el software ATLAS.ti (2022)

Figura 5. Análisis momento final



Fuente: Elaboración propia basada en información arrojada por el software ATLAS.ti (2022)

A continuación se presentan las palabras con más incidencia, estas se pueden observar en la figura 4; estas son: actividades, atención, juegos, hace, religión, participar y mejor. Aquí se encuentran algunas opiniones de los estudiantes al final de la propuesta de intervención, por lo tanto, se plantean las mismas preguntas para observar si hay o no alguna variación importante en la metodología de enseñanza posterior a la aplicación de las actividades con Gamificación en la educación religiosa.

¿Las actividades propuestas o desarrolladas en el área resultan ser de tu interés?

1. "con las actividades de participación es mejor.";
2. "mayormente en las actividades dinámicas".
3. "hace Que uno quiera participar y más si las actividades son agradables"
4. "varía de actividades"
5. "el área ha superado mis expectativas según el tema que está tratando y como lo está tratando", "incrementa interés"
6. "utiliza varias actividades y nos hace varias preguntas para que participemos"
7. "las actividades son y los juegos que hace nos motivan a participar"
8. "desde que empezó a hacer las actividades, todos despertamos un interés más agradable hacia el área de religión"
9. "el profesor implementó unas nuevas actividades que lo hacen a uno querer participar"
10. "actividades como para que no nos aburramos y no estamos en lo mismo todo el tiempo"
11. "Hace actividades lúdicas, llama más la atención".

¿Consideras importante el estudio del área de religión en la escuela?

12. "nunca habíamos participado así en una clase de religión, porque siempre era como lo mismo, solo escribir, en cambio, así es mejor participar"
13. "Hacer de pronto las guías un poquito más, cómo decirlo, como más larguita para que uno se meta más en la religión, porque mayormente las guías de religión son

muy cortica, cierto, pero de pronto un poquito más larga lo haría en meterse a uno más en el cuento de lo que no está bien”

14. *“realmente, a mí nunca me ha llamado mucho la atención religión y es como, yo en una materia hago lo que dice en la guía y ya, pero con los juegos dinámicos me parece como más buena la materia, más buenas estrategias para entenderla”*
15. *“los juegos que ha hecho en grupo me parecen muy muy interesantes y para nosotros captar nuestro interés y nuestra atención al área de religión y no es solamente como querer copiarnos, ni nada de las respuestas de los demás, sino que es algo propio”*
16. *“Pues digamos, por el lado de saber lo que queremos en la vida, del proyecto, no solamente, pues la religión como tal, como digamos lo católico, así, sino más bien como las espiritualidades de cada persona, como la tranquilidad”*
17. *“la religión. Es muy importante para nuestra vida, ya que todo ser humano como por excelencia tiene que creer en algo, no específicamente en el Dios católico, pero sí en una religión”*
18. *“Si sólo son de mi interés porque ya es poco más didáctico, No práctico la religión, pero sí es muy interesante conocer su historia”*
19. *“desde que empezó a hacer las actividades, todos despertamos un interés más agradable hacia el área de religión”*

¿El docente usa diversas estrategias para captar la atención por los contenidos del área?

20. *“en sí todo el grupo estamos captando la atención de los que está pasando en el tablero”*
21. *“Si ha usado varias estrategias para lograrlo, con varios juegos, porque cada clase es un juego diferente, de diferentes preguntas y diferente página. Entonces me parece que sí trata de captar la atención”*
22. *“a mí nunca me ha llamado mucho la atención religión y es como, yo en una materia hago lo que dice en la guía y ya, pero con los juegos dinámicos me parece como más buena la materia, más buenas estrategias para entenderla”*
23. *“la manera en la que digamos, él explica, pues a uno le llama la atención, entonces hace que uno aprenda más”*
24. *“si se hace algo que no sea tan participativo como lo ha hecho el profesor ahora, yo creo que no captaría la atención de los estudiantes, mayormente, de la mayoría de los estudiantes, no lo haría”*
25. *“los juegos que ha hecho en grupo me parecen muy muy interesantes y para nosotros captar nuestro interés y nuestra atención al área de religión”*
26. *“últimamente ha utilizado demasiado de los medios tecnológicos que en este tiempo estamos en un mundo que se está empezando a digitalizar muy rápido. Llama demasiado la atención de los estudiantes*
27. *“las ayudas visuales más que todo. Lo que uno pueda ver durante la clase influye mucho en lo que uno aprenda, si uno no presta atención no, no hay actividades que uno de verdad le interesen o no a aprender de tal manera que estando en una cosa que sea como un tipo de competición en el cual uno muestra interés por ganar y por aprender”*
28. *“las herramientas tecnológicas llaman mucho para captar la atención de la clase y no hacerla aburrida”*
29. *“con las recientes metodologías aplicadas capta la atención de todos nosotros los estudiantes”*
30. *“el maestro logra captar mucho mi atención y se me hacen bastante interesantes”*
31. *“me llama totalmente de atención y me dan muchas ganas de hacerlo”; “Sí, hay mucha más atención. Queremos estar más activos”*

32. “Hace actividades lúdicas, llama más la atención”.

De acuerdo a las respuesta que se obtuvo en la figura 5, al finalizar la propuesta intervención sobre gamificación y utilizando el software ATLAS.ti para el análisis de unidades hermenéuticas, se identifica que las palabras con mayor incidencia en el discurso de los estudiantes son: actividades con un 13%, juegos con un 13%, atención 11 %, religión 10%, participación en clase 9% y finaliza con libro 8%. De esta manera, se observa que respecto a la aplicación final de la intervención sobre gamificación los estudiantes manifiestan, una percepción favorable con un 26% que incluye aspectos sobre la diversidad de las actividades y los juegos que se realizaron para el aprendizaje de la educación religiosa. Asimismo, se manifiesta que hay una participación activa de los estudiantes marcada por un 8% lo que indica que la propuesta medianamente ha motivado la participación activa, este indicador invita a seguir profundizando en la propuesta.

Respecto a los indicadores de motivación para el aprendizaje, se puede decir que el 24% los estudiantes manifiestan que se ha mejorado su intención de aprendizaje a través de los libros, los ejemplos de vida y las diferentes actividades de reflexión realizada en la propuesta de intervención en la clase de educación religiosa, De otra parte, respecto al interés por el aprendizaje y la motivación hay una pequeña disminución del 3% sobre el momento inicial que partió del 11% de acuerdo al análisis realizado por ATLAS.ti.

Diarios de campo y journal

Para el logro del segundo objetivo, establecer posibles relaciones existentes entre la gamificación y la motivación hacia la educación religiosa, se analizan los instrumentos de diario de campo y journal. Para este análisis se ha realizado una matriz de información que relacione algunas consideraciones respecto a las observaciones manifestadas por estudiantes e investigadores sobre las experiencias y vivencias durante la propuesta de intervención de la gamificación en la educación religiosa. Está organizada por categorías emergentes halladas en los datos provistos a través de estos instrumentos, el diario de campo, journal y comentarios

Tabla 5. Matriz de análisis

Categoría	Diario de campo	Journal	Comentarios y palabras significativas
Tiempo	“La sesión terminó al sonar el timbre y los estudiantes salieron con muy buen ánimo y, señal de que la intervención fue positiva y se cumplieron los objetivos”.	“No tuvimos el tiempo suficiente de practicar, la experiencia fue muy buena ya que tuvimos varias opiniones de mis compañeros” “Que haya más tiempo”	Óptimo según el maestro Insuficiente de tiempo. Participación activa Con los comentarios de que la actividad estuvo bien realizada, se evidencia que los estudiantes quieren seguir participando de la actividad
Recursos	“Al inicio de la sesión los estudiantes manifestaron algo de sorpresa al observar que la clase estaría guiada por una proyección, debido a que no es lo habitual.”	“Me pareció que el implementar la tecnología y documentales audiovisuales en la clase hace que estemos más concentrados y participativos en clase”	Expectativa Satisfacción Interés Importante contar con recursos

	"Hubo un inconveniente técnico, porque el computador se descargó, pero los estudiantes aguardaron con paciencia."	"Que el profesor nos mostró un vídeo que nos hace reflexionar mucho" "En mi opinión me gustaría mucho que fuera con videos o cosas así pues es más entendible y nos pone a reflexionar un poco más sobre algunas cosas."	
Organización	"La sesión se desarrolló en un clima de competitividad, pero primó el respeto hacia los demás, no hubo que intervenir en ninguna manera sobre asuntos disciplinarios, lo que diferenció esta intervención de las que se han desarrollado en anteriores oportunidades en el marco de la clase de religión." "En términos generales se percibió atención e interés, durante la evaluación se percibió un espíritu de sana competencia y complicidad, sin embargo, era necesario que el docente hiciera intervenciones para evitar que se generara desorden o indisciplina." "Es notoria la actitud de crear estrategias para el alcance de mayor puntuación. Los grupos hablan entre sí dando la idea de planear lo que les asegure avance significativo en los puntos."	"La verdad me gustó mucho ya que la sesión fue muy dinámica y las preguntas no se salían del tema principal del cual era hablar sobre el capítulo 5 y 6 del libro ética para Amador" "Una actividad fuera del aula de clase " "En lo personal pienso que fue un tema muy bien ejecutado y explicado, no fue difícil de entender, era didáctico e interesante." "Me pareció que fue una clase muy bien preparada y que si se pone la suficiente atención no hay nada negativo por resaltar" "Probar con antelación los programas que se utilizarán mediante la clase para que no haya inconvenientes como el de hoy"	Concordancia entre puntos de vista del docente y estudiante Previsión Buena planeación Control en el aula Trabajo en equipo y organización entre los estudiantes
Actividades	"Con relación al uso de la aplicación se percibió que esta le aportó dinamismo a la clase, fue un excelente complemento a la hora de hacer la evaluación y la realimentación, fomentando el interés y la participación activa" "La actividad arrojaba al final de la participación de cada grupo un puntaje, por lo que los estudiantes que entraban a participar tenían una referencia de los puntos de los demás grupos y se desafiaban a hacerlo en menor tiempo"	¿Qué recomendaciones harías para un evento futuro? Más participación por parte de los estudiantes "Que se hizo todo muy dinámico y hizo entretenida la clase" "Si ya que se volvió una clara dinámica y se nota más las ganas de hacer la actividad de parte de todo el grupo" "Que se hizo todo muy dinámico y hizo entretenida la clase"	Apatía Competencia Dinamismo Puntuación Enganche

Comportamiento	“Los estudiantes muestran alegría al recibir la explicación de la aplicación y manera en que va a ser utilizada. “Durante el desarrollo de la sesión se nota el “enganche” de unos estudiantes más que otros. Unos están más preocupados por discutir la respuesta con sus equipos. Otros se encuentran indiferentes a la actividad” “Los estudiantes manifiestan cierto “celo” por los puntos recibidos, o por los que se dejaron de recibir; Ver la totalidad de la puntuación les es motivante”	“De pronto que la atención por parte de otros estudiantes no fue del todo correcta y que los pocos que prestaron atención cargaron a los que no estaban haciendo caso” “Me gustó mucho el interés que mostraron a través de las preguntas sobre nuestra visión del área, me sentí muy cómoda y muy interesada en la investigación tratada.” “Lo que no me gustó fue el desorden que había por parte de algunos compañeros”	Alegría Competencia Emoción fuerte Conflicto Se debe hacer un buen control y seguimiento de todo el proceso y desarrollo de las aplicaciones para que no se pierda el sentido o propósito de la misma, una forma diferente de aprender o afianzar los aprendizajes obtenidos y no la simpleza del entretenimiento u otra forma de disipar el tiempo.
----------------	---	---	--

Fuente: Elaboración propia

Como resultados obtenidos de cruzar las opiniones y observaciones entre estudiante e investigadores respecto a la categoría emergente de tiempo, este fue óptimo para los docentes. Sin embargo, algunos estudiantes manifestaron que no fue suficiente. Entendiendo que en términos generales la experiencia fue catalogada como exitosa, esto podría indicar que la falta de tiempo no tiene una connotación negativa de por sí, respecto a la calificación de la actividad, sino más bien, se remite al deseo de los estudiantes de seguir participando de la misma, lo que se puede interpretar como algo positivo.

De acuerdo con lo manifestado en los diarios de campo y journal, en los comentarios se evidencia que el uso de recursos relacionados a las TIC tuvo un impacto positivo en los estudiantes, partiendo de las expectativas que generó su uso, y posteriormente, sobre la funcionalidad que cumplieron en la implementación de la metodología. También se evidencia la importancia de prever inconvenientes técnicos que se puedan presentar para que la experiencia sea mucho más positiva. También se observa que faltan más recursos para alcanzar metas mayores en el aprendizaje.

Respecto a la organización, se encuentra que fue bien programada la propuesta, y el trabajo colaborativo fue parte importante del trabajo en clase. Estos aspectos contribuyeron a que en los estudiantes se generara una percepción positiva de aprobación de la intervención, de complacencia en la participación, e incluso en manifestar su deseo de participar en futuras sesiones.

En relación con las actividades, se menciona que estuvieron bien realizadas y se evidencia en los comentarios que los estudiantes quieren seguir participando de éstas, de igual forma, se encontró que la propuesta llenó las expectativas, generó sentimientos de satisfacción y participación activa por el dinamismo impreso en cada una de ellas. También generaron sentimientos de filiación social por el logro de objetivos grupales. Los comentarios también dan cuenta que este tipo de actividades promueven más interés hacia el área.

Por último, respecto al manejo de emociones y relaciones interpersonales, durante la propuesta, se encontraron situaciones donde la apatía, competitividad y el reto ocasionaron algunas dificultades por expresiones o comportamientos que no son adecuados al competir. Por lo tanto, se debe hacer un buen control y seguimiento de todo el proceso y desarrollo

de las aplicaciones para que no se pierda el sentido o propósito de la misma, ya que es una forma diferente de afianzar los aprendizajes obtenidos y no un ejercicio de jugar por jugar.

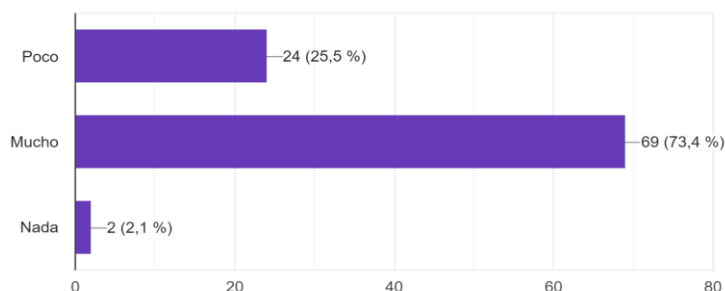
Evaluación de la propuesta

Para el logro del tercer objetivo que es, identificar otras variables, asociadas o no a la gamificación que inciden en la motivación de los estudiantes hacia el área de educación religiosa, se aplicó un cuestionario al finalizar la propuesta de gamificación a todos los estudiantes objeto de estudio. Este fue diligenciado por 95 estudiantes de 104 que asistieron a las clases durante el tiempo de aplicación. Sus consideraciones giran, entre otras cosas, en torno a factores diversos a la gamificación que inciden en la motivación hacia el área. Los resultados fueron los siguientes

Figura 6. Consideraciones sobre la educación religiosa

1. ¿Consideras que la propuesta de gamificación para la enseñanza de la educación religiosa ha sido importante para tu aprendizaje?

94 respuestas



Fuente: Elaboración propia

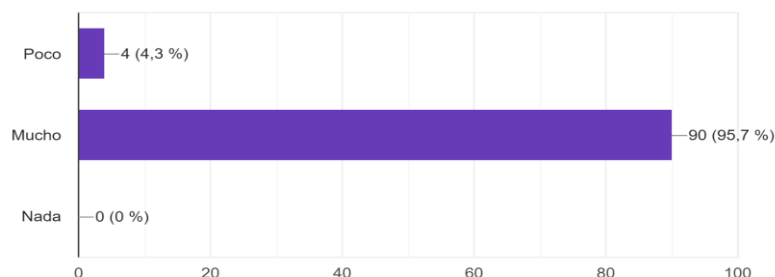
De acuerdo a la anterior gráfica, se puede observar que los estudiantes consideran con un (73.4%) como importante la propuesta de gamificación para su aprendizaje, de otra parte, el (25.5%) indica que aportó poco y únicamente el 2.1% consideran que no fue efectiva la propuesta.

De esta manera, se analiza que la propuesta entre los estudiantes tuvo una gran acogida y permitió el desarrollo de la temática en la educación religiosa, por medio de la metodología activa al usar distintas actividades y aplicaciones para la enseñanza de las clases, por lo tanto, el resultado es positivo.

Figura 7. Consideraciones sobre las motivaciones

2. ¿Consideras que tu profesor de educación religiosa los motiva a aprender?

94 respuestas



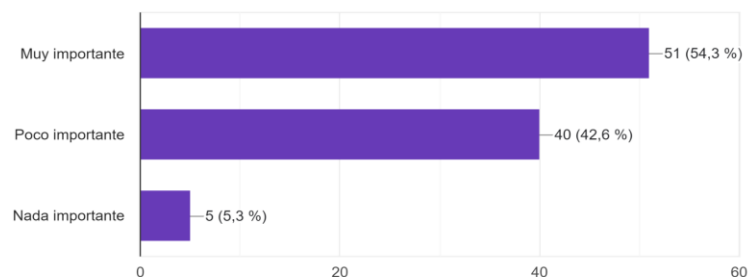
Fuente: Elaboración propia

En la gráfica anterior se hace la pregunta acerca del rol del profesor como motivador al aprendizaje, de esta manera, se evidencia que el (95.7%) considera que el profesor motiva mucho al aprendizaje, únicamente el (4.3%) indica que el profesor motiva poco y con un (0%) no se encuentran respuestas acerca de que el docente no motive el aprendizaje.

Por lo tanto, se puede considerar que el rol docente en el proceso de enseñanza es fundamental al implementar un proceso de gamificación en la enseñanza de la educación religiosa, es decir, los estudiantes validan el compromiso profesionalismo y preparación de los profesores respecto a la enseñanza de educación religiosa al utilizar metodologías innovadoras para la enseñanza de su clase.

Figura 8. Consideraciones en relación con el proyecto de vida

3. ¿Cómo considera usted el aprendizaje de la educación religiosa para su proyecto de vida?
94 respuestas



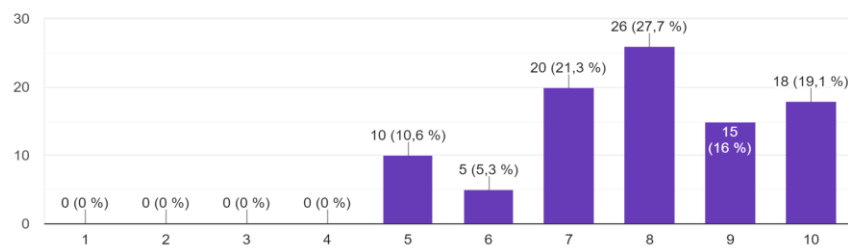
Fuente: Elaboración propia

En la gráfica anterior se observa que cuando se les pregunta a los estudiantes respecto a cómo consideran la educación religiosa como parte de su proyecto de vida. Ellos respondieron que muy importante con el (54.3%) poco importante con el (42.6%) y nada importante con el (5.3%.) por consiguiente , se puede afirmar que a partir de la propuesta de intervención sobre gamificación los estudiantes han modificado su percepción acerca del aprendizaje de la educación religiosa y cómo le aporta para su proyecto de vida, de esta manera, el resultado de la aplicación indica un grado de favorabilidad y aceptación en ellos, sin embargo, se pueden considerar otros aspectos para alcanzar mayor aceptación por parte de ellos.

Figura 9. Consideraciones frentes a la gamificación

4. En una escala de 1 a 10 (siendo 1 lo mas bajo y 10 lo mas alto) ¿Cómo considera usted que fue la propuesta de intervención sobre la gamificación en la educación religiosa?

94 respuestas



Fuente: Elaboración propia

En la figura 9, se observa de acuerdo a la escala evaluada respecto a la propuesta de intervención sobre gamificación que los valores 7 al 10 suman (83.7%) lo que indica que la propuesta fue de su agrado, dentro de este valor se puede decir que para el (19.1%) con un valor de 10, lo manifiesta total agrado y aprobación por la propuesta y solo el (15.9 %) que son la sumatoria de las valoraciones de 5 y 6, representan una medianamente aceptable.

Para el análisis siguiente, se tomaron las respuestas de pregunta abierta, organizando la información en tres secciones: Muy positivas, positivas y por último las observaciones y comentarios.

5. Por favor describa alguna sugerencia o comentario para vincular a la propuesta de gamificación si lo considera necesario:

Muy positivas

“Seguir con las actividades que hacemos casi todas las clases para así aprender más de religión y no todo sea solo de escribir y trabajos”

“Todo muy bien”

“Todo muy bien”

“Esta propuesta no tendría que darle ningún comentario negativo, me parece una propuesta demasiado buena para la interacción en clase”

“Nada, está muy divertida”

“No, considero que como lo está haciendo va bien”

“Es una forma muy rápida y divertida de aprender con estos juegos, me parece muy bueno”

“Creo que es más divertido con gamificación”

“Todo está muy bien, espero que la clase siga así de chévere”

“Todo está muy bien”

“No me parece que todo está bien como está”

Positivas

“Ninguna”

“No tengo como una sugerencia para esta actividad”

“Si ya que es algo nuevo en la asignatura, que nos puede ayudar a aprender de una forma diferente y buena en la clase”

“No tengo ninguna sugerencia realmente”

“Es muy necesario nos motiva a participar en la clase, nos motiva a aprender, eh incluso hace que todo sea más especial y se nos quede en la mente mucho más fácil”

“No tengo ninguna está perfecto”

“Creo que hasta el momento no tengo ninguna sugerencia ya que las actividades han sido muy buenas”

“Ninguna”

“Nada”

“Ninguna”

“Tal vez no se”

“En este momento no”

“No se”

“No ninguna sugerencia, ni comentario”

Sugerencias

“Realizar juegos más entendibles y que podamos dar una respuesta que sí sea correcta”

“Intentar usar la gamificación de una manera más seguida y como da para llamar la atención de los estudiantes”

“Más actividades”

“Que exploremos más religiones”

“Que en las actividades haya un poco más de tiempo”

“Hacer las clases afuera ya que invita al aprendizaje”

“El orden de los estudiantes”

“Fuese mucho mejor si se tuviera más tiempo de desarrollar”

“Que las guías Sean guiadas”

“Promover el respeto hacia las creencias de los demás”.

“Que sean más didácticas las clases”

Para finalizar, de acuerdo lo respondido por los estudiantes, se puede determinar que han sido muy positivos los comentarios y observaciones respecto a la propuesta de investigación. Así mismo, se observa que hay respuestas positivas acerca de la implementación de gamificación, donde los estudiantes consideran que no es necesario ajustar nada de la propuesta en su gran mayoría. En la parte final de las sugerencias y observaciones, los estudiantes manifiestan que hay que revisar algunos ajustes principalmente en el contenido, donde invitan a que se enseñe la educación religiosa de una manera más abierta. Así mismo, que se utilicen otros espacios para la enseñanza de la clase que no sean únicamente el salón de clase.

También indican que se puede mejorar el orden en las clases y la organización, de igual forma, que se desarrolle la propuesta con mayor intensidad horaria dentro del currículo. Por último, consideran que es importante la vinculación de la gamificación y del juego dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje. Cabe enfatizar que es necesario ajustar algunos aspectos de la propuesta para evitar que los estudiantes caigan en la competición sin sentido y se causen algunas molestias o malos comportamientos al no ser siempre ganador en las actividades, este es un punto que es necesario evaluar para mejorar el impacto en los estudiantes.

5. DISCUSIÓN

La presente investigación tiene como objeto de estudio comprender la incidencia de la implementación de la metodología activa de la gamificación en la motivación hacia el área de educación religiosa escolar en las estudiantes de las instituciones San José de Marinilla y Concejo Municipal de Itagüí.

En esta sección, se hace discusión de los resultados obtenidos a partir del uso de la gamificación en la enseñanza de la educación religiosa. Diferentes autores, como Ortiz y Agredal (2018), consideran que la gamificación posee un gran potencial para aumentar la motivación en los usuarios, despertando emociones y capacidades que permiten alcanzar

logros individuales y colectivos. Asimismo, Lee y Hammer (2011), citado en Jara y Montoya, (2022, p. 251) definen la gamificación educativa como responsable de la creación de ingeniosas y atractivas propuestas de aprendizaje para potenciar la resolución de los retos planteados en el desarrollo de las sesiones, los investigadores evidencian una fuerte identificación dentro de los grupos de trabajo, fortaleciendo el sentido colectivo entre ellos y generando emociones manifiestas en el espíritu de competencia o cooperación.

En educación, existen aplicaciones específicas para el aprendizaje con actividades llamativas que pueden ser implementadas en la enseñanza de la educación religiosa. La literatura sobre la efectividad de la gamificación en la motivación y la participación sigue siendo limitada en ciertos aspectos, como incongruencia entre la teoría y la práctica y la carencia de directrices de implementación de diseños gamificados.

Se puede decir entonces que, la gamificación en la enseñanza de la educación religiosa tiene el potencial de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Sin embargo, es necesario seguir investigando y desarrollando directrices de implementación para garantizar el éxito de estas estrategias en el aula.

De otra parte, la gamificación es una estrategia que ha ganado popularidad en la educación en los últimos años, y su implementación en la enseñanza de la educación religiosa ha sido objeto de interés para muchos investigadores, pero con poca difusión, por tanto, se ha modificado para una aplicación de la gamificación superficial y no una intervención de gamificación estructural sobre el impacto en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

Según Lorduy y Naranjo (2020), validan el aporte significativo de las tecnologías en la enseñanza, generando elementos valiosos que contribuyen a la presente investigación al formar parte de la discusión específicamente en el tema de la motivación. De igual forma, Correa (2021) también introdujo el elemento de las TIC como herramientas motivadoras y observó que estas efectivamente tuvieron un efecto en relación a este fin. En este contexto, los investigadores deciden utilizar la gamificación superficial, adaptando actividades gamificadas de algunas aplicaciones como Plikers, Wordwall entre otras, en concordancia a los temas proyectados de la propuesta.

A pesar de que la gamificación fue superficial, esta permitió cumplir los objetivos de aprendizajes planteados, evidenciándose en los resultados de la evaluación. Sin embargo, la gamificación estructural puede generar más significados en el aprendizaje debido a su elaboración creativa y mayor posibilidad de transversalización con otras áreas y con otros campos del conocimiento, es decir, se puede profundizar con equipos interdisciplinarios que aborden la educación desde una perspectiva más técnica e investigativa.

En el estudio de Jara y Montoya (2022) se plantea que la gamificación puede ser un enfoque efectivo para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje. No obstante, es fundamental seguir investigando y desarrollando metodologías de gamificación más profundas y estructuradas para garantizar el éxito de estas estrategias en el ámbito educativo.

Si bien es cierto, la gamificación en la enseñanza de la educación religiosa ha demostrado ser efectiva como elemento para incentivar la motivación y el compromiso de los estudiantes, aunque es necesario seguir investigando y desarrollando enfoques más estructurados y creativos para maximizar su impacto en el aprendizaje. También es importante considerar que es necesario una revisión de las didácticas en la enseñanza para el siglo XXI.

En consecuencia, se sugiere que los educadores de la educación religiosa pueden considerar la posibilidad de utilizar la gamificación como una estrategia para mejorar la motivación y el aprendizaje de sus estudiantes. Se recomienda que se investigue y experimente con diferentes metodologías de gamificación, incluyendo la gamificación estructural, para determinar cuál es la más adecuada para cada contexto educativo.

Según los resultados de Zailani et al. (2019). La gamificación es una técnica que utiliza la mecánica de los juegos en el aprendizaje, y está cada vez más extendida en las distintas etapas educativas.

Los resultados positivos derivados de la aplicación de la gamificación incluyen la facilidad de aprendizaje, el aumento del compromiso de los estudiantes, la creación de diversión y el fomento de una actitud positiva. Estos resultados sugieren que la diversión y el juego pueden ser agentes importantes en el aprendizaje activo, y facilitan la interiorización de contenidos y aumentan su motivación y participación.

Los hallazgos de la investigación demostraron que la gamificación puede ser efectiva en la enseñanza de la educación religiosa. La técnica ayuda que los estudiantes desarrollen una actitud positiva hacia el aprendizaje, aumentar su compromiso y facilitar el proceso de aprendizaje. La diversión y el juego pueden desempeñar un papel relevante en la motivación de los estudiantes, lo que puede conllevar a un mayor rendimiento académico. Además, permite innovar las estrategias de enseñanza y captar la atención y concentración de los estudiantes, lo que permitiría alcanzar mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, la gamificación puede ser una técnica efectiva para atraer a estudiantes que de otra manera podrían no estar interesados en la educación religiosa. Al crear una experiencia de aprendizaje atractiva y efectiva, la gamificación puede ayudar a los estudiantes a conectar con la materia de una manera significativa y a comprender mejor su relevancia en la vida diaria. Es bueno considerar que para aplicar la gamificación en el aula, es importante seleccionar las aplicaciones, programas o plataformas de aprendizaje que mejor se ajusten a cada estudiante.

En conclusión, la gamificación puede ser una técnica efectiva en la enseñanza de la educación religiosa. Los resultados positivos obtenidos en la investigación demostraron que la técnica puede facilitar el aprendizaje, aumentar el compromiso de los estudiantes y fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje. También se requiere profundizar mucho en el tema e ir probando con los estudiantes, sin incurrir en desánimos las primeras veces cuando ellos aún no están acostumbrados y no sales las cosas como se planearon. La diversión y el juego pueden desempeñar un papel importante en la motivación de los estudiantes, lo que puede llevar a cabo un mayor rendimiento académico.

Es importante destacar que la gamificación no consiste en crear un juego, sino en valerse de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos. Por último, la gamificación puede ser una técnica efectiva para atraer a estudiantes que de otra manera podrían no estar interesados en la educación religiosa.

6. CONCLUSIONES

Como conclusión, respecto a las categorías de gamificación y sus relaciones con las actividades, se puede establecer una relación directa en el incremento de interés por parte de los estudiantes desde el Momento I de la aplicación. En el Momento II se concluye que los estudiantes gustan de las actividades en general, ellos resaltan que las actividades facilitan la participación, la variabilidad de actividades posibilita una mayor atención. Se concluye que el uso de la gamificación permite el desarrollo de nuevos aprendizajes de una forma activa, alejándose del mito de que la clase de educación religiosa siempre presenta una metodología repetitiva. Se puede decir que se deben ir mejorando para alcanzar mayor aceptación e impacto.

Por otra parte, se percibe según las alusiones a la clase de religión, que típicamente ésta es muy tradicionalista. Se concluye por tanto que, durante y después de la intervención que vincula la gamificación como metodología de enseñanza e intervención, se presenta que hay mayor participación, más interés, y valoran la inclusión de didácticas contemporáneas. De lo cual se puede decir que la propuesta ha sido provechosa y consistente porque ha permitido modificar significativamente la concepción de la educación religiosa respecto a los conceptos y saberes en las clases en las dos instituciones educativas donde fue aplicado. Asimismo, se observa una relación entre la importancia en el estudio del área de religión y la percepción de utilidad para la vida de los estudiantes a partir de los conceptos abordados en el área y que brindan un aporte a la vivencia cotidiana de cada estudiante y su proyecto de vida.

De otra parte, se obtiene como conclusión que aspectos referentes al proyecto de vida y aspectos de la cotidianidad del día a día, que se debe buscar un impacto mayor para el desarrollo integral de los estudiantes. Asimismo, se concluye que los estudiantes manifiestan una mayor apropiación y relación hacia los conceptos de vida, y dan un valor importante a la diversidad de perspectivas para la enseñanza de la educación religiosa, no solo desde la postura judeocristiana, sino que debe existir apertura al aprendizaje y comprensión de otras religiones.

Se concluye finalmente que existe una percepción positiva en los estudiantes, se debe en gran medida a una relación entre el desarrollo de las *actividades de gamificación propuestas, la metodología y la motivación* de los profesores para la participación activa de los estudiantes en su aprendizaje y proyecto de vida.

ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN

El presente estudio sobre la implementación de la gamificación y su incidencia en la motivación hacia el área de educación religiosa escolar en los estudiantes de décimo grado de las instituciones educativas San José de Marinilla y Concejo Municipal de Itagüí, se realizó con la autorización y previo acuerdo del comité de ética de la Corporación Universitaria Adventista, las autoridades educativas de las instituciones en las que se llevaron a cabo las aplicaciones y los padres y/o representantes legales de los estudiantes intervenidos, con los que se compartió el objeto y la metodología de la investigación y se solicitó autorización voluntaria para la aplicación de entrevistas. La información contenida responde de forma fidedigna a los hallazgos que tuvieron lugar en el desarrollo de la investigación. De la misma manera, las citas y referencias bibliográficas que integran el documento respetan el derecho de autoría.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, "Porque de él, y por él, y para él, son todas las cosas. A él sea la gloria por los siglos. Amén" Ro. 11:36

A nuestras familias, por su acompañamiento incondicional, comprensión y sacrificio durante todo el curso de estudio

A la UNAC, en la persona de cada uno de sus docentes, por brindarnos esta formación profesional e integral y quienes desde su personalidad y particularidad dejaron una huella que permanecerá.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ahumada, M., Antón, B. y Peccinetti, M. (2012). *El desarrollo de la investigación acción participativa en psicología. Enfoques*, 24(2), 23-52.
- Anguera, M., Magnusson, M. y Jonsson, G. (2007). *Instrumentos no estándar: planteamiento, desarrollo y posibilidades. Avances en medición*, 5(1), 63-82.
- Arnau, J. (1995). *Metodología de la investigación en psicología*. En M. T. Anguera, J. Arnau, M. Ato, R. Martínez, J. Pascual, J., y G. Vallejo, G. (Eds.), *Métodos de investigación en Psicología* (Cap. 1). Madrid: Síntesis.
- Asamblea Nacional Constituyente (1991). *Constitución Política de Colombia*. Artículos 18, 18 y 27.
- ATLAS.ti Scientific Software Development GmbH [ATLAS.ti Web, v3.15.0]. (2022). Obtenido de <https://atlasti.com>
- Beltrán, R. (2018) *Estado del Arte Sobre Educación Religiosa Escolar (ERE) en Colombia 2007 – 2018*. Ibagué: Universidad del Tolima.
- Beltrán, W. M. (2020). *La clase de Religión en los colegios públicos de Bogotá: Estado de la investigación. Theologica Xaveriana*, 70, 1–29. <https://doi.org/10.11144/JAVERIANA.TX70.CRCPB>
- Bruno, F., Fernández, Mercedes. y Stover, J. (2020). Escala de motivación situacional académica para estudiantes universitarios: desarrollo y análisis psicométricos. *Interdisciplinaria*, 37(1), 15-16. <https://dx.doi.org/10.16888/interd.2020.37.1.8>
- Bisquerra, R. (2009). *Metodología de la investigación educativa*. Editorial, La Muralla, S.A. Constancia, Madrid.
- Candan, F. y Başaran, M. (2023). A meta-thematic analysis of using technology-mediated gamification tools in the learning process. *Interactive Learning Environments*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2172589>
- Canese, M., Estigarribia, R., Ibarra, G., y Valenzuela, R. (2020). *Aplicabilidad del diseño exploratorio secuencial para la medición de habilidades cognitivas: una experiencia en la Universidad Nacional de Asunción, Paraguay–Revista Científica Internacional*, 7(2), 63-75.
- Conde, J. (2016). *La mediación de las TIC en la creación de ambientes de aprendizaje y el logro de competencias digitales*. In Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/55991>
- Congreso de la República de Colombia, (1994). *Ley 115 de febrero 8 de 1994, por la cual se expide la ley general de educación*. Artículos 23 y 24.
- Congreso de la República de Colombia, (1994). *Ley 133 de mayo 23 de 1994, por la cual se desarrolla el Decreto de Libertad Religiosa y de Cultos, reconocido en el artículo 19 de la Constitución Política*.

- Correa, J. (2021). *Influencia de las TIC como elemento motivador en el rendimiento académico del área de español de los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa Juan XXIII de la ciudad de Pereira* [Uniminuto]. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/13442%0A>
- Decreto 1413 (2001). *Por el cual se modifica la estructura del Ministerio de Educación Nacional y se dictan otras disposiciones*. Julio 16 de 2001. Colombia.
- Fernández, J., y Flores, G. (2019). *Fundamentación teórica de la Gamificación. Gamificando la Educación Física*. De la teoría a la práctica en educación primaria y secundaria.)
- García, I. (2019). *Escape Romm como propuesta de gamificación en educación*. Revista Educativa Hekademos, 27, año XII, diciembre.
- GIMA (Grupo de Innovación en Metodologías Activas), (2008). *Metodologías Activas (Book style)*. Valencia, España: Editorial Universidad Politécnica de Valencia, p.5
- González, J., Corrales, G., & Morquecho, R. (2023). La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ciencia Latina, Revista Multidisciplinar, 7, 3922–3938. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4708
- Guarín Vega, A. M. (2021). *Educación Religiosa Escolar: Formar Ciudadanos del Mundo*. 1–36. <https://repository.urosario.edu.co/handle/10336/32177>
- Hamari, J. y Koivisto, J. (2015) *Why do people use gamification services?* International Journal of Information Management. Volume 35, Issue 4, pages 419-431
- Hernández, R., Fernandez, C. y Baptista, M. (2014a). *Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias*. RH Hernández et al., Metodología de la investigación, 11-1.
- Hernández, R., Fernández C. y Baptista, M. (2004b). *Metodología de la Investigación*. 3ra. Edición, Chile. Ed. Mc Graw Hill.
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-hill.
- Ilmudinulloh, R. (2023). THE PERCEPTION OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION STUDENTS ON KAHOOT! AS A QUIZ. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 7(1), 1–23. <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/IJiet>
- Jara, M. y Montoya, Á. (2022). Metodología Activa: Gamificación. In M. M. A. JARA (Ed.), *Estrategias Pedagógicas Innovadoras* (1st ed., p. 294). Sello Editorial SedUnac.
- Jurado, M. (2011). *El diario como instrumento de autoformación e investigación*. Revista Currículum, 24 de octubre 2011, pp. 173 - 200. Recuperado en <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10690/>

- Kam, A. y Umar, I. (2023). *Fostering autonomous motivation: a deeper evaluation of gamified learning*. J Comput High Educ. <https://doi.org/10.1007/s12528-023-09358-1>
- Lancheros, L. C. (2011). *Estilo motivacional en el aprendizaje de inglés en niñez intermedia y aplicación de la metodología de trabajo por proyectos*. Pontificia Universidad Javeriana.
- Latorre, A. (2004). *La investigación-acción*. Conocer y cambiar la práctica educativa, 4.
- LLontop, S., y Paico, Y. (2017). *Propuesta Metodológica para Mejorar la Motivación en el Área de Educación Religiosa de Estudiantes del 2do de Secundaria I.E. Luis Negreiros Vega, Distrito de Pátapo, Chiclayo, 2016*. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/1121%0A>
- Llorens, F., Gallego, F., Villagrà, C., Compañ, P., Satorre, R. y Molina, R., (2016). *Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas*. VAEP-RITA, 4(1), 25-32.
- López, P. y Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163564/metinvsoccua_a2016_cap1-2.pdf
- Lorduy, D., & Naranjo, C. (2020). *Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación en ciencias*. Praxis & Saber, 11(27), e11177. <https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n27.2020.11177>
- Maros, H., y Juniar, S. (2018). *Actitudes de los estudiantes de grado 8 del colegio Liceo Departamental hacia el uso de las TIC en una clase de inglés, en el marco del proyecto Tit@ bilingüe [Universidad del Valle]*. <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/14045/CB-0596629.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mazarakis, A. y Bräuer, P. (2023) *Gamification is Working, but Which One Exactly? Results from an Experiment with Four Game Design Elements*. International Journal of Human-Computer Interaction, 39:3, 612-627, DOI: [10.1080/10447318.2022.2041909](https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2041909)
- MEN (Ministerio de Educación Nacional), (2018). *Lineamientos curriculares*. Disponibles en <https://www.mineducacion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-media/Direccion-de-Calidad/Referentes-de-Calidad/339975:Lineamientos-curriculares>
- Medina, M., y Verdejo, A. (2020). *Validez y confiabilidad en la evaluación del aprendizaje mediante las metodologías activas*. Alteridad, 15(2), 270-284.
- Molina, J., Ortiz, A., y Agreda, M. (2017). *Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación Primaria*. En Ruiz Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). Innovación docente y uso de las TIC en educación. Málaga: UMA Editorial.

- Muñoz, C. E., Sandstede, M., y Olena, K. (2017). *Factores de riesgo y de protección para el consumo de drogas en los estudiantes del Instituto de Filosofía de la Universidad de Antioquia*. *Psicoespacios*, 11(18), 149-170. <http://doi.org/10.17081/psico.19.36.1294>
- Naranjo, M. (2009). *Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo*. *Revista Educación*, 33(2), 153. <https://doi.org/10.15517/revedu.v33i2.510>
- Olivares, J., López, I., y Conde, J. (2021). *Estudio motivacional sobre el aprendizaje de la religión en Educación Básica mediante TIC*. *Alteridad*, 17(1), 114-125. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.09>
- Ortiz D., S. M. (2019). *Espiritualidad ciudadana: aportes en la construcción de lineamientos curriculares para la educación religiosa escolar*. (Tesis de Maestría). Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá-Colombia
- Ortiz, A. Jordan, J. y Agredal M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. *Educação e Pesquisa*, vol. 44, e173773, DOI: [10.1590/S1678-4634201844173773](https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773)
- Pacheco, A. (2022). *La motivación y el aprendizaje autónomo en escolares del quinto grado del nivel secundaria de I. E. Libertador José de San Martín, Oyón*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Parra, M. (2014). *Caracterización de los factores motivacionales relacionados con el aprendizaje de un grupo de estudiantes de profesionales en deporte de la escuela nacional del deporte [Universidad ICECI]*. In News.Ge. http://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/handle/10906/77348%0A
- Prieto, J. (2020). *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios*. Ediciones Universidad de Salamanca. Teri. 32, 1, en-jun, 2020, pp. 73-99. Recuperado en <https://www.torrossa.com/en/catalog/preview/4608256>
- Quicios, M. (2022). *Visión socioeducativa de la gamificación*. En Sevillano, M. y Vásquez, E. (Eds). *La gamificación como recurso educativo en educación primaria*. 1. ed. [S. l.]: Dykinson,
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2022). *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.6 en línea]. <<https://dle.rae.es>>
- Restrepo, E. (2021). *Estrategia didáctica basada en gamificación para el proceso de enseñanza de la genética molecular*.
- Reyes, E. (2022). *Metodología de la investigación científica*. Page Publishing Inc.
- Reyes, W. (2022). *Gamificación y aprendizaje colaborativo en línea: un análisis de estrategias en una universidad mexicana*. *Alteridad*, (17)1, 24-35. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.02>

- Robbins, S. y Judge, T. (2017). *Comportamiento organizacional*. Decimoséptima edición. Pearson, México. ISBN 9786073239851
- Sabariego, M., Vilà, R., y Sandín, E. (2014). *El análisis cualitativo de datos con ATLAS. ti*. REIRE. Revista d'Innovació i Recerca en Educació. Vol. 7, núm. 2, p. 119-133
- Tamayo, M. (2007). *El proceso de la investigación científica*. 4ta. Edición, México. Ed. Limusa.
- Tapia, J. (1992). *Motivar en la adolescencia: Teoría, evaluación e intervención*. Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad Autónoma
- Tapia, J. (1997) *Motivar para el aprendizaje: teorías y estrategias*. EDEBE
- Teixes, F. (2015) *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. ed. Barcelona: Editorial UOC, 137 p. Disponible en: <https://elibro-net.ezproxy.interamerica.org/es/ereader/bvainteramerica/57758?page=1>. Consultado en: 23 Apr 2023
- Toro, D. (2021). *Estrategias para Potenciar la Motivación en la Clase de Pastoral (O Educación Religiosa Escolar) desde una Propuesta de Aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)* [Universidad de la Sabana]. <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/50215>
- Valencia, M. M. A. (2000). *La triangulación metodológica: sus principios, alcances y limitaciones*. Investigación y educación en enfermería, 18(1), 13-26.
- Valenzuela, J. Nieto, A. y Muñoz, C. (2014). *Motivación y disposiciones: enfoques alternativos para explicar el desempeño de habilidades de pensamiento crítico*. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 16(3), 16-32.
- Vidal Ledo, M., y Rivera Michelena, N. (2007). Investigación-acción. Educación Médica Superior, 21(4), 0-0.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the win: how game thin-king can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press
- Zailani, S., Bakar, K. A., Mustapha, N. F., Zainal, H., Nawawi, Z., & Jamsari, E. A. (2019). Improvement in Sarf (Morphology) Competency through Gamification at Miri National Religious Secondary School (SMKAMi). *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(1), 684–697. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v9-i1/5472>

ANEXOS

Anexo 1. Carta consentimiento informado instituciones

CONSENTIMIENTO INFORMADO INSTITUCIÓN

Nombre de la institución

Evaluación de la motivación en estudiantes de 10°, posterior a la aplicación de la metodología de la Gamificación en el contexto de la clase de Educación Religiosa Escolar.

Nombre de los investigadores:

Omar Pautt y Luis Fernando Taboada

Objetivo del estudio

Comprender la incidencia de la implementación de la metodología activa de la gamificación en la motivación hacia la educación religiosa escolar en los estudiantes de 10° de las Instituciones Educativas San José de Marinilla y Concejo Municipal de Itagüí

Yo _____ con documento de identidad No. _____ en mi calidad de rector(a) de la Institución Educativa _____, declaro que he sido informado(a) de los objetivos y fines del presente estudio, su destino y forma de divulgación y estando conforme con los mismos, en forma libre y voluntaria acepto que se realice al interior de la institución.

El presente estudio no genera ningún riesgo para los participantes; no habrá remuneración económica ni de otro tipo por parte de la institución para con los investigadores o estudiantes, al igual que no se adquiere ningún tipo de compromiso académico o laboral con la Institución Educativa _____. El único beneficio es el conocimiento que se desprenda para el logro de los objetivos planteados en la investigación.

La información suministrada es de uso exclusivo de los investigadores, los avances y resultados de esta investigación se presentarán en ponencias o publicaciones que hubiere lugar.

He recibido la información sobre mi derecho a realizar las preguntas que considere necesarias, las cuales deben ser respondidas a mi entera satisfacción.

Firma del representante legal

Firma investigadores

Anexo 2. Carta consentimiento informado a padres de familia

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Se le invita al participar del estudio: **LA GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN LA MOTIVACIÓN HACIA EL AREA DE RELIGIÓN EN ESTUDIANTES DE 10° DE LAS I.E. SAN JOSE DE MARINILLA Y CONCEJO MUNICIPAL DE ITAGUI**

Esta investigación hace parte de un requisito para los estudiantes que aspiran a optar al título de Magister en Educación de la Corporación Universitaria Adventista. Este estudio será desarrollado por los estudiantes Omar Enrique Pautt Zubiria y Luis Fernando Taboada; teniendo como asesora de trabajo de grado a la Magister Ana Cristina Zúñiga y coautor al Magister Milton Jara, docente e investigadora de la Corporación Universitaria Adventista, Medellín, Colombia.

Objetivo general:

Comprender la incidencia de la implementación de la metodología activa de la gamificación en la motivación hacia la educación religiosa escolar en los estudiantes de 10° de las Instituciones Educativas San José de Marinilla y Concejo Municipal de Itagüí

Objetivos específicos:

- Caracterizar a los estudiantes de grado 10° de las I.E. San José de Marinilla y Concejo Municipal de Itagüí
- Describir las percepciones de los estudiantes hacia la Educación Religiosa escolar, antes y después de la aplicación de la gamificación
- Establecer las posibles relaciones existentes entre la gamificación y la motivación hacia la Educación Religiosa Escolar
- Identificar otras variables asociadas o no a la gamificación, que incidan en la motivación de los estudiantes hacia la Educación Religiosa Escolar

Riesgo – Beneficio:

La investigación no tiene ningún riesgo físico, ni psicológico; pues se realizarán únicamente entrevista y observaciones del entorno donde se desarrollan las clases. En caso de querer desistir de su participación tiene derecho a negarse a continuar participando de la investigación sin ningún tipo de consecuencia.

No se recibirá ningún tipo de remuneración por esta información, salvo la de contribuir con este estudio, esperando que a futuro y con los resultados de la investigación, se pueda mejorar las metodologías de la enseñanza de la educación Religiosa generando mayores intereses de parte de los estudiantes, además de la divulgación del tópico y de la información a profesionales en formación sobre el tema.

Tiene derecho a realizar las preguntas que considere necesarias, las cuales deben ser respondidas a satisfacción, al igual que el respetar la decisión de retirarse del estudio en cualquier momento si decidiera hacerlo.

Por lo anterior declaro:

Que he sido informado (a) de la forma como se realizará, se divulgarán los datos del estudio; estando conforme con los mismos, en forma libre y voluntaria acepto que la presente entrevista sea grabada, teniendo claro que estoy en libertad de interrumpirla o de no responder las preguntas que no considere pertinente. No se utilizará mi nombre, en el caso

de ser necesario para el informe se utilizará un código en letras o números que protegerán mi identidad. Entiendo que esta entrevista será utilizada para los fines académicos y de la presente investigación, una vez terminada la misma será destruida. Cualquier dato que pueda ser publicado en revistas científicas, no revelará la identidad de las personas participantes; tampoco se publicaran imágenes de lugares relacionados con mis espacios personales o entorno que sugieran mi identidad.

Al culminar la investigación nos comprometemos a devolver los resultados del estudio y a compartir con ustedes las publicaciones que se hagan al respecto a solicitud personal.

Participante:

Nombre _____

N° de identidad _____ de _____
Dirección: _____ Teléfono _____

Acudiente:

Nombre _____

N° de identidad _____ de _____
Dirección: _____ Teléfono _____
Relación con el participante: _____

Firma de los investigadores y responsable del estudio:

Estudiante: Omar Enrique Pautt Zubiria
Teléfono: 321 6431560
Correo: omar.pauttz@unac.edu.co
Ciudad: Medellín
Fecha: _____

Asesora: Ana Cristina Zúñiga
Teléfono: 310 4046752
Correo: investigacion@unac.edu.co
Ciudad: Medellín
Fecha: _____

Estudiante: Luis Fernando Taboada
Teléfono: 312 7934238
Correo: ltaboada@unac.edu.co
Ciudad: Medellín
Fecha: _____

Coautor: Milton Jara
Teléfono: 321 5502849
Correo: mjara@unac.edu.co
Ciudad: Medellín
Fecha: _____

Anexo 3. Guía de validación de instrumento

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

La encuesta, anexada a la presente, pretende recoger información respondiendo al siguiente trabajo de investigación:

Título	Implementación de la metodología activa de la gamificación en la educación religiosa escolar y su incidencia sobre la motivación hacia el área en los estudiantes de 10° de las Instituciones Educativas San José de Marinilla y Concejo Municipal de Itagüí
Objetivo General	Comprender la incidencia de la implementación de la metodología activa de la gamificación en la motivación hacia la educación religiosa escolar en los estudiantes de 10° de las Instituciones Educativas San José de Marinilla y Concejo Municipal de Itagüí
Objetivos Específicos	• Describir las percepciones de los estudiantes hacia la educación religiosa escolar, antes y después de la aplicación de la gamificación • Establecer las posibles relaciones existentes entre la gamificación y la motivación hacia la educación religiosa escolar • Identificar otras variables asociadas o no a la gamificación, que incidan en la motivación de los estudiantes hacia la educación religiosa escolar

Instrucciones: En relación a los datos expuestos, sírvase marcar en la columna que según su criterio califica cada pregunta. Luego, en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en la relación a los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios de evaluación.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

N	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1	Considera usted que el instrumento persigue los fines del objetivo general.					
2	Considera usted que el instrumento persigue los fines de los objetivos específicos.					
3	Considera usted que este instrumento contiene los conceptos propios del tema que se investiga.					
4	Estima usted que la cantidad de ítems que se utiliza es suficiente para tener una visión comprensiva del asunto que se investiga.					
5	Considera usted que si aplicara este instrumento a muestras similares se obtendría datos también similares.					
6	Estima usted que los ítems propuestos permiten una respuesta objetiva de parte de los informantes.					

N	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
7	Considera usted que hay claridad en los ítems.					
8	Las preguntas responden a un orden lógico.					
9	El número de ítems por dimensiones es el adecuado.					
10	El número de ítems por indicador es el adecuado.					
11	La secuencia planteada es adecuada.					

Observaciones y sugerencias

1. ¿Existen preguntas que deben ser reformuladas? ¿Cuáles?
2. ¿Considera usted que debe considerar otros ítems? ¿Cuáles?
3. ¿Qué preguntas cree usted que se podrían eliminar?
4. ¿Qué pregunta(s) cree usted que se podría (n) agregar?

Recomendaciones:

Fecha: _____

Validado por:

Firma:

Gracias por su participación

Anexo 4. Instrumento 1 – Entrevista semiestructurada

Formato de Entrevista

Institución: Corporación Universitaria Adventista

Investigadores: Omar Enrique Pautt Zubiria y Luis Fernando Taboada

Objetivo de la investigación: Comprender la incidencia de la implementación de la metodología activa de la gamificación en la motivación hacia la educación religiosa escolar en los estudiantes de 10° de las Instituciones Educativas San José de Marinilla y Concejo Municipal de Itagüí

Fecha de la entrevista: marzo 7-10 de 2023

Nombre:	Grado:	Edad:
Fecha:	Lugar:	

PREGUNTAS

I. Aprendizaje del área del Religión

- ¿Consideras importante el estudio del área de Religión en la escuela?
- ¿Las actividades propuestas o desarrolladas en el área resultan ser de tu interés?
- ¿Consideras que los contenidos del área son útiles para tu vida?
- ¿Qué crees que podría contribuir a mejorar el área?

II. La motivación hacia el área de Religión

- ¿Te sientes motivado a participar activamente en el desarrollo de las clases de Religión?
- ¿El docente es claro y comprensible en la presentación de los temas del área?
- ¿El docente logra captar tu interés por los contenidos del área?
- ¿El docente te motiva a conocer y poner en práctica los saberes del área?

III. Estrategias de enseñanza

- ¿El docente usa diversas estrategias para captar la atención por los contenidos del área?
- ¿Las estrategias usadas por el docente te motivan a participar activamente en la clase?
- ¿Crees que el interés por el área de religión está relacionado a la diversidad de estrategias que se utilicen?
- ¿El docente utiliza herramientas tecnológicas para la enseñanza de sus clases?
- ¿Cuáles herramientas o estrategias consideras más efectiva para mejorar el interés por los contenidos del área

Anexo 5. Instrumento 2 – Diario de campo

DIARIO DE CAMPO

FECHA	
HORA	
INSTITUCIÓN	
LUGAR	
ACTIVIDAD	
OBJETIVO	
GRUPO	
INVESTIGADOR	
IMPLEMENTACIÓN	
	COMENTARIOS
LO PLANEADO	
REACCIONES DE LOS ESTUDIANTES	
INTERPRETACIÓN DEL INVESTIGADOR	

Anexo 6. Instrumento 3 - Journal

JOURNAL

FECHA	
ESTUDIANTE	
GRUPO	
SESIÓN	

1. ¿Qué te gustó del tema y la experiencia del día de hoy?
2. ¿Qué no te gustó del tema y la experiencia del día de hoy?
3. ¿Qué vas a poner en práctica de lo aprendido?
4. ¿Qué recomendaciones harías para un evento futuro?

Anexo 7. Carta comité de ética

Medellín, marzo 21 de 2023

Señores:

Facultad de Educación

Corporación Universitaria Adventista

Asunto: Aprobación de estudio

Cordial saludo.

Como estudiantes de la maestría en educación en la Corporación Universitaria Adventista y autores de la investigación que lleva por título *“Implementación de la metodología activa de la gamificación en la educación religiosa escolar y su incidencia sobre la motivación hacia el área en los estudiantes de 10° de las Instituciones Educativas San José de Marinilla y Concejo Municipal de Itagüí”*, asesorados por los maestros Ana Cristina Zúñiga y Milton Jara, solicitamos muy comedidamente el aval para el desarrollo de dicho estudio en sus diversos procesos.

Este conlleva varias fases: diagnóstica, implementación y evaluación de la implementación, lo cual requiere del concurso de estudiantes en las instituciones objeto de estudio. No conlleva ningún tipo de riesgos para los participantes y no requiere información que comprometa a las personas involucradas en su identidad o datos sensibles.

Agradecemos la atención prestada y las sugerencias o recomendaciones brindadas.

Cordialmente,

OMAR PAUTT ZUBIRIA

Estudiante investigador

LUIS TABOADA MERCADO

Estudiante investigador