



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

**LA GAMIFICACIÓN EN LA FORMACIÓN DOCENTE: RETOS Y
OPORTUNIDADES**

AUTORA

ROCAFUERTE TIGRERO JESSENIA ALEXANDRA

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE CARÁCTER
COMPLEXIVO**

Previo a la obtención del grado académico en

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TUTOR

SONO TOLEDO DANIEL DAVID, PhD.

Santa Elena, Ecuador

Año 2025



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Lic. María Daniela García García.Mgtr.
**COORDINADORA (E) DEL
PROGRAMA**

Daniel David Sono Toledo,PhD.
TUTOR

Lic. Marianela Silva Sánchez, Ph.D.
ESPECIALISTA 1

Lic. Margot García, PhD.
ESPECIALISTA 2

Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE



UPSE

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA

DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

INSTITUTO DE POSTGRADO

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por **JESSENIA ALEXANDRA ROCAFUERTE TIGRERO**, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

LIC. DANIEL DAVID SONO TOLEDO, PhD.

C.I. 1714331913



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, JESSENIA ALEXANDRA ROCAFUERTE TIGRERO

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **LA GAMIFICACIÓN EN LA FORMACIÓN DOCENTE: RETOS Y OPORTUNIDADES** previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 11 días del mes de Agosto de año 2025

Jessenia Alexandra Rocafuerte Tigero

C.I. 0918171901

AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
AUTORIZACIÓN**

Yo, JESSENIA ALEXANDRA ROCAFUERTE TIGRERO

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 11 días del mes de agosto de año 2025

Jessenia Alexandra Rocafuerte Tigero

C.I. 0918171901

AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **La Gamificación en la formación docente: Retos y Oportunidades**, presentado por la estudiante, JESSENIA ALEXANDRA ROCAFUERTE TIGRERO fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 1%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

TRABAJO DE TITULACION-ROCAFUERTE TIGRERO JESSENIA ALEXANDRA-19072025

Nombre del documento: TRABAJO DE TITULACION-ROCAFUERTE TIGRERO JESSENIA ALEXANDRA-19072025

ID del documento: 050083765a05f9555a0596d6276d806a3256

Tamaño del documento original: 46,64 KB

Depositante: DANIEL DAVID SONO TOLEDO

Fecha de depósito: 19/07/2025

Tipo de carga: Interfaz

Fecha de fin de análisis: 19/07/2025

Número de palabras: 3296

Número de caracteres: 22.028

Ubicación de las similitudes en el documento:

Fuente con similitudes fortuitas			
N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones
1	californiamerica.com El impacto de la falta de inclusión en el rol... https://www.californiamerica.com/rol-impacto-postgrado-de-la-falta-inclusion-mexico/	< 1%	Posición estimada: < 1% (10 palabras)

LIC. DANIEL DAVID SONO TOLEDO, PhD.

C.I. 1714331913

TUTOR

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mis más sinceros agradecimientos en primer lugar a Dios por darme la fuerza y salud para seguir adelante.

Por otro lado, agradezco a mi tutor de tesis MSc. Daniel David Sono Toledo por su guía y paciencia durante todo este proceso.

A mi familia, por su amor incondicional, por ser mi pilar y estar ahí, dándome ánimo cuando más lo necesitaba.

Para finalizar agradezco infinitamente a la prestigiosa Universidad Estatal Península de Santa Elena por su compromiso con la excelencia académica y por brindarme una formación integral que me ha preparado para enfrentar los desafíos del mundo profesional con confianza y determinación.

Jessenia Alexandra Rocafuerte Tigrero

DEDICATORIA

A mi madre que ahora me acompaña desde el cielo que, aunque no esté físicamente, pero su amor, sus enseñanzas y su ejemplo seguirán guiando cada uno de mis pasos, su recuerdo fue el motor que me impulsó a continuar y a no decaer, incluso en los momentos más difíciles. Este logro también es tu legado.

Jessenia Alexandra Rocafuerte Tigrero

INDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
TRIBUNAL DE GRADO	II
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN	V
DERECHOS DE AUTOR.....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA.....	VIII
INDICE GENERAL	IX
RESUMEN.....	XI
ABSTRACT	XII
TEMA:	1
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:.....	1
INTRODUCCIÓN	1
LA FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA PRINCIPAL.....	2
OBJETIVO GENERAL	2
JUSTIFICACIÓN	3
ESTUDIO DEL ARTE	4
GAMIFICACIÓN	4
METODOLOGÍA.....	7
ANÁLISIS DE RESULTADOS	8

PROPUESTA DE SOLUCIÓN.....	10
CONCLUSIONES	12
BIBLIOGRAFÍA	13
ANEXOS.....	16

ÍNDICE DE TABLAS

<i>TABLA 1</i>	7
<i>TABLA 2</i>	8
<i>TABLA 3</i>	9
<i>TABLA 4</i>	11

Resumen

El estado de arte titulado “La gamificación en la formación docente: retos y oportunidades” presenta una estrategia innovadora dentro del proceso de la preparación y actualización de conocimientos de los docentes, haciendo énfasis en sus principales retos y oportunidades en la innovación educativa, el presente estudio se desarrolla con el objetivo de analizar la importancia de la gamificación como estrategia en la formación docente, para mejorar la motivación, participación y el rendimiento académico de los estudiantes; en este sentido su integración es fundamental pero se ve obstaculizado por algunos factores como la falta de capacitación específica, resistencia al cambio, limitaciones tecnológicas y la escasa inclusión en los planes curriculares. La metodología utilizada en el presente estudio es cualitativa, no experimental, descriptiva, en el que se llevó a cabo una entrevista como técnica de recolección de datos, la población está conformado por los docentes de la institución en la que se presenta la problemática, además, mediante el muestreo intencionado se aplica solo a 5 docentes, para analizar el contexto en donde se desarrolla la situación en estudio. A través de la aplicación de la técnica se determinó que existe una brecha de desconocimiento sobre la aplicación de metodologías activas, debido a la falta de capacitación docente, de tal manera se concluye que la actualización docente es importante dentro del proceso educativo y la aplicación de estrategias innovadoras en la actualidad es vital para se desarrolle un proceso de enseñanza aprendizaje significativo, por tanto, se recomienda el estudio de la gamificación como principal estrategia de formación.

Palabras Clave: Gamificación – Retos - Oportunidades.

Abstract

The state of the art entitled "Gamification in teacher training: challenges and opportunities" presents an innovative strategy within the process of preparation and updating of teachers' knowledge, emphasizing its main challenges and opportunities in educational innovation, the present study is developed with the objective of analyzing the importance of gamification as a strategy in teacher training, to improve motivation, participation and academic performance of students; in this sense, its integration is fundamental but it is hindered by some factors such as the lack of specific training, resistance to change, technological limitations and the scarce inclusion in the curricular plans. The methodology used in the present study is qualitative, non-experimental, descriptive, in which an interview was carried out as a data collection technique, the population is made up of the teachers of the institution in which the problem occurs, in addition, through intentional sampling it is applied only to 5 teachers, to analyze the context in which the situation under study develops. Through the application of this technique, it was determined that there is a knowledge gap regarding the application of active methodologies due to a lack of teacher training. It is therefore concluded that teacher training is important within the educational process, and the application of innovative strategies is vital for the development of a meaningful teaching-learning process. Therefore, the study of gamification is recommended as a primary training strategy.

Keywords: Gamification – Challenges – Opportunities.

Tema: La Gamificación en la Formación Docente: Retos y Oportunidades

Línea de investigación: Proceso de enseñanza aprendizaje

INTRODUCCIÓN

El proceso de enseñanza-aprendizaje enfrenta desafíos vinculados a demandas tecnológicas y metodológicas, lo que exige que la formación docente se adapte de manera constante, en este contexto las metodologías activas como la gamificación surgen como estrategias claves para la motivación y aprendizaje significativo, al fomentar la participación activa, el pensamiento crítico y el desarrollo de competencias acordes a las exigencias del siglo XXI (Daza, 2022).

La UNESCO (2021) determina que el rol del docente es de mediador y debe aplicar estrategias para el constructo social educativo, estimulando el descubrimiento y aprendizaje a través de experiencias, orientaciones y metodologías que promuevan la autonomía, la reflexión, el pensamiento crítico. Por su parte, las metodologías activas surgen de la necesidad de la innovación en la educación y mediante su aplicación el educando se siente motivado para aprender, fomenta la cooperación, autonomía y práctica, además, además de mejorar la comunicación asertiva permitiendo la resolución de problemas y estimular el pensamiento crítico (Fidalgo et al., 2020), de esta manera el rol docente y las metodologías activas se complementan, orientando los procesos educativos hacia la formación significativa del estudiante.

A nivel nacional las brechas de desconocimiento y de adaptación a una sociedad innovadora involucra procesos que impliquen la utilización de la tecnología y en este sentido los métodos tradicionales dentro de la didáctica por lo general no cumplen con las expectativas actuales del sistema educativo, en este marco, debido a la creación de nuevas estrategias nace la gamificación que incluye el juego como principal recurso para motivadas, además del uso de técnicas lúdicas dependiendo del contexto en que se desenvuelven los estudiantes (Zúñiga y Yagual, 2021).

En este marco, los docentes que cumplen el papel de guía deben estar preparados para las necesidades actuales que presenta la sociedad y específicamente el sistema educativo, sin embargo, muchos de ellos no reciben una capacitación formal sobre el uso de metodologías activas y la implicación de la tecnología debido a algunos factores como la resistencia al cambio, la escasez de recursos y la desconocimiento sobre la importancia del uso de herramientas digitales (González, 2022). Por lo tanto, a través de la investigación se pretende recomendar a partir de la situación problemática proponer estrategias de intervención orientada a fortalecer competencias pedagógicas de los docentes para promover el uso eficaz de la gamificación como estrategia para crear un proceso de enseñanza significativo.

La E.E.B. San Agustín de la Parroquia Chanduy, provincia de Santa Elena, cuenta con 230 estudiantes en la jornada matutina y 12 docentes, los cuales cumplen con tutorías desde inicial, preparatoria, básica elemental y básica media, es decir hasta séptimo grado, en la institución en mención se presenta la necesidad de aplicar metodologías activas, debido a que es una escuela rural en la que la brecha tecnológica es notable, específicamente en el área docente se quiere actualización de conocimientos sobre metodologías activas, de tal manera que se pueda ofrecer una educación de calidad a los estudiantes de la institución, en base a estas ideas se analizará el presente estudio de caso, desde una perspectiva cualitativa, para denotar la importancia de la gamificación dentro de la formación docente.

La formulación de la pregunta principal

¿Cuál es la importancia de la gamificación como estrategia en la formación docente, para mejorar la motivación, participación y el rendimiento académico de los estudiantes?

Objetivo General

Analizar la importancia de la gamificación en la formación docente, para la mejora del rendimiento académico, motivación y participación de los estudiantes.

Justificación

La gamificación en la formación docente se presenta como una respuesta innovadora a los desafíos actuales en el ámbito educativo, nace según la necesidad de resolver la problemática que ocasiona la falta de aplicación de metodologías activas, lo cual ocasiona la falta de motivación y compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La aplicación de actividades gamificadas puede mejorar la motivación, el interés y el rendimiento académico de los estudiantes, debido a que busca innovar el proceso educativo, convirtiéndolo en significativo para los alumnos, lo que a su vez puede reducir la tasa de deserción escolar y mejorar el rendimiento académico (Barrera, Núñez, Suarez, & Meneses, 2024).

El aporte que este trabajo realiza al campo de la educación es significativo, ya que proporciona una revisión documental sobre cómo implementar estrategias de gamificación en la formación docente, ya que es fundamental para aprovechar al máximo las ventajas que ofrece su ejercicio, en este sentido al analizar la importancia de esta metodología se presentaran propuesta de su inclusión dentro de la institución educativa para crear un entorno educativo más dinámico y participativo, donde tanto docentes como estudiantes puedan beneficiarse.

El estudio de caso tiene un alcance en el que incluye la identificación de los retos que enfrenta la aplicación de la gamificación en la formación de los docentes, además de las oportunidades que ofrece, en este sentido, se espera que sirva como complemento en la práctica para las instituciones educativas, de tal manera que se beneficien directamente los docentes u los estudiantes que forman parte de la institución en estudio, la investigación también aportará a las políticas educativas al proporcionar datos sobre la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica.

Finalmente, a través del estudio sobre la gamificación y su importancia dentro de invocación educativa, permitirá analizar de forma general los beneficios dentro del proceso educativo, como una estrategia efectiva para transformar el sistema, de esta manera se espera

que sirva como inicio para que en algún momento se evidencien mejoras en el compromiso estudiantil y en los resultados académicos, así como un cambio positivo en la percepción del rol del docente.

ESTUDIO DEL ARTE

Gamificación

Las metodologías innovadoras dentro del sistema educativo son actualmente el centro para la transformación del proceso de enseñanza desde una perspectiva global, ya que permiten establecer estrategias activas que buscan el protagonismo del estudiante en su aprendizaje, pasando la página del tradicionalismo, que se caracteriza por ser pasiva y monótona, de tal manera y en búsqueda de mejorar dicho proceso, surge la gamificación, que nace dentro del marco constructivista, cuyo enfoque busca herramientas, recursos y estrategias que involucren a los docentes y sus estudiantes, y se cree un ambiente de aprendizaje armónico, pero motivado y creativo para el cumplimiento de los objetivos trazados (Rocha, 2020).

La aplicación de metodologías activas ha provocado grandes cambios en el aula de clases, ya que es parte del rol docente buscar estrategias creativas e innovadoras para captar la atención de sus estudiantes, según Chirivella González, Alcover Arándiga, & Richart Solá, (2019) se basa en el enfoque por competencias y consideran al estudiante como personaje principal del proceso de enseñanza - aprendizaje, algunas estrategias incluyen el aprendizaje cooperativo, aula invertida, basada en proyectos y la gamificación, de tal manera que capacitar y formar a los profesores es fundamental para responder a las necesidades actuales del sistema y con ello aportar a la transformación de toda la sociedad.

La gamificación se ha consolidado como una estrategia dentro de la didáctica, que ha transformado el proceso educativo mediante la inserción del juego como principal herramienta de aprendizaje, también hace posible la apertura a la tecnología y promueve un cambio en la perspectiva de los docentes con respecto a la enseñanza, de tal manera que se

vuelve prioritaria la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo (Zambrano, 2020). De acuerdo a Batistello & Theresinha (2019) es una metodología que utiliza elementos dinámicos como patrones y coherencia; elementos mecánicos como la cooperación, competencia, desafíos, y sus componentes se desarrollan en niveles, puntajes, medallas.

Formación docente

El Ministerio de Educación (2020) en los lineamientos para el desempeño profesional docente, recomienda que el docente cumpla con su rol de acompañar al estudiante en el camino del aprendizaje, en donde él mismo reconozca la importancia de dicho proceso y que las metodologías en las que se basen sean innovadoras en el marco de la inclusión, para que así todo el proceso esté relacionado con los estándares establecidos en la actualidad por el Mineduc, es decir que la formación de cada maestro es fundamental y debe desarrollarse conforme a las necesidades actuales del sistema, para lograr mejores resultados en la formación inicial de los estudiantes (Cuenca, Chanatasig, & Cuenca, 2024)

La formación docente es definida como una parte significativa para evaluar la calidad educativa, de tal manera que es fundamental que los educadores se conviertan en recursos humanos calificados, sustentados en contenidos y prácticas que renueven y adecuen los procesos de enseñanza aprendizaje, en concordancia con lo que solicita en sistema actual, en este sentido, la educación debe ser pertinente y coherente con los retos de la sociedad actual (Capacho, 2024). La gamificación en la formación docente representa una herramienta para evolucionar dentro del proceso educativo, las experiencias y practicas adecuadas requieren de la renovación de métodos de enseñanza en virtud de mejorar la enseñanza (Hernández & Collados, 2020).

La preparación del docente influye en gran manera al contexto en el que se desenvuelve, por tanto, es importante que estén capacitados en actividades gamificadas, ya que ofrece técnicas de recompensas, etapas, reconocimientos, que empiezan desde las insignias para que las clases se conviertan en experiencias motivadoras y personalizadas (Ramirez y Mendoza, 2020). Según Batistello y Pereira (2019) los resultados tras su

aplicación denotan que influyen de forma directa en la motivación e innovación del aprendizaje significativo y corresponsabilidad educativa, además de mejorar las habilidades de socialización y trabajo en equipo.

Importancia

Esta temática presenta una gran oportunidad en el marco de su aplicación, pero también debe pasar por retos, ya que requiere un diseño instruccional cuidadoso y una evaluación constante para evitar que el juego se convierta en un fin en sí mismo, es decir que los maestros deben reconocer la función pedagógica de la metodología y evitar la perspectiva de que es netamente lúdica o recreativa (Daza, 2022). En este sentido, dentro de la gamificación se encuentra el software Kahoot, que permite a los participantes competir entre ellos (Bengochea, 2021).

En la EEB en donde se realiza la investigación la inserción de la gamificación podría considerarse un gran desafío por la ubicación geográfica, ya que es una escuela rural en donde la brecha y el alcance de la red para el uso de la tecnología es difícil, sin embargo, el docente al ser capacitado, podría aplicarlas de acuerdo a sus recursos y la infraestructura que presenta en la actualidad la institución.

Situación problemática

La situación problemática se centra en la necesidad de capacitar a los docentes en metodologías activas y uso de tecnologías educativas, pues la falta de formación específica limita estrategias como gamificación, afectando motivación y rendimiento estudiantil.

En la Escuela San Agustín, se ha evidenciado que los docentes en ejercicio trabajan con metodologías tradicionales, de manera que los estudiantes a menudo se sienten desmotivados, esta problemática también afecta el rendimiento académico, y en el bienestar emocional y social de los estudiantes, además, se denota la falta de utilización de recursos tecnológicos por la infraestructura, la cual limita la posibilidad de implementar la innovación educativa, las aulas no cuentan con el espacio, iluminación ni mobiliario adecuado para facilitar dinámicas activas o colaborativas, de tal manera que los docentes se ven en la obligación de desarrollar su quehacer educativo en las condiciones de la institución, lo que

disminuye su motivación y limita la inserción de metodologías innovadoras, en este sentido la falta de ambientes flexibles y acondicionados para el aprendizaje afecta directamente la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje y restringe la posibilidad de dejar el tradicionalismo.

En el marco de lo antes expuesto, la carencia de recursos tecnológicos en la institución también influye dentro de la problemática, ya que no todos los docentes disponen de equipos y acceso a internet estable lo que no obstaculiza la planificación y ejecución de actividades gamificadas, en este sentido la brecha digital entre docentes y estudiantes también es un factor que influye en el tema central de investigación, debido a la zona rural en la que se desenvuelve, finalmente la falta de inversión en tecnología educativa, impide el aprovechamiento de herramientas que podrían mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

METODOLOGÍA

La investigación se realizó con enfoque cualitativo, bajo un diseño de estudio de caso, en el que participaron 5 docentes seleccionados por muestreo intencional, el análisis se realizó por medio de codificación temática, en que se identificaron patrones en determinadas respuestas, tras realizar la técnica de recolección de datos por medio de una entrevista compuesta por preguntas abiertas; a continuación, se presentará la tabla de especificación de población y muestra.

Tabla 1

Población y muestra de la investigación

Población	Cantidad	Muestra
Docentes	12	5
Total	12	5

Nota. La tabla presenta la población y muestra total de la investigación

La técnica de recolección de información fue la entrevista semiestructurada, que consta de 10 preguntas seccionadas por categorías, la misma que permitió conocer las percepciones sobre la gamificación como estrategia pedagógica innovadora. A continuación, en la siguiente tabla se detallan las principales categorías y subcategorías que permitirán analizar los resultados:

Tabla 2

Categorías y Subcategorías de la entrevista dirigida a los docentes

Categoría	Subcategoría
Metodologías activas	Definiciones y aplicación en el aula
Gamificación	Dominio de la metodología
Recursos tecnológicos	Acceso y limitaciones
Barreras	Falta de capacitación
Disposición de docentes	Capacitación sobre nuevas estrategias y actitud frente a la innovación

Nota. Esta tabla sintetiza las categorías del instrumento de recolección de datos

Análisis de resultados

Para el análisis de datos se utilizó el proceso de codificación temática, que permitió clasificar la información recogida en categorías: metodologías activas, la gamificación y sus percepciones, recursos tecnológicos disponibles, barreras en la implementación y disposición al aprendizaje, según Vives & Hamui (2021) la codificación cualitativa facilita la comprensión de patrones y significados presentes en los discursos, lo cual resulta esencial para interpretar la información en contextos educativos.

Tabla 3*Análisis de entrevistas*

Categoría	Subcategoría	Análisis de resultados
Metodologías activas	Nivel de conocimiento Aplicación en el aula	Los docentes reconocen la importancia de las metodologías activas, pero indican que su aplicación es limitada por la falta de capacitaciones prácticas.
Gamificación	Formación previa Dominio de la metodología	Unos docentes la conocen superficialmente, sin embargo, ninguno ha recibido capacitación formal.
Percepciones sobre la gamificación	Valoración Pedagógica Impacto en la motivación estudiantil	Se percibe como herramienta útil para motivar, aunque no conocen en su totalidad sobre sus beneficios.
Recursos tecnológicos disponibles	Acceso a tecnologías Limitaciones de infraestructura	El acceso a dispositivos tecnológicos es limitado, lo cual afecta a la integración de estrategias innovadoras.
Barreras en la implementación	Falta de capacitación Resistencia al cambio	Todos coinciden que no están completamente preparados, puesto que creían que las actividades lúdicas y la gamificación es lo mismo.
Disposición al aprendizaje	Capacitación sobre nuevas estrategias	Todos manifiestan interés en aprender y aplicar nuevas metodologías si reciben el apoyo adecuado.

Actitud frente a la innovación

Nota. Se presentan los análisis resumidos de las entrevistas

Los resultados de las entrevistas evidencian que si existe conocimiento superficial sobre la importancia de las metodologías activas, pero en la práctica no saben cómo aplicarlas, en específico, sobre la gamificación la mayoría de los docentes expresan que están interesados sobre su inclusión dentro de sus planificaciones y en general la forma de superar su brecha de desconocimiento, un factor que se identificó en los docentes, es que asocia la estrategia en mención con la motivación y participación de los estudiantes, lo que indica un alto potencial en su implementación si se brindaran los recursos y capacitaciones necesarias, no obstante, mencionan que el escaso acceso a la tecnología, representa una barrera significativa.

Se identificaron obstáculos como la falta de tiempo para diseñar actividades gamificadas y la resistencia al cambio metodológicos, pues expresan que sus metodologías también brindan resultados esperados, sin embargo, todos los docentes manifestaron interés en formarse y participar en procesos de actualización que les permita integrar nuevas formas de enseñanza a su quehacer docente.

Propuesta de Solución

De acuerdo a la problemática planteada, como posible solución se plantea la propuesta de la realización de un taller de actualización docente basado en la gamificación, como modelo de aplicación para otras instituciones que presenten la misma situación, tal como se evidenció en EEB San Agustín, con el fin de potenciar la didáctica que emplean los docentes, además de capacitar en tecnología e invocación educativa, este taller se desarrolla bajo un enfoque reflexivo y será distribuido en 5 sesiones, con temas claves y actividades gamificadas para que puedan aprender mediante la práctica de la estrategia.

El planteamiento del taller se enfoca en capacitar a los docentes para que puedan innovar en su práctica pedagógica, a través del uso de las metodologías activas, en específico la gamificación, es decir, que a través de nuevas estrategias los docentes puedan reflexionar sobre los actuales desafíos en su rol y con ello aporte a la mejora de los procesos académicos, además de la motivación dentro del aula.

Objetivo:

Analizar la influencia del uso de la gamificación en la formación docente y su impacto en el rendimiento académico y motivación de los estudiantes.

Contenidos:

Tabla 4

Contenidos y actividades de la propuesta de solución

Sesión	Tema	Actividades	Recursos
1	Introducción a la gamificación	Dinámicas de inicio y análisis de casos.	Mapa conceptual colaborativo.
2	Elementos del diseño gamificado como los puntos, niveles, misiones, recompensas	Ejemplo de taller práctico de diseño de experiencias gamificadas.	Base de actividad gamificada.
3	Herramientas digitales para gamificar el aula como Kahoot, Genially, Quizizz, ClassDojo, Educaplay, entre otras.	Aplicación de herramientas gamificadas.	Actividad digital gamificada.

4	Planificación de secuencias didácticas gamificadas	Guía y rubricas para planificar.	Borrador de secuencia didáctica.
5	Implementación, evaluación y retroalimentación.	Clases demostrativas, proceso de autoevaluación, coevaluación y retroalimentación.	Secuencia didáctica final y plan de mejora.

Nota. Organización de contenidos, actividades y recursos de la propuesta.

El taller se desarrollará mediante metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo y el aula invertida, los docentes participantes diseñarán y podrán en práctica una secuencia didáctica gamificada, la evaluación será continua y formativa, mediante rúbricas de desempeño, autoevaluación, coevaluación y evaluación final del producto didáctico gamificado, se valorará la pertinencia, creatividad, aplicabilidad y fundamentación pedagógica de las propuestas elaboradas por los participantes.

CONCLUSIONES

La gamificación constituye una estrategia pedagógica esencial para la formación docente al generar ambientes de aprendizaje dinámicos, participativos y centrados en el estudiante, su inclusión dentro de las planificaciones representa una oportunidad para formar parte de la transformación educativa, incrementar la motivación de los estudiantes y fomentar el desarrollo de sus competencias. En base a la investigación presentada se pudo constatar que los docentes por lo general presentan una actitud positiva frente a la disposición de innovar sus prácticas pedagógicas, sin embargo un factor que ha influido dentro de tal preparación es la infraestructura en la que se desenvuelven, ya que son espacios no adecuados y sin recursos tecnológicos, en este sentido la apertura al cambio es una parte clave que debe ser trabajado por medio de iniciativas de capacitación continua, actualizadas y alineadas al contexto escolar.

En definitiva, es necesario que las instituciones educativas promuevan el desarrollo profesional docente desde un enfoque práctico y transformador, en donde la ejecución de talleres de gamificación no solo fortalece las competencias pedagógicas y digitales del profesional en educación, sino que también contribuye a mejorar la calidad educativa y a construir una cultura institucional orientada a la innovación y la mejora continua del proceso educativa.

BIBLIOGRAFÍA

- Andrade, D., Brito, H., & Rubí, P. (2019). Aprendizaje Basado en equipos: Una metodología educativa que facilita el aprendizaje. *Revista de educación de Ciencias de la Salud*.
- Barrera, L., Núñez, N., Suarez, S., & Meneses, S. (2024). Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*.
- Batistello, P., & Thereshinha, A. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Arquitectura y Urbanismo, Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría*.
- Batistello, P., & Pereira, A. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. . *Arquitectura y Urbanismo*.
- Bengochea, G. (2021). La Gamificación una oportunidad para transformar las realidades. *Colegio Universitario de Periodismo*. doi:<https://doi.org/10.58312/2591.3905.v5.n7.35733>
- Capacho, A. (2024). Uso de la gamificación en el aula: Aportes para promover la calidad formativa

del docente. *Investigación y Postgrado, Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología* .

Chirivella González, V., Alcover Arándiga, R. M., & Richart Solá, B. J. (2019). Metodologías activas: simulación de un proceso de centrifugado en Diseño de Experimentos en Ingeniería. . *Congreso In-Red, 2004, 1225–1237*.
doi:<https://doi.org/10.4995/inred2018.201>

Cuenca, C., Chanatasig, F., & Cuenca, J. (2024). Las metodologías activas en la formación de los profesores universitarios de la facultad de Pedagogía. *Universidad Técnica “Luis Vargas Torres*.

Daza, C. (2022). Las Condiciones del Mundo Contemporáneo y el Cambio Pedagógico de la Educación Ambiental. *Revista perspectivas* .

Fidalgo blanco, Á., Sein Echaluze, M. L., & María Luisa, F. J. (2020). Ventajas reales en la aplicación del método de Aula Invertida- Flipped Classroom. *Universidad Politécnica de Madrid*. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.3610578>

González, P. (2022). Estrategia de capacitación profesoral activa y formación profesional pedagógica. *Mendive. Revista de Educación*.

Hernández, A., & Collados, L. (2020). La gamificación como metodología de innovación educativa. *V Congreso internacional virtual sobre La Educación en el Siglo XXI*.

Ministerio de Educación . (2020). Lineamientos para el desempeño profesional docente.

Piza, N., Amaiquema, F., & Beltran, G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Conrado*.

Ramírez, P., & Mendoza, L. (2020). La gamificación como estrategia pedagógica en entornos

virtuales. *Revista de educación digital*.

Rocha, J. (2020). Metodologías activas, la clave para el cambio de la escuela y su aplicación en .
INNOVA Research Journal.

Vives, T., & Hamui, L. (2021). La codificación y categorización en la teoría fundamentada, un método para el análisis de los datos cualitativos. *Metodología de investigación en educación médica* .

Zambrano, D. (2020). La gamificación como estrategia de aprendizaje. *WEBINARSUNIA*.

Zúñiga, H., & Yagual, J. (2021). Herramientas tecnológicas para el aprendizaje lúdico de matemática en el 9no grado de educación básica superior, en la Escuela Pedro María Zambrano Reyes.

Anexos.

Entrevista

1. ¿Qué entiende usted por metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
2. ¿Ha recibido capacitación sobre metodologías activas o estrategias innovadoras en los últimos años?
3. ¿Qué tan frecuentemente utiliza usted estrategias activas en sus clases? ¿Podría mencionar algunas?
4. ¿Conoce el término “gamificación” aplicado a la educación? ¿Qué opinión tiene al respecto?
5. ¿Ha utilizado alguna vez dinámicas gamificadas en su práctica docente? Si es así, ¿cómo fue la experiencia?
6. ¿Qué beneficios considera que puede aportar la gamificación en el aula?
7. ¿Qué limitaciones o barreras identifica para implementar gamificación en su institución?

8. ¿Considera que la infraestructura tecnológica de la escuela permite el uso de herramientas digitales con fines pedagógicos?

9. ¿Estaría dispuesto/a a participar en un taller de formación docente sobre gamificación? ¿Qué espera de este tipo de formación?

10. ¿Qué recomendaciones daría para facilitar la implementación de metodologías activas y gamificadas en el contexto escolar?