

Sistema de talleres de capacitación docente para el uso de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Teacher training workshop system for the use of gamification in the teaching-learning process

Yuli Katherine Loor Sánchez¹ (katherineloorsanchez@gmail.com) (<https://orcid.org/0009-0002-5192-7925>)

Walter Orlando Roldán Montaña² (walter.roldan2000@gmail.com) (<https://orcid.org/0009-0008-5057-763X>)

Octavio Segundo Crespo Castillo³ (ocrespoc@unemi.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0002-1540-1507>)

Peggy Danny Ricaurte Ulloa⁴ (pdricaurteu@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0002-7596-0922>)

Resumen

El estudio aborda la desmotivación estudiantil en la asignatura de Estudios Sociales en noveno año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa "8 de Noviembre" (Ecuador), donde el 70% de los estudiantes perciben la materia como poco relevante. El objetivo fue diseñar un sistema de talleres de capacitación docente para implementar la gamificación, mejorando así la motivación y el rendimiento académico. La metodología empleada fue mixta (cualitativa-cuantitativa), incluyendo encuestas a 240 estudiantes, entrevistas a 8 docentes y observaciones de clases. Los resultados revelaron que, aunque los docentes usan técnicas activas, existe una brecha en el conocimiento y uso de herramientas digitales para gamificación. El 77.1% de los estudiantes desconocía el concepto, pero el 61.1% valoró su potencial para hacer las clases más dinámicas. Los docentes reconocieron su importancia, pero enfrentan limitaciones como falta de

¹ MINEDUC, Ecuador

² MINEDUC, Ecuador

³ Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

⁴ Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

recursos tecnológicos y tiempo. La propuesta incluyó 8 talleres para capacitar a docentes en gamificación, validados por expertos. Se espera que esta intervención mejore la motivación estudiantil y el rendimiento académico, cerrando brechas digitales y pedagógicas. El estudio destaca el impacto potencial de la gamificación en contextos educativos con desafíos similares, siempre que se acompañe de formación docente adecuada y acceso a tecnología.

Abstract

This study addresses student demotivation in the subject of Social Studies in the ninth grade of Basic General Education (EGB) at the "8 de Noviembre" Educational Unit (Ecuador), where 70% of students perceive the subject as irrelevant. The objective was to design a system of teacher training workshops to implement gamification, thereby improving motivation and academic performance. The methodology used was mixed (qualitative-quantitative), including surveys of 240 students, interviews with 8 teachers, and classroom observations. The results revealed that, although teachers use active techniques, there is a gap in their knowledge and use of digital tools for gamification. 77.1% of students were unfamiliar with the concept, but 61.1% valued its potential to make classes more dynamic. Teachers recognized its importance but faced limitations such as lack of technological resources and time. The proposal included nine expert-validated workshops to train teachers in gamification. This intervention is expected to improve student motivation and academic performance, bridging digital and pedagogical gaps. The study highlights the potential impact of gamification in educational contexts with similar challenges, provided it is accompanied by adequate teacher training and access to technology.

Palabras clave: gamificación, capacitación docente, proceso de enseñanza-aprendizaje, innovación, competencias digitales.

Keywords: gamification, teacher training, teaching-learning process, innovation, digital skills.

Introducción

La desmotivación estudiantil es un fenómeno global que afecta significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en asignaturas consideradas abstractas o poco atractivas,

como los Estudios Sociales. A nivel macro, estudios recientes han evidenciado que la falta de interés de los estudiantes en materias teóricas es un problema recurrente en sistemas educativos de todo el mundo. Según un informe de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2021), el 65% de los estudiantes a nivel mundial perciben las asignaturas de ciencias sociales como poco relevantes para su vida cotidiana, lo que contribuye a su desinterés y bajo rendimiento académico. Esta situación se agrava en contextos donde no se integran estrategias innovadoras, como las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) o metodologías activas, que podrían transformar la experiencia educativa (García & López, 2021).

En el contexto de América Latina enfrenta desafíos similares. Un estudio realizado por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2022) reveló que el 58% de los estudiantes de educación básica en la región muestran desmotivación hacia asignaturas como Estudios Sociales, lo que se traduce en bajos niveles de retención de contenidos y desempeño académico. Además, la brecha digital en la región limita el acceso a herramientas tecnológicas que podrían mejorar la calidad educativa. Según Martínez y Rodríguez (2022), "la falta de integración de las TIC en las aulas latinoamericanas es un obstáculo para la implementación de metodologías innovadoras, como la gamificación, que podrían aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes" (p. 78).

En Ecuador, la desmotivación estudiantil en la asignatura de Estudios Sociales es un problema recurrente, especialmente en instituciones educativas de zonas rurales. Un estudio realizado por el Ministerio de Educación del Ecuador (2023) evidenció que el 70% de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica (EGB) en zonas rurales consideran esta asignatura como poco interesante y relevante. Esta situación se ve agravada por la falta de capacitación docente en el uso de estrategias innovadoras, como la gamificación, que podrían transformar la dinámica de enseñanza-aprendizaje. Según Sánchez y Gómez (2023), "la gamificación representa una oportunidad para revitalizar la enseñanza de Estudios Sociales en Ecuador, siempre y cuando los docentes estén debidamente capacitados para su implementación" (p. 112).

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos de juego en contextos no lúdicos, ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación, el compromiso y el

aprendizaje de los estudiantes. Estudios recientes, como los de Fernández y López (2023), respaldan su aplicación en contextos educativos, destacando que "la gamificación transforma las dinámicas tradicionales de enseñanza al integrar mecánicas de juego que fomentan la participación activa y el aprendizaje significativo" (p. 45). Sin embargo, en el Unidad Educativa "8 de Noviembre", ubicado en el Cantón Piñas de la provincia de Los Ríos, esta estrategia no ha sido debidamente implementada por el desconocimiento y falta de capacitación de los docentes en su uso y correcta aplicación.

Esta investigación se fundamenta en la necesidad urgente de abordar la desmotivación estudiantil en la asignatura de Estudios Sociales, un fenómeno que no solo afecta el rendimiento académico de los estudiantes, sino también su formación integral como ciudadanos críticos y participativos. La gamificación emerge como una estrategia innovadora que puede transformar la dinámica de enseñanza-aprendizaje, especialmente en contextos donde las metodologías tradicionales han demostrado ser insuficientes para captar el interés de los estudiantes.

La presente investigación abordar la desmotivación estudiantil en la asignatura de Estudios Sociales en el noveno año de EGB en el Unidad educativa "8 de Noviembre". La gamificación representa una oportunidad para revitalizar la enseñanza de esta asignatura, haciéndola más atractiva, interactiva y relevante para los estudiantes. Además, la capacitación docente en el uso de esta estrategia es fundamental para su implementación exitosa, lo que contribuiría a mejorar la calidad educativa y reducir la brecha digital en contextos rurales.

El objetivo general de esta investigación potencializar las competencias docentes por medio de un sistema de talleres de capacitación docente sobre el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en noveno año de educación básica del Unidad Educativa "8 de Noviembre". Este sistema busca mejorar las competencias pedagógicas y tecnológicas de los docentes, permitiéndoles integrar estrategias innovadoras en sus clases y, en consecuencia, aumentar el interés y el rendimiento académico de los estudiantes.

Materiales y métodos.

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque de investigación mixto, que combina métodos cuantitativos y cualitativos para abordar de manera integral el problema de la desmotivación de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica (EGB) en la asignatura de Estudios Sociales en el Unidad Educativa "8 de Noviembre". Este enfoque permitió obtener una visión más completa y profunda del fenómeno estudiado, integrando datos numéricos y narrativos para enriquecer el análisis y la interpretación de los resultados (García & López, 2021; Sánchez & Gómez, 2023).

El enfoque mixto se justifica por la necesidad de complementariedad, triangulación y flexibilidad. Los métodos cuantitativos y cualitativos se complementan entre sí, permitiendo una comprensión más profunda del problema. Mientras que los datos cuantitativos ofrecen una visión general y medible del fenómeno, los datos cualitativos proporcionan detalles contextuales y perspectivas subjetivas que enriquecen la interpretación (Martínez & Rodríguez, 2022). Además, la combinación de ambas metodologías permite la triangulación de datos, lo que aumenta la validez y confiabilidad de los resultados (Fernández & López, 2023).

Además, el enfoque mixto ofrece flexibilidad para adaptarse a las necesidades específicas de la investigación, permitiendo la recolección y análisis de datos de manera secuencial o simultánea, según sea necesario (Torres & Ramírez, 2024).

Métodos Empleados.

Métodos Teóricos.

Análisis síntesis: Se utilizó para examinar la literatura existente sobre gamificación y su aplicación en Estudios Sociales. Este método permitió identificar los fundamentos teóricos y las mejores prácticas en la implementación de la gamificación en contextos educativos (García & López, 2021).

Histórico lógico: Se empleó para comprender la evolución de las metodologías de enseñanza en Estudios Sociales y la incorporación de nuevas tecnologías. Este método permitió contextualizar el problema dentro de un marco histórico y lógico (Martínez & Rodríguez, 2022).

Modelación: Se utilizó para diseñar un sistema de talleres de capacitación docente en gamificación aplicada en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales. Este método permitió estructurar una propuesta basada en fundamentos teóricos sólidos (Sánchez & Gómez, 2023).

Métodos Empíricos.

Observación: Se empleó como herramienta clave para comprender la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo estudiado. La observación permitió recopilar datos sobre las interacciones entre docentes y estudiantes, así como sobre el uso de recursos didácticos (Fernández & López, 2023).

Encuestas: Se aplicaron a una muestra de 240 estudiantes de noveno año de EGB, utilizando la herramienta digital Google Forms. Las encuestas incluyeron preguntas cerradas para cuantificar el interés, la participación y la percepción de los estudiantes hacia la asignatura (García & López, 2021).

Entrevista: Se realizaron a 8 docentes de Estudios Sociales, utilizando videoconferencias. Las entrevistas incluyeron preguntas abiertas que permitieron a los docentes expresar sus opiniones y experiencias de manera detallada (Sánchez & Gómez, 2023).

Validación de expertos: Se utilizó en dos partes: la primera para validar los instrumentos de investigación (guía de observación, entrevista y encuestas) y la segunda para evaluar la propuesta del sistema de talleres de capacitación docente. Este proceso de validación aseguró que la propuesta fuera pertinente, funcional y basada en fundamentos teóricos sólidos (Torres & Ramírez, 2024).

Método Matemático-Estadístico.

Estadística descriptiva: Se utilizó para organizar y resumir los datos recopilados en las encuestas y entrevistas. (Martínez & Rodríguez, 2022).

Población y Muestra

La población de estudio estuvo conformada por: 760 estudiantes de Educación General Básica Superior (EGB) de los niveles octavo, noveno y décimo del Unidad educativa "8 de Noviembre" y 50 docentes que imparten la asignatura de Estudios Sociales en los mismos niveles educativos.

La muestra se seleccionó de manera representativa para garantizar que los resultados puedan generalizarse a la población de estudio. Se utilizó un muestreo aleatorio estratificado para asegurar la representatividad de los diferentes grupos de interés.

Se seleccionaron 240 estudiantes de noveno año de EGB, que representan aproximadamente el 31.5% de la población total de estudiantes de EGB Superior. Este tamaño de muestra se determinó utilizando la fórmula para poblaciones finitas, con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5% (García & López, 2021).

Así mismo, se seleccionaron 8 docentes de Estudios Sociales, lo que representa el 40% de la población total de docentes que imparten esta asignatura. Este tamaño de muestra se consideró adecuado para obtener información cualitativa relevante (Sánchez & Gómez, 2023).

Técnicas e Instrumentos

Componente Cuantitativo

En este componente se tuvo como objetivo caracterizar la situación actual del proceso de enseñanza-aprendizaje en Estudios Sociales y medir el nivel de desmotivación de los estudiantes, la técnica utilizada en este proceso fue la encuesta que se aplicó a una muestra de 240 estudiantes de noveno año de EGB, utilizando la herramienta digital Google Forms.

Los datos cuantitativos se analizaron mediante estadística descriptiva para resumir y organizar la información (Martínez & Rodríguez, 2022).

Componente Cualitativo

En este componente se busca explorar las percepciones, actitudes y conocimientos de los docentes sobre la gamificación y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mediante la observación de clases a ocho docentes de noveno año, se obtuvieron los primeros resultados de

las técnicas y métodos utilizados al momento de impartir sus clases; y con la entrevista semiestructurada a los ocho docentes utilizando plataformas de videoconferencias se pudo recabar sus impresiones y opiniones sobre la gamificación.

Los datos cualitativos se analizaron mediante análisis temático, identificando patrones y categorías emergentes que reflejan las perspectivas de los docentes sobre la gamificación y su implementación en el aula (Fernández & López, 2023).

Tabla 1.

Validación por criterio de expertos de los instrumentos de recolección de información.

Validador	Guía de observación	Entrevista	Encuesta
Validador 1	Aplicar	Aplicar	Aplicar
Validador 2	Aplicar	Aplicar	Aplicar
Validador 3	Aplicar	Aplicar	Aplicar

Nota: elaborado por los autores.

Aspectos Éticos

Para la presente investigación se obtuvo el consentimiento informado por escrito de los padres y representantes legales de los estudiantes menores de edad y de los docentes participantes. Se explicaron los objetivos del estudio, el uso de los datos y la confidencialidad de la información (Torres & Ramírez, 2024).

Además, se solicitó el permiso del rector del Unidad Educativa "8 de Noviembre" y de la Dirección Distrital 07D04 Balsas-Marcabelí-Piñas, permisos que fueron concedidos para poder realiza

r la investigación (Sánchez & Gómez, 2023).

Aseguramos la confidencialidad ya que los datos recopilados se almacenaron de manera segura y se utilizaron únicamente con fines académicos. No se reveló la identidad de los participantes en ningún momento (García & López, 2021).

También se aseguró que la participación en el estudio no representara ningún riesgo para los estudiantes o docentes, y que los beneficios (mejora en la enseñanza-aprendizaje) superaran cualquier posible inconveniente (Martínez & Rodríguez, 2022).

Resultados

El presente estudio se fundamenta en tres teorías clave que sustentan la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales: la Teoría del Aprendizaje Significativo (Ausubel, 1968), la Teoría de la Autodeterminación (Deci & Ryan, 1985) y la Teoría del Diseño de Juegos (Salen & Zimmerman, 2004). Estas teorías proporcionan un marco conceptual para entender cómo la gamificación mejora la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes.

Teoría del Aprendizaje Significativo: Esta teoría sostiene que el aprendizaje ocurre cuando los estudiantes relacionan nueva información con conocimientos previos. La gamificación facilita este proceso al presentar contenidos de manera interactiva y contextualizada, promoviendo un aprendizaje más profundo y duradero, especialmente en asignaturas abstractas como Estudios Sociales (García & López, 2021).

Teoría de la Autodeterminación: Esta teoría enfatiza la importancia de la motivación intrínseca, la autonomía y la competencia en el aprendizaje. La gamificación, al incorporar recompensas, desafíos y retroalimentación inmediata, fomenta estos aspectos, aumentando el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes (Martínez & Rodríguez, 2022).

Teoría del Diseño de Juegos: Esta teoría proporciona un marco para aplicar elementos de juego (reglas, objetivos, retroalimentación) en contextos educativos. La gamificación transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia más interactiva y motivadora, desarrollando habilidades sociales y emocionales en los estudiantes (Sánchez & Gómez, 2023).

Triangulación.

Tabla 2.
Triangulación de los resultados de investigación.

Variables	Indicadores	Observación	Entrevista	Encuesta	Conclusión
1. Capacitación docente para el uso de la gamificación	In 1. Identificación de brechas de conocimiento sobre gamificación.	En todos los casos observados, los docentes utilizan técnicas activas, lo que sugiere que están familiarizados con metodologías participativas. Sin embargo, la falta de uso de herramientas digitales (observada en varios casos) indica una posible brecha en la integración de la gamificación, que requiere tanto técnicas activas como herramientas tecnológicas.	La mayoría de los docentes (6 de 8) han escuchado el término "gamificación", aunque algunos tienen un conocimiento más profundo que otros. Dos docentes no estaban familiarizados con el término. Los docentes que conocen el término lo asocian con el uso de juegos, dinámicas lúdicas y elementos como puntos, niveles y recompensas en el aula. Sin embargo, algunos	El 77.1% lo ha escuchado, pero no sabe qué significa o tiene un conocimiento limitado. Aunque la mayoría de los encuestados ha escuchado el término, existe una falta de comprensión clara sobre su significado. Esto sugiere que, a pesar de la popularidad del concepto, su aplicación en el ámbito educativo no está bien difundida o explicada entre los estudiantes.	Tras el análisis, concluimos que los docentes están familiarizados con técnicas activas y participativas, existe una brecha significativa en el conocimiento y uso de herramientas digitales necesarias para la gamificación. La mayoría de los docentes ha escuchado el término "gamificación", pero su comprensión varía desde una asociación superficial con "juegos" hasta una comprensión más profunda que incluye

		<p>tienen una comprensión más superficial, asociándolo simplemente con "juegos" o "actividades divertidas".</p>		<p>elementos como puntos, niveles y recompensas. Esto sugiere la necesidad de una mayor capacitación y clarificación del concepto.</p>
<p>In 2. Reconocimiento de la importancia de la gamificación en la enseñanza.</p>	<p>La interacción docente-estudiante es consistente en todas las observaciones, lo que indica que los docentes reconocen la importancia de mantener un diálogo activo en el aula. Este es un aspecto positivo para la gamificación, ya que fomenta la participación y el compromiso.</p>	<p>Todos los docentes que conocen el término consideran que la gamificación es importante para el aprendizaje. Destacan que puede hacer que las clases sean más dinámicas, interactivas y motivadoras. Algunos mencionan que los estudiantes se</p>	<p>El 61.1% de los estudiantes considera que la gamificación es una herramienta muy importante y valiosa para mejorar el aprendizaje. Esto refuerza la idea de que los elementos lúdicos pueden aumentar la motivación y el compromiso en el aula.</p>	<p>Luego del análisis, queda en evidencia que los docentes reconocen la importancia de la gamificación para hacer las clases más dinámicas, interactivas y motivadoras. Los estudiantes también perciben la gamificación como una herramienta valiosa para mejorar el aprendizaje,</p>

		sienten más compromisos cuando se utilizan elementos lúdicos.		lo que refuerza la idea de que los elementos lúdicos pueden aumentar la motivación y el compromiso en el aula.
In 3. Comprensión básica de la gamificación y su aplicación en educación.	La mayoría de los docentes implementan estrategias variadas, lo que sugiere una comprensión básica de cómo adaptar la enseñanza a diferentes estilos de aprendizaje. Sin embargo, la gamificación requiere un paso adicional, integrando elementos lúdicos que no siempre se observan.	Los docentes proponen diversas formas de aplicar la gamificación, como el uso de competencias, recompensas, desafíos y actividades interactivas. Algunos mencionan el uso de herramientas digitales como sopas de letras, crucigramas y juegos en línea. Otros	El 61.8% de estudiantes asocia la gamificación con el uso de elementos de juegos para aprender, un porcentaje significativo (26.7%) aún la confunde con el simple uso de videojuegos en clase. Esto indica la necesidad de una mayor clarificación del concepto entre los	Los docentes muestran una comprensión básica de cómo adaptar la enseñanza a diferentes estilos de aprendizaje, pero la integración de elementos lúdicos es limitada. Aunque proponen diversas formas de aplicar la gamificación, como competencias y recompensas, aún existe confusión

		sugieren actividades más tradicionales, como debates y trabajos grupales.	estudiantes.	entre los estudiantes sobre el concepto, lo que indica la necesidad de una mayor clarificación
In 4. Familiaridad con herramientas digitales básicas.	En la mayoría de los casos, no se observa el uso de herramientas digitales, lo que indica una brecha significativa en la familiaridad con la tecnología necesaria para la gamificación. Este es un punto crítico para la implementación efectiva de la gamificación.	Las herramientas digitales más mencionadas incluyen Canva, Zoom, PowerPoint, y plataformas como Wordwall. Algunos docentes también mencionan el uso de videos y proyecciones. Sin embargo, varios docentes expresan que no tienen acceso a herramientas	El 75.6% de los estudiantes las usa con regularidad y están familiarizados con herramientas digitales, lo que sugiere que están preparados para adoptar metodologías de gamificación que requieran el uso de tecnología.	La falta de uso de herramientas digitales en las observaciones indica una brecha significativa en la familiaridad con la tecnología necesaria para la gamificación. Aunque los docentes mencionan herramientas como Canva y PowerPoint, muchos expresan limitaciones en el acceso a tecnología avanzada. Los

		tecnológicas avanzadas o que las que tienen no son suficientes		estudiantes, por otro lado, están más familiarizados con herramientas digitales, lo que sugiere que están preparados para adoptar metodologías gamificadas
In 5. Capacidad para recrear actividades gamificadas .	Los docentes muestran capacidad para adaptar las estrategias a las necesidades del grupo, lo que es esencial para la gamificación . Sin embargo, la falta de integración de elementos gamificados limita la efectividad de estas adaptaciones .	Los docentes proponen diversas actividades gamificadas, como juegos de memoria, sopas de letras, y actividades basadas en plataformas digitales. Algunos mencionan la importancia de adaptar las actividades al tema y al nivel de	El 38.2% de estudiantes valoran la autonomía y la personalización en su aprendizaje. Esto respalda la idea de que la gamificación, al ofrecer opciones y caminos alternativos , puede aumentar el compromiso y la motivación.	Los docentes muestran capacidad para adaptar estrategias a las necesidades del grupo, pero la falta de integración de elementos gamificados limita la efectividad de estas adaptaciones . Los estudiantes valoran la autonomía y la personaliza

		los estudiante s		ción en su aprendizaje, lo que respalda la idea de que la gamificació n puede aumentar el compromis o y la motivación.
In 6. Implementa ción de actividades gamificadas para el compromis o.	La integración efectiva de la tecnología es limitada, lo que sugiere que los docentes no están aprovechand o plenamente las herramientas digitales para gamificar las actividades. Esto afecta directamente el compromiso de los estudiantes.	Los principales desafíos mencionad os incluyen la falta de recursos tecnológic os, el tiempo limitado para planificar actividade s gamificad as, y la resistencia al cambio por parte de algunos docentes. También se menciona la dificultad de mantener la	El 31.3% de estudiantes prefiere historias o aventuras que elijan el rumbo de la clase. Mientras que el 25.2% prefiere juegos de preguntas y respuestas en clase. Por lo que se puede visualizar que las actividades narrativas y los juegos interactivos son las preferidas por los estudiantes, lo que sugiere que	La integración efectiva de la tecnología es limitada, lo que afecta directament e el compromis o de los estudiantes. Los principales desafíos incluyen la falta de recursos tecnológico s, tiempo limitado para planificar actividades y resistencia al cambio. Los estudiantes prefieren

			motivación de los estudiantes en entornos tradicionales.	estas metodologías podrían ser efectivas para aumentar el compromiso en el aula.	actividades narrativas y juegos interactivos, lo que sugiere que estas metodologías podrían ser efectivas para aumentar el compromiso
2. Proceso enseñanza aprendizaje	In 1. Uso previo de métodos tradicionales sin gamificación.	La participación activa es alta, lo que indica que los métodos tradicionales son efectivos para mantener el interés de los estudiantes. Sin embargo, la gamificación podría aumentar aún más este compromiso.	La mayoría de los docentes reconocen que los métodos tradicionales tienen limitaciones, especialmente en términos de motivación y participación de los estudiantes. Sin embargo, algunos consideran efectivos cuando se compleme	El 42.7% de los estudiantes describe las clases tradicionales como aburridas y monótonas. Mientras el porcentaje consiguiente del 41.2% las considera interesantes, pero podrían mejorar, lo que refuerza la necesidad de incorporar elementos de gamificación para	Aunque los métodos tradicionales son efectivos para mantener la participación activa, los estudiantes los encuentran poco motivadores. La gamificación podría aumentar el compromiso y mejorar la experiencia de aprendizaje, especialmente en entornos donde los

		ntan con estrategias más dinámicas.	mejorar la experiencia de aprendizaje.	métodos tradicionales no logran captar el interés de todos los estudiantes.
In 2. Disponibilidad para experimentar con gamificación.	Los docentes muestran disposición para fomentar la participación, lo que es un buen indicador de su disponibilidad para experimentar con nuevas metodologías, como la gamificación.	Todos los docentes expresan interés en recibir capacitación y recursos para implementar la gamificación en sus clases. Algunos mencionan la necesidad de acceso a tecnología y tiempo para prepararse adecuadamente.	El 66.7% de los estudiantes están muy entusiasmados con la idea de probar actividades gamificadas, lo que indica una actitud positiva hacia la innovación educativa.	Los docentes muestran disposición para experimentar con nuevas metodologías, como la gamificación, y expresan interés en recibir capacitación y recursos. Los estudiantes también están abiertos y entusiasmados con la idea de probar actividades gamificadas, lo que indica una actitud positiva hacia la innovación educativa.

In 3. Nivel de motivación hacia el aprendizaje sin gamificación.	El ambiente en el aula es generalment e positivo, lo que sugiere que los estudiantes están motivados. Sin embargo, la gamificación podría potenciar aún más esta motivación, especialmente en aquellos estudiantes que requieren estímulos adicionales.	Los docentes perciben que los estudiantes más motivados cuando se utilizan métodos interactivos y lúdicos. Sin embargo, en clases tradicionales, la motivación tiende a ser baja, especialmente si los estudiantes no encuentran relevancia en el contenido.	La falta de motivación en las clases tradicionales es un problema significativo en un 40.5% se sienten nada o poco motivados. Mientras que el 42% se siente moderadamente motivado/a, lo que refuerza la necesidad de implementar estrategias como la gamificación para aumentar el interés y la participación.	Teniendo en consideración que el ambiente en el aula es generalmente positivo, la motivación tiende a ser baja en clases tradicionales, especialmente cuando los estudiantes no encuentran relevancia en el contenido. La gamificación podría potenciar la motivación, especialmente en aquellos estudiantes que requieren estímulos adicionales.
In 4. Interacción en actividades tradicionales	La retroalimentación es consistente y constructiva,	En general, los docentes perciben	El 44.3% de estudiantes casi no participa en	La retroalimentación es consistente y

s.	lo que es crucial para el aprendizaje. Este aspecto es transferible a la gamificación, donde la retroalimentación inmediata es un componente clave.	que la participación de los estudiantes en actividades tradicionales es baja, especialmente si las clases son monótonas o no interactivas. Algunos docentes mencionan que utilizan estrategias como lluvias de ideas o trabajos en grupo para fomentar la participación.	actividades tradicionales. Mientras que el 36.6% participa de manera activa lo que sugiere que las metodologías actuales no son efectivas para involucrar a todos los estudiantes.	constructiva en las actividades tradicionales, pero la participación de los estudiantes es baja en clases monótonas. La gamificación, con su enfoque en la retroalimentación inmediata y la interacción, podría mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes.
In 5. Rendimiento académico previo a la implementación de gamificación.	La actitud positiva hacia el aprendizaje es un buen indicador de que los estudiantes están preparados para adoptar nuevas metodologías	Los docentes perciben que el rendimiento académico mejora cuando se utilizan herramientas digitales y	El 77.9% de estudiantes no está satisfecho con su rendimiento en clases tradicionales, lo que sugiere que las metodologías	Los docentes perciben que el rendimiento académico mejora con el uso de herramientas digitales y métodos interactivos, pero

	s, como la gamificación, que podrían mejorar aún más su rendimiento académico.	métodos interactivos. Sin embargo, algunos mencionan que el rendimiento o puede verse afectado por factores externos, como problemas en el hogar o falta de recursos.	as actuales no están optimizando el aprendizaje.	factores externos como problemas en el hogar o falta de recursos pueden afectar el rendimiento. Los estudiantes no están satisfechos con su rendimiento en clases tradicionales, lo que sugiere que las metodologías actuales no están optimizando el aprendizaje.
In 6. Percepción de la efectividad de las actividades gamificadas.	La comprensión de los conceptos es evidente, lo que sugiere que las actividades actuales son efectivas. Sin embargo, la gamificación podría ofrecer una mayor	Los docentes esperan que la gamificación mejore la motivación, el rendimiento académico y la participación de los estudiante	El 50.4% de los estudiantes considera que la gamificación es percibida como una herramienta altamente efectiva para mejorar el aprendizaje, lo que	La gamificación es percibida como una herramienta altamente efectiva para mejorar el aprendizaje, tanto por docentes como por estudiantes. Se espera

profundización en el aprendizaje a través de la práctica lúdica y la resolución de problemas en contextos gamificados.	s. Algunos mencionan que la gamificación puede hacer que el aprendizaje sea más significativo y divertido.	respalda su implementación en el ámbito educativo.	que la gamificación mejore la motivación, el rendimiento académico y la participación, haciendo que el aprendizaje sea más significativo y divertido.
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nota: datos tomados de los instrumentos de recolección de información y elaborado por los autores.

Interpretación general de los resultados

El presente estudio ha permitido analizar la implementación de la gamificación en el ámbito educativo, identificando tanto las fortalezas como las áreas de mejora en la capacitación docente y en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de la triangulación de datos obtenidos de observaciones, entrevistas y encuestas, se han extraído conclusiones relevantes que pueden guiar futuras intervenciones en el campo de la educación gamificada.

En primer lugar, se observa que los docentes están familiarizados con técnicas activas y participativas, lo que sugiere una base sólida para la implementación de metodologías innovadoras como la gamificación. Sin embargo, existe una brecha significativa en el conocimiento y uso de herramientas digitales necesarias para la gamificación. Aunque la mayoría de los docentes ha escuchado el término "gamificación", su comprensión varía desde una asociación superficial con "juegos" hasta una comprensión más profunda que incluye elementos como puntos, niveles y recompensas. Esto indica la necesidad de una mayor capacitación y clarificación del concepto entre los docentes.

En segundo lugar, tanto docentes como estudiantes reconocen la importancia de la gamificación para hacer las clases más dinámicas, interactivas y motivadoras. Los docentes destacan que la gamificación puede aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes, mientras que los estudiantes perciben la gamificación como una herramienta valiosa para mejorar el aprendizaje. No obstante, la integración efectiva de la tecnología es limitada, lo que afecta directamente el compromiso de los estudiantes. Los principales desafíos mencionados incluyen la falta de recursos tecnológicos, tiempo limitado para planificar actividades y resistencia al cambio por parte de algunos docentes.

En cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje, se evidencia que los métodos tradicionales, aunque efectivos para mantener la participación activa, son percibidos como poco motivadores por los estudiantes. La gamificación surge como una alternativa prometedora para aumentar el compromiso y mejorar la experiencia de aprendizaje, especialmente en entornos donde los métodos tradicionales no logran captar el interés de todos los estudiantes. Los docentes muestran disposición para experimentar con nuevas metodologías, como la gamificación, y expresan interés en recibir capacitación y recursos para su implementación.

Para cerrar el tema, se concluye que la gamificación es percibida como una herramienta altamente efectiva para mejorar el aprendizaje, tanto por docentes como por estudiantes. Se espera que la gamificación no solo mejore la motivación y el rendimiento académico, sino que también haga que el aprendizaje sea más significativo y divertido. Sin embargo, para lograr una implementación exitosa, es crucial superar las barreras identificadas, como la falta de recursos tecnológicos y la necesidad de una mayor capacitación docente.

Propuesta de Talleres de Capacitación Docente

La propuesta consiste en elaborar un sistema de talleres de capacitación docente para el uso de la gamificación en la enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales en el noveno año de Educación General Básica (EGB) del Unidad Educativa "8 de Noviembre". Los talleres están diseñados para fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas de los docentes, permitiéndoles integrar estrategias innovadoras en sus clases.

Un taller es un espacio que promueve la participación constructiva y el desarrollo crítico autónomo de los estudiantes al enfrentar situaciones problemáticas, permitiendo la aplicación de conocimientos teóricos y la adquisición de experiencias prácticas en su formación académica. (Universidad de Los Andes, 2023)

Objetivos de los Talleres

Fortalecer competencias pedagógicas: Capacitar a los docentes en el diseño e implementación de actividades gamificadas que fomenten el aprendizaje significativo y la motivación intrínseca (García & López, 2021).

Integrar las TIC: Enseñar el uso de herramientas tecnológicas, como plataformas digitales y aplicaciones educativas, para implementar la gamificación de manera efectiva (Martínez & Rodríguez, 2022).

Promover autonomía y compromiso: Fomentar la autonomía y el compromiso de los estudiantes mediante dinámicas gamificadas (Sánchez & Gómez, 2023).

Estructura del sistema de talleres

Los talleres se organizan en 8 módulos distribuido en 8 semanas, de carácter presencial con actividades en línea y dinámicas para fomentar el uso y correcta utilización de las herramientas digitales.

Contenidos por módulos de la propuesta está estructurada de la siguiente manera: información clave, foros de discusión, actividades de aprendizaje, y cuestionarios.

Enlace de acceso al curso.

<https://capacitaciondocentegamificacion.gnomio.com/>

Validación por Expertos

Para asegurar la validez de la propuesta desarrollada, se recurrió a la valoración de especialistas con experiencia en los campos de la educación y la gamificación. (Sánchez & Gómez, 2023). La

evaluación se estructuró en torno a tres categorías fundamentales: claridad, coherencia y aplicabilidad.

La categoría claridad fue seleccionada con el fin de verificar que los elementos conceptuales, metodológicos y operativos de la propuesta pudieran ser comprendidos con precisión por los potenciales usuarios, evitando ambigüedades y favoreciendo su correcta interpretación.

Por su parte, la coherencia permitió analizar la articulación lógica entre los objetivos, las estrategias gamificadas y los fundamentos teóricos subyacentes, garantizando que cada componente guardara correspondencia interna con el resto del diseño.

Finalmente, la aplicabilidad fue considerada clave para determinar el grado en que la propuesta podía ser implementada en contextos reales de enseñanza-aprendizaje, atendiendo a variables como la disponibilidad de recursos, el perfil de los docentes y la realidad institucional.

La inclusión de estas tres categorías en el proceso de validación respondió a la necesidad de contar con una propuesta sólida desde lo conceptual, estructurada desde lo metodológico, y factible desde lo práctico, asegurando su alineación con las exigencias del contexto educativo contemporáneo.

Tabla 3.

Validación de expertos de la propuesta

Experto	Claridad	Coherencia	Aplicabilidad	Valoración total	Observación
Experto 1	5	4	5	4,65	Validación positiva
Experto 2	5	5	4,83	4,94	Validación positiva
Experto 3	4,57	4,09	3,28	3,98	Validación

Nota: datos tomados de la validación que cada experto realizó, elaborado por los autores.

Figura 1.

Resultado de llevar el sistema de talleres a un entorno virtual de aprendizaje.

Recepción: 13-06-2025 / Revisión:14-07-2025 / Aprobación: 30-08-2025 / Publicación: 27-09-2025



Nota: fuente, elaboración de los autores.

Resultados Esperados

Se espera que la implementación de los talleres mejore significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales. La gamificación puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que se traduce en un mejor rendimiento académico. Además, los docentes adquirirán competencias pedagógicas y tecnológicas que les permitirán integrar estrategias innovadoras en sus clases, contribuyendo a la mejora de la calidad educativa (Torres & Ramírez, 2024).

Discusión

La gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora que integra elementos de juego en contextos educativos para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Diversos estudios han explorado su impacto en diferentes áreas y niveles educativos, proporcionando una visión integral de sus beneficios y desafíos.

En el ámbito de las matemáticas, la gamificación ha demostrado ser efectiva para promover competencias claves. Un análisis sobre el arte y su implementación en el contexto educativo peruano destaca que esta estrategia facilita un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo, incrementando la motivación y participación de los alumnos (García et al., 2023).

En esta investigación se pudo evidenciar que tanto docentes como estudiantes se sienten motivados e interesados en la aplicación del sistema de talleres gamificación en la educación, para poder mejorar el rendimiento académico y profesional.

Asimismo, en la enseñanza de la historia, la aplicación de técnicas gamificadas ha sido fundamental para el desarrollo de la competencia histórica en diversos niveles educativos. La incorporación de tecnologías y métodos activos ha permitido mejorar las prácticas educativas y fomentar un aprendizaje más profundo y significativo (Martínez & Rodríguez, 2024).

Además, la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la gamificación ha potenciado su efectividad. Una revisión bibliográfica detallada señala que el uso combinado de gamificación y TIC en la enseñanza mejora la motivación y las habilidades de los estudiantes, superando las limitaciones de los métodos tradicionales (López et al., 2024).

En el desarrollo de la presente investigación se evidenció que los niveles de motivación en contextos de enseñanza tradicional son significativamente bajos, por lo que con la incorporación de actividades gamificadas con uso de herramientas digitales nos puede ayudar a mejorar la motivación y participación estudiantil durante el proceso de enseñanza - aprendizaje.

En el campo de la educación superior, la gamificación ha influido positivamente en la motivación de los estudiantes. Sin embargo, su implementación presenta desafíos, como la selección de estrategias adecuadas y la necesidad de formación docente para su correcta aplicación (Pérez & Gómez, 2023).

En el contexto de la presente investigación concordamos con Pérez y Gómez 2023, porque como resultado se obtuvo que los docentes tienen poco conocimiento en cuanto manejo de herramientas digitales que se utilizan en la gamificación. Ante esta problemática se refuerza la idea de aplicación de la propuesta del sistema de talleres de capacitación docente para el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es fundamental reconocer que la gamificación ofrece diversos beneficios, de la misma forma puede presentar efectos negativos si no se implementa de manera adecuada. Sin embargo, una

revisión sistemática destaca la necesidad de considerar cuidadosamente los elementos de juego utilizados para evitar posibles desventajas, como la falta de efecto o problemas motivacionales (Almeida et al., 2023).

Finalmente podemos decir, la gamificación se presenta como una herramienta prometedora en el ámbito educativo, capaz de mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. No obstante, su éxito depende de una implementación cuidadosa y contextualizada, considerando tanto sus potenciales beneficios como los desafíos asociados.

Conclusiones

La investigación confirma que la gamificación es una estrategia innovadora fundamentada en teorías clave como el Aprendizaje Significativo, la Autodeterminación y el Diseño de Juegos. Estas teorías evidencian que la integración de mecánicas de juego en la enseñanza de Estudios Sociales favorece la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. Sin embargo, en el contexto estudiado, los docentes presentan una comprensión parcial del concepto, asociándolo mayormente con actividades lúdicas sin una estructura metodológica definida. Esto resalta la necesidad de capacitaciones específicas para la correcta implementación de la gamificación en el aula.

El estudio revela que los métodos tradicionales predominan en la enseñanza de Estudios Sociales, lo que resulta en una percepción de clases monótonas por parte de los estudiantes. Aunque los docentes aplican estrategias activas, el uso de herramientas digitales y elementos gamificados es limitado. Además, el 42.7% de los estudiantes considera aburridas las clases tradicionales, lo que sugiere una oportunidad de mejora a través de la incorporación de metodologías innovadoras como la gamificación. A pesar del interés de los docentes y estudiantes por nuevas estrategias, la falta de acceso a tecnología y capacitación limita su implementación efectiva.

En respuesta a los hallazgos anteriores, se diseñó un sistema de talleres estructurado en 9 módulos que aborda la conceptualización, planificación e implementación de la gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales. La propuesta incluye estrategias para fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas de los docentes, asegurando la correcta integración de

elementos gamificados en el aula. Se destaca la importancia de promover la autonomía y el compromiso de los estudiantes mediante el uso de TIC y dinámicas interactivas adaptadas a su contexto educativo.

La validación del sistema de talleres por expertos en educación y gamificación confirma su pertinencia y viabilidad. Se realizaron ajustes según las recomendaciones recibidas, garantizando que la propuesta responda a las necesidades detectadas en el diagnóstico. Se espera que la implementación del sistema de talleres fortalezca las competencias docentes y, en consecuencia, mejore la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes mediante la incorporación efectiva de la gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales.

Referencias

- Almeida, C., Kalinowski, M., Uchoa, A., & Feijo, B. (2023). Negative Effects of Gamification in Education Software: Systematic Mapping and Practitioner Perceptions. <https://arxiv.org/abs/2305.08346>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2022). Educación y brecha digital en América Latina. Santiago de Chile: CEPAL. <https://www.cepal.org/es>
- Fernández, J., & López, M. (2023). *Gamificación en la educación: Estrategias para el aprendizaje activo*. Madrid: Editorial Innovación Educativa. <https://www.scielo.org>
- García, A., & López, R. (2021). *La gamificación como herramienta para la motivación estudiantil*. Revista Internacional de Educación, 45(2), 34-50. <https://www.scopus.com>
- García, L., Fernández, M., & Torres, R. (2023). Gamificación: Un Recurso que Promueve las Competencias Matemáticas en el Contexto Educativo Peruano. *Revista de Tecnología Educativa*, 16(2), 209-225. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02662023000200209&script=sci_arttext

- López, M., Sánchez, P., & Díaz, J. (2024). Estrategias Tecnológicas para la Gamificación en la Enseñanza. *Aula Virtual*, 5(12), e317. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-03982024000202032&script=sci_arttext
- Martínez, A., & Rodríguez, E. (2024). La Gamificación en el Desarrollo de la Competencia Histórica. *Revista de Tecnología Educativa*, 17(1), 66-80. https://ve.scielo.org/scielo.php?lng=es&pid=S2665-02662024000100066&script=sci_arttext
- Martínez, P., & Rodríguez, L. (2022). *Integración de las TIC en la educación: Desafíos y oportunidades*. Quito: Editorial Universitaria. <https://www.dialnet.org>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). Informe sobre desmotivación estudiantil en zonas rurales. Quito: Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). (2021). Educación en cifras: Desafíos globales. París: OCDE. <https://www.oecd.org/education>
- Pérez, D., & Gómez, S. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista de Tecnología Educativa*, 16(1), 5-20. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02662023000100005&script=sci_arttext
- Sánchez, M., & Gómez, L. (2023). Capacitación docente y su impacto en la calidad educativa. *Revista Latinoamericana de Educación*, 12(3), 110-125.
- Torres, J., & Ramírez, L. (2024). *La gamificación en la educación básica: Una revisión sistemática*. *Revista de Innovación Educativa*, 15(1), 20-35. <https://www.scopus.com>
- Universidad de Los Andes. (2023). *Las prácticas profesionales en la formación docente: hacia un nuevo enfoque*. *Revista de Educación Superior*, 15(1), 117-130. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-49102006000100008&script=sci_arttext