UNIVERSIDAD IA: GAMIFICACIÓN, MOTIVACIÓN Y AUTOEFICACIA EN EL APRENDIZAJE DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

Autores:

Brayham Danieñ Rojas Zambrano., Universidad de Pamplona, brayhan.rojas@unipamplona.edu.co

Richard Eliseo Mendoza Gáfaro., Universidad de Pamplona, richard.mendoza@unipamplona.edu.co

Luz Santos Jaimes ., Universidad de Pamplona, luz.santos@unipamplona.edu.co

Autor de Correspondencia: Richard Eliseo Mendoza Gáfaro, richard.mendoza@unipamplona.edu.co / Producto derivado del proyecto de investigación y extensión Universidad IA

Resumen

Introducción: La alfabetización en inteligencia artificial constituye una necesidad emergente en la educación superior colombiana; sin embargo, la formación tradicional suele presentar baja interactividad, limitada retroalimentación y dificultades para sostener la participación estudiantil.

Objetivo: Describir el efecto de los mecanismos de gamificación de la plataforma Universidad IA sobre la motivación intrínseca y la autoeficacia académica en el aprendizaje de inteligencia artificial en estudiantes universitarios.

Metodología: Se propuso un diseño cuasi-experimental, descriptivo-correlacional, con medición pre y post intervención en estudiantes universitarios colombianos. Se emplearon la Escala de Motivación Académica, la Escala de Autoeficacia General y métricas de plataforma asociadas con avance, permanencia y desempeño.

Resultados: Se esperó que el uso de puntos, insignias, niveles, narrativa y retroalimentación inmediata favoreciera el engagement, la percepción de competencia, la persistencia y la confianza para resolver tareas básicas de inteligencia artificial.

Conclusión: Universidad IA se proyecta como una estrategia psicopedagógica pertinente para integrar tecnología, motivación y aprendizaje autorregulado, con implicaciones para el diseño instruccional y la adopción ética de inteligencia artificial en educación superior.

Palabras clave: gamificación; motivación intrínseca; autoeficacia; inteligencia artificial; educación superior.

Referencias

Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. W. H. Freeman. Chuang, Y.-T., & Wang, H.-T. (2025). A ChatGPT-based dynamic assessment chatbot. Journal of Computer

Languages, 85, 101366. https://doi.org/10.1016/j.cola.2025.101366

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry, 11(4), 227-268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. En Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15). ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. En 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025-3034). IEEE. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Jita, T., & Shambare, B. (2026). Thirty years of mobile learning in higher education: A historical review and bibliometric analysis. Computers and Education Open, 10, 100344. https://doi.org/10.1016/j.caeo.2026.100344

Schwarzer, R., & Jerusalem, M. (1995). Generalized Self-Efficacy Scale. En J. Weinman, S. Wright, & M. Johnston (Eds.), Measures in health psychology: A user's portfolio. Causal and control beliefs (pp. 35-37). NFER-NELSON.

Shang, X. (2025). Mapping the integration of gamification into foreign language learning in e-learning settings: A bibliometric analysis. Results in Engineering, 28, 108452. https://doi.org/10.1016/j.rineng.2025.108452