



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA

Estrategias de formación docente para la integración de la gamificación en la enseñanza.

Autor/es:

Lic. Matilde Camacho

Lic. Gisela Sarango

Tutor/a:

PhD. Sofía Jácome Encalada

ECUADOR

2025



La Universidad para todos



DEDICATORIA

A mi madre, que, aunque ya no estás aquí. Tu memoria me recuerda, que en la vida hay retos, pero con fortaleza los podemos superar. Esté sueño, que tanto he trabajado para lograr, lleva tu nombre, por tu ejemplo sigo de pie

También, a mi querido hijo Argenis, que es mi motor de vida, camino por la vida con la seguridad de lograr todo, para forjar un futuro más prometedor para ti, tus palabras alentadoras siempre recorren mi mente y cuando confías en las cosas que hago, me motivas a seguir buscando retos.

Y a mi esposo, cuyo amor tranquilo ha sido mi refugio en los días complicados, tú paciencia alienta mi espíritu, gracias por estar en cada proyecto que inicio y quedarte hasta que lo consigo.

A todos ustedes, dedico este logro. Más que una meta académica, es una prueba de que el amor, la memoria y la compañía son las alas que nos levantan hacia nuestros sueños más altos.

Matilde Camacho





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Dedico esta tesis con profundo amor y gratitud a toda mi familia, en especial a mis amados hijos y nietos, quienes han sido mi refugio, mi inspiración y mi fuerza en cada paso de este camino. A mis queridos padres por su amor incondicional, su paciencia infinita, por ser ejemplo de perseverancia; a mis hermanos, por su cariño, compañía y apoyo. Este logro también es para ustedes, que siempre creyeron en mí y me impulsaron a seguir adelante. Gracias por ser mi mayor bendición.

Maria Gisela





AGRADECIMIENTO

A la Universidad Bolivariana del Ecuador, por ser el espacio donde mis sueños académicos se convirtieron en realidades, y por ofrecerme un hogar intelectual que ha fortalecido mi pasión por la educación.

Al área de Educación, Maestría en Pedagogía en Entornos Digitales, por abrir horizontes hacia las nuevas formas de construir conocimiento.

A mi docente tutora, PhD. Sofía Haydee Jácome Encalada, por su acompañamiento generoso y constante, aunque en la distancia. Su voz y su orientación fueron la luz que me sostuvo en los momentos de duda y que me inspiró a trabajar este proyecto con profesionalismo y dedicación. Gracias por su calidad como ser humano, por cada palabra oportuna y por hacerme sentir que, incluso en la virtualidad, el acompañamiento académico puede ser cercano, humano y profundamente significativo.

Extiendo mi agradecimiento a cada persona que formó parte de este proceso, a quienes, con su apoyo y compañía, hicieron posible este logro.

Matilde Camacho





Quiero expresar mi más sincero agradecimiento primeramente a Dios por regalarme la vida y la sabiduría para conseguir mis metas. A la institución educativa, alma mater UBE por brindarme las herramientas, recursos y un espacio de aprendizaje que me permitió crecer tanto académica como personalmente; a todas las personas que hicieron posible la realización de esta investigación, como es mi directora de tesis, PH. SOFIA HAYDEE JACOME ENCALADA, por su guía, paciencia y valiosos consejos que enriquecieron este trabajo. A mis profesores y colegas, por su apoyo y colaboración durante todo el proceso; agradezco a todas las instituciones y personas que aportaron información y recursos para el desarrollo de esta investigación. Finalmente, a mi familia, por su amor, comprensión y respaldo incondicional, su comprensión y por ser mi mayor motivación. Sin su ayuda, este logro no habría sido posible.

Con cariño: María Gisela.





RESUMEN

El presente trabajo de titulación aborda la problemática relacionada con la escasa implementación de estrategias activas como la gamificación en los procesos de formación docente. A partir del reconocimiento de la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales, se planteó como propósito principal diseñar un modelo de formación docente para la implementación de gamificación en el aula, orientado a potenciar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo del estudiantado. La investigación se desarrolló en un contexto educativo ecuatoriano, específicamente en una institución de nivel básico, y se enmarcó en un enfoque cualitativo, recurriendo a la entrevista y al análisis documental como técnicas de recolección de información.

Los hallazgos permitieron identificar limitaciones en el uso de metodologías activas por parte de los docentes, así como una escasa apropiación del enfoque gamificado. En respuesta a esta realidad, se elaboró una propuesta estructurada que articula principios metodológicos, estrategias formativas, recursos didácticos y criterios de validación teórica y empírica. Esta propuesta se concretó en el desarrollo de la página web DocenteXP, un recurso digital que sintetiza los contenidos del modelo, ofrece ejemplos prácticos, recursos descargables y herramientas interactivas para la aplicación de la gamificación. Entre los resultados más relevantes se destaca el reconocimiento de la gamificación como un recurso innovador capaz de dinamizar la enseñanza y fomentar entornos de aprendizaje más participativos.

Las conclusiones evidencian la pertinencia del modelo propuesto y su potencial para ser replicado en otros contextos educativos con características similares. Además, se sugiere su aplicación gradual mediante procesos de acompañamiento y evaluación continua. Este estudio aporta elementos conceptuales y prácticos que fortalecen el desarrollo profesional docente en clave de innovación educativa.

Palabras Clave: gamificación, formación docente, innovación educativa, estrategias pedagógicas, enseñanza activa



ABSTRACT

This thesis addresses the issue of the limited implementation of active strategies such as gamification in teacher training processes. Recognizing the need to transform traditional pedagogical practices, the main purpose was to design a teacher training model for the implementation of gamification in the classroom, aimed at enhancing student motivation, engagement, and meaningful learning. The research was conducted in an Ecuadorian educational context, specifically in a basic education institution, and followed a qualitative approach using interviews and document analysis as data collection techniques.

The findings revealed limitations in the use of active methodologies by teachers, as well as a lack of familiarity with gamified approaches. In response, a structured proposal was developed, integrating methodological principles, training strategies, teaching resources, and both theoretical and empirical validation criteria. This proposal materialized in the creation of the DocenteXP website, a digital resource that synthesizes the model's contents, provides practical examples, downloadable materials, and interactive tools to support the implementation of gamification. Among the most relevant results is the recognition of gamification as an innovative resource capable of energizing teaching and promoting more participatory learning environments.

The conclusions demonstrate the relevance of the proposed model and its potential to be replicated in other educational contexts with similar characteristics. Its gradual implementation is suggested through processes of support and continuous evaluation. This study offers conceptual and practical contributions that strengthen professional teacher development through educational innovation.

Keywords: gamification, teacher training, educational innovation, pedagogical strategies, active learning.





ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

ÍNDICE GENERAL

<i>DEDICATORIA</i>	<i>I</i>
<i>AGRADECIMIENTO</i>	<i>III</i>
<i>RESUMEN</i>	<i>V</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>VI</i>
<i>INTRODUCCIÓN</i>	<i>1</i>
Presentación y Contextualización	1
Justificación del problema	2
Planteamiento del problema	3
<i>Precisión del tema</i>	<i>5</i>
Objeto de la investigación	5
Objetivo general	5
Objetivos específicos	6
Planteamientos hipotéticos	6
Declaración categorías de la investigación	7
Identificación de los métodos a emplear	8
Declaración de la población y muestra	8
Declaración del tipo de investigación	8



Principales aportes	9
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	9
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.....	9
<i>CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO</i>	11
1.1. Antecedentes.....	11
1.2. Marco Teórico-Conceptual	13
1.2.1. Concepto y evolución de la gamificación	13
1.2.2. Principios teóricos de la gamificación en la educación	15
1.2.3. Elementos y mecánicas de la gamificación	17
1.2.4. Beneficios y limitaciones de la gamificación en el aula	18
1.2.5. Estrategia de formación docente y su relación con la gamificación.....	20
1.2.6. Estrategias para la formación docente en gamificación	22
1.2.7. Aprendizaje significativo y gamificación	24
1.2.8. Diseño e integración de la gamificación en la planificación educativa	26
1.2.9. Herramientas tecnológicas aplicadas a la gamificación.....	27
1.2.10. Evaluación del impacto de la gamificación en la enseñanza-aprendizaje.....	29
1.2.11. Perspectivas futuras y tendencias en la gamificación educativa	30
1.3. Estado del Arte.....	32
<i>CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO</i>	35
2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables.....	35
2.2 Enfoque de la Investigación	38
2.3 Alcance de la investigación.....	38
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación	39
2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	39



2.6	Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	40
2.7	Delimitación de la población y muestra.....	40
2.8	Estrategia metodológica investigativa.....	41
2.9	Criterios Éticos.....	41
2.10	Validación del Instrumento.....	41
2.11	Resultados y análisis.....	42
2.12	Conclusiones del diagnóstico inicial o causal.....	50
<i>CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA</i>		51
3.1.	Fundamentación de la propuesta.....	51
3.2.	Caracterización de la propuesta.....	52
3.3.	Objetivos de la propuesta.....	56
3.4.	Principios metodológicos de la propuesta.....	56
3.5.	Estructura y dinámica de la página web.....	57
3.6.	Estrategias de formación docente para la integración de la gamificación	60
3.7.	Recursos y materiales para el desarrollo de la página web.....	62
3.8.	Validación Empírica.....	62
3.9.	Resultados de la validación empírica.....	63
3.10.	Modelo reformulado.....	63
3.11.	Cronograma de Implementación.....	67
3.12.	Formas de aplicación, implementación y evaluación.....	70
3.13.	Resultados y seguimiento de la aplicación de la propuesta.....	71
<i>CONCLUSIONES</i>		75



RECOMENDACIONES..... 76

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 77

ANEXOS 86





ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Matriz de Conceptualización y Operacionalización de las variables</i>	<i>36</i>
<i>Tabla 2. Continuación de la Tabla 1 Matriz de Conceptualización y Operacionalización de las variables.....</i>	<i>37</i>
<i>Tabla 3. Nivel de conocimiento sobre la gamificación en el contexto educativo</i>	<i>44</i>
<i>Tabla 4. Frecuencia de aplicación de estrategias de gamificación en clase</i>	<i>44</i>
<i>Tabla 5. Grado de preparación teórica para aplicar gamificación.....</i>	<i>45</i>
<i>Tabla 6. Formación previa recibida sobre gamificación en la educación</i>	<i>46</i>
<i>Tabla 7. Barreras percibidas para implementar gamificación en el aula</i>	<i>47</i>
<i>Tabla 8. Herramientas tecnológicas de gamificación conocidas y utilizadas</i>	<i>48</i>
<i>Tabla 9. Metodologías activas empleadas por los docentes en el aula</i>	<i>49</i>
<i>Tabla 10. Estrategias de formación docente para la integración de la gamificación..</i> <i>.....</i>	<i>61</i>
<i>Tabla 11. Cronograma de Implementación</i>	<i>68</i>





ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Nivel de conocimiento sobre la gamificación en el contexto educativo ...</i>	<i>44</i>
<i>Figura 2. Frecuencia de aplicación de estrategias de gamificación en clase</i>	<i>45</i>
<i>Figura 3. Grado de preparación teórica para aplicar gamificación.....</i>	<i>45</i>
<i>Figura 4. Formación previa recibida sobre gamificación en la educación</i>	<i>46</i>
<i>Figura 5. Barreras percibidas para implementar gamificación en el aula</i>	<i>47</i>
<i>Figura 6. Herramientas tecnológicas de gamificación conocidas y utilizadas</i>	<i>48</i>
<i>Figura 7. Metodologías activas empleadas por los docentes en el aula</i>	<i>49</i>
<i>Figura 8. Propuesta tecnológica versión 1</i>	<i>58</i>
<i>Figura 9. Nueva barra de navegación</i>	<i>64</i>
<i>Figura 10. Mejora de la estrategia para la aplicación desde el aula.....</i>	<i>64</i>
<i>Figura 11. Productos digitales descargables para aplicación en el aula</i>	<i>66</i>
<i>Figura 12. Formato y enlace para que los docentes construyan su portafolio de trabajo.</i>	<i>67</i>
<i>Figura 13. Socialización de la propuesta Tecnológica</i>	<i>72</i>



LISTADO DE ANEXOS

<i>Anexo 1. Validación del Instrumento</i>	<i>86</i>
<i>Anexo 2. Instrumento</i>	<i>90</i>
<i>Anexo 3. Propuesta tecnológica versión 1</i>	<i>93</i>
<i>Anexo 4. Formato de validación de la propuesta tecnológica</i>	<i>94</i>
<i>Anexo 5. Validaciones de la propuesta tecnológica</i>	<i>97</i>
<i>Anexo 6. Propuesta tecnológica reformulada</i>	<i>103</i>
<i>Anexo 7. Ficha de Clase Gamificada.....</i>	<i>110</i>
<i>Anexo 8. Rubrica de evaluación gamificada</i>	<i>111</i>
<i>Anexo 9. Planificación semanal gamificada</i>	<i>112</i>
<i>Anexo 10. Guía de observación del impacto de la gamificación</i>	<i>113</i>
<i>Anexo 11. Bitácora de reflexión docente</i>	<i>115</i>
<i>Anexo 12. Guía de portafolio docente.....</i>	<i>116</i>
<i>Anexo 13. Autoevaluación Docente Final.....</i>	<i>118</i>

INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

La formación docente es un pilar fundamental para la innovación en la enseñanza y el fortalecimiento de las prácticas pedagógicas. En la actualidad, la integración de estrategias innovadoras como la gamificación representa un reto significativo para los educadores, quienes requieren capacitación y orientación metodológica para aplicar estas herramientas de manera efectiva en el aula. La gamificación, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas de juego en entornos educativos, ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Sin embargo, su implementación depende en gran medida del nivel de preparación y formación de los docentes en esta metodología.

En la Unidad Educativa Cariamanga, la incorporación de la gamificación en la enseñanza es aún incipiente, debido a la falta de formación específica en esta estrategia. La ausencia de programas de capacitación estructurados ha limitado el desarrollo de competencias docentes en el uso de herramientas tecnológicas y metodologías activas basadas en la gamificación. Esta situación evidencia la necesidad de diseñar estrategias de formación docente que proporcionen conocimientos teóricos y prácticos sobre la gamificación y su aplicación en el contexto educativo.

Este trabajo de titulación, titulado “Estrategias de formación docente para la integración de la gamificación en la enseñanza”, tiene como propósito diseñar estrategias que faciliten el proceso de capacitación docente, brindando recursos y metodologías aplicables a la enseñanza. La investigación se centra en la identificación de barreras y oportunidades para la integración de la gamificación, con el objetivo de proponer un conjunto de estrategias que permitan fortalecer las competencias pedagógicas del profesorado en este ámbito.

A través de un enfoque cualitativo, el estudio se fundamenta en el análisis de percepciones, experiencias y necesidades del cuerpo docente de la Unidad Educativa Cariamanga. La recolección de datos se realizará mediante la aplicación de un instrumento diseñado para evaluar el nivel de familiaridad con la gamificación, las metodologías activas



utilizadas y las barreras que enfrentan los docentes para su implementación. Con base en estos resultados, se desarrollarán estrategias de formación que respondan a las necesidades reales del contexto educativo, promoviendo una estrategia de enseñanza innovador y adaptado a los desafíos del siglo XXI.

Justificación del problema

La formación docente es un factor determinante en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que influye directamente en la capacidad de los educadores para adoptar metodologías innovadoras. En este contexto, la gamificación ha emergido como una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y dinámico. Sin embargo, su integración en la práctica docente sigue siendo limitada debido a diversas barreras, entre ellas, la falta de formación específica en esta metodología. La necesidad de fortalecer la capacitación docente en gamificación se sustenta en la evolución de los enfoques pedagógicos contemporáneos, que enfatizan el rol activo del estudiante en su proceso de aprendizaje y la importancia de metodologías que favorezcan la interacción y el desarrollo de habilidades críticas.

A nivel global, estudios en educación han demostrado que la implementación de la gamificación en el aula contribuye a la mejora del rendimiento académico, el desarrollo de habilidades socioemocionales y la promoción de entornos de aprendizaje más dinámicos. No obstante, su efectividad depende en gran medida de la preparación de los docentes para diseñar e implementar estrategias adecuadas a los objetivos curriculares y a las características de los estudiantes. La falta de capacitación en esta metodología genera resistencia al cambio y limita el aprovechamiento de sus beneficios, lo que refuerza la enseñanza tradicional y dificulta la adaptación a las nuevas exigencias educativas.

En el contexto de la Unidad Educativa Cariamanga, la ausencia de formación en gamificación ha restringido su uso como herramienta pedagógica, afectando la innovación en las prácticas docentes. La carencia de conocimientos sobre sus principios teóricos, mecánicas y herramientas tecnológicas ha impedido que los educadores incorporen esta estrategia de manera estructurada y efectiva. Esto no solo limita el potencial de la gamificación como recurso



didáctico, sino que también mantiene una estrategia de enseñanza tradicional que puede no responder a las necesidades de los estudiantes en la era digital.

Dado este panorama, resulta fundamental investigar y analizar las condiciones actuales de la formación docente en gamificación, con el propósito de identificar las barreras que dificultan su integración y proponer estrategias que permitan optimizar su incorporación en la enseñanza. Este estudio contribuirá a ampliar el conocimiento sobre la relación entre formación docente y metodologías innovadoras, aportando información relevante para futuras investigaciones y acciones en el ámbito educativo.

Planteamiento del problema

Ubicación del problema

En la Unidad Educativa Cariamanga, situada en el cantón Cariamanga, provincia de Loja, se ha identificado una problemática vinculada a la limitada integración de estrategias de gamificación en los procesos pedagógicos. La enseñanza en la institución sigue dependiendo en gran medida de metodologías tradicionales, lo que restringe la posibilidad de generar experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas. Como consecuencia, los estudiantes presentan baja motivación, escasa participación en el aula y un aprovechamiento insuficiente de las herramientas tecnológicas disponibles.

Las causas de esta problemática incluyen la falta de formación docente específica en el uso de estrategias de gamificación y la percepción de dificultad para adaptar estas dinámicas a la práctica pedagógica. A ello se suma la ausencia de una estrategia estructurada que guíe de manera clara y efectiva la aplicación de estas estrategias en el aula, lo que genera incertidumbre y resistencia al cambio.

Desde una perspectiva teórica, esta situación refleja una desconexión entre las demandas educativas actuales, que requieren metodologías innovadoras, y la realidad pedagógica de la institución, donde aún predominan enfoques convencionales. La necesidad de alinear la enseñanza con las tendencias educativas del siglo XXI hace imperativo el desarrollo de una propuesta que permita la capacitación y orientación de los docentes en la implementación de la gamificación como estrategia de enseñanza.



Causas del problema

- **Falta de capacitación docente:** La ausencia de formación específica en gamificación limita su aplicación en el aula, generando inseguridad y resistencia al cambio.
- **Desconocimiento de mecánicas y dinámicas:** Los docentes desconocen cómo estructurar estrategias gamificadas, lo que dificulta su implementación efectiva en la enseñanza.
- **Percepción de dificultad tecnológica:** La gamificación se asocia con herramientas digitales percibidas como complejas, lo que desmotiva su uso y refuerza metodologías tradicionales.
- **Falta de estrategias didácticas estructuradas:** La institución no cuenta con lineamientos claros para integrar la gamificación en la planificación educativa, dificultando su aplicación sistemática.

Consecuencias del problema

- **Baja motivación estudiantil:** La falta de estrategias innovadoras limita el compromiso de los estudiantes, reduciendo su interés y participación en el aprendizaje.
- **Escasa integración de tecnologías educativas:** La ausencia de gamificación restringe el aprovechamiento de herramientas digitales que podrían potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Permanencia de metodologías tradicionales:** La falta de formación docente en gamificación refuerza el uso de enfoques pedagógicos convencionales, limitando la innovación en el aula.
- **Débil desarrollo de competencias en el siglo XXI:** La escasa aplicación de estrategias gamificadas impide el fortalecimiento de habilidades como la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración.

Delimitación del problema

El problema se ubica dentro del campo educativo, específicamente en el ámbito de la formación docente y la innovación pedagógica. Se desarrolla en la Unidad Educativa Cariamanga, donde la falta de capacitación en gamificación dificulta su integración en la



enseñanza. Desde una perspectiva social, la ausencia de metodologías innovadoras impacta en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, limitando su desarrollo académico. A nivel tecnológico, el desconocimiento y la escasa aplicación de herramientas digitales restringen el aprovechamiento de recursos educativos modernos.

Formulación del problema

¿Cómo influye la falta de formación docente en gamificación en la aplicación de esta estrategia en la enseñanza, afectando la motivación y el aprendizaje de los estudiantes en la Unidad Educativa Cariamanga?

Precisión del tema

El presente trabajo se enfoca en el desarrollo de estrategias de formación docente para la integración de la gamificación en la enseñanza, adaptadas a las necesidades específicas de la Unidad Educativa Cariamanga. Se enmarca dentro de las líneas de investigación en innovación educativa y uso de tecnologías aplicadas al aprendizaje, con el objetivo de fortalecer las competencias pedagógicas del profesorado y fomentar metodologías que mejoren la motivación y el desempeño académico de los estudiantes.

Objeto de la investigación

Este trabajo tiene como objeto de investigación la formación docente enfocada en el desarrollo de competencias pedagógicas y tecnológicas que faciliten la integración de estrategias de gamificación en entornos educativos digitales. Se busca analizar cómo los procesos de capacitación pueden mejorar la práctica pedagógica y la motivación del profesorado al incorporar metodologías activas apoyadas en recursos digitales. El estudio considera la gamificación como un medio para transformar la enseñanza tradicional, promoviendo experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas e interactivas que respondan a las demandas actuales de la educación y a la necesidad de innovar en el aula.

Objetivo general.

Diseñar estrategias de formación docente que faciliten la integración de la gamificación en la enseñanza en la Unidad Educativa Cariamanga, con el propósito de mejorar la motivación estudiantil y optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.



Objetivos específicos.

- Analizar el nivel de conocimiento y uso de estrategias de gamificación por parte de los docentes de la Unidad Educativa Cariamanga.
- Identificar las principales limitaciones y oportunidades en la integración de la gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Diseñar una propuesta formativa digital, a través de la página web DocenteXP, que promueva la implementación de estrategias gamificadas en la práctica docente.

Planteamientos hipotéticos

Preguntas científicas

Para el objetivo general:

¿Cómo pueden las estrategias de formación docente facilitar la integración de la gamificación en la enseñanza y mejorar el proceso de aprendizaje en la Unidad Educativa Cariamanga?

Para el primer objetivo específico:

¿Qué conocimientos y competencias requieren los docentes de la Unidad Educativa Cariamanga para implementar la gamificación de manera efectiva en el aula?

Para el segundo objetivo específico:

¿Qué herramientas tecnológicas de gamificación son más adecuadas para las necesidades pedagógicas de los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Cariamanga?

Para el tercer objetivo específico:

¿Cómo se pueden estructurar y desarrollar estrategias de formación que capaciten a los docentes en la aplicación de la gamificación, considerando el contexto de la Unidad Educativa Cariamanga?

Idea a defender

Las estrategias de formación docente pueden facilitar la integración de la gamificación en la enseñanza, promoviendo la innovación educativa y fortaleciendo las competencias



pedagógicas del profesorado. Esto contribuirá a mejorar la motivación estudiantil y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Cariamanga.

Guía temática

- Evolución de las metodologías pedagógicas y el uso de tecnologías en el contexto educativo.
- La gamificación como estrategia didáctica: antecedentes y su impacto en la educación actual.
- Desafíos históricos y actuales en la formación docente para la implementación de herramientas tecnológicas.
- Contexto y necesidades específicas de la Unidad Educativa Cariamanga para la incorporación de estrategias de gamificación.

Declaración categorías de la investigación

Las estrategias de formación docente constituyen la primera categoría de la investigación, abordando los procesos de capacitación y actualización necesarios para integrar la gamificación en la enseñanza. Dentro de esta categoría se consideran aspectos como el diseño y planificación de la formación, los contenidos específicos sobre gamificación y los métodos pedagógicos adecuados para su implementación. La capacitación docente en este ámbito requiere un enfoque estructurado que permita a los educadores comprender la teoría detrás de la gamificación, así como desarrollar habilidades prácticas para aplicarla en el aula.

La segunda categoría corresponde a la gamificación en la enseñanza, la cual se centra en los elementos, mecánicas y herramientas tecnológicas que pueden ser utilizadas en el contexto educativo. Esta dimensión analiza el impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, explorando estrategias que favorezcan una enseñanza más interactiva y participativa. Además, se considera el uso de plataformas digitales, aplicaciones y recursos específicos que permitan aplicar la gamificación de manera efectiva en diversas áreas del conocimiento.

La tercera categoría está relacionada con los procesos de enseñanza-aprendizaje, evaluando la manera en que la gamificación influye en la dinámica del aula. Se examina la



relación entre metodologías innovadoras y el nivel de compromiso de los estudiantes, destacando la importancia de estrategias didácticas que fomenten la motivación y el pensamiento crítico. Asimismo, se incluyen criterios para la evaluación de la efectividad de la gamificación en el desarrollo de competencias, asegurando que su integración responda a las necesidades del contexto educativo.

Identificación de los métodos a emplear

La investigación empleará un enfoque cualitativo, permitiendo un análisis detallado de las estrategias de formación docente para la integración de la gamificación en la enseñanza. Se utilizarán métodos teóricos como el análisis documental, a fin de revisar literatura académica y experiencias previas en el campo de la gamificación y la formación docente. Además, se aplicarán métodos empíricos, como la recopilación de datos a través de entrevistas semiestructuradas y cuestionarios, con el propósito de identificar las necesidades y percepciones del personal docente respecto a la gamificación en el aula. La sistematización de la información obtenida permitirá estructurar una propuesta de formación alineada con las características y demandas del contexto educativo estudiado.

Declaración de la población y muestra

La población objeto de estudio está conformada por 46 docentes de la Unidad Educativa Cariamanga, quienes desempeñan un rol fundamental en la implementación de metodologías innovadoras. Debido al tamaño accesible de la población, se trabajará con la totalidad de los docentes, evitando la necesidad de un muestreo y asegurando que los hallazgos sean representativos del contexto institucional. Esto permitirá una mejor comprensión de los desafíos y oportunidades relacionadas con la incorporación de la gamificación en la enseñanza y contribuirá a diseñar estrategias de formación ajustadas a sus necesidades.

Declaración del tipo de investigación

El estudio se enmarca en una investigación de tipo descriptiva y propositiva, enfocada en comprender el contexto de formación docente y diseñar estrategias que faciliten la integración de la gamificación en el aula. Se trata de una investigación de campo, ya que se recopilarán datos directamente de los docentes a través de entrevistas y cuestionarios, y también documental,



debido a la revisión de antecedentes teóricos y estudios previos. Asimismo, la investigación tiene un carácter transversal, dado que se analizará la situación actual en un momento específico, sin realizar un seguimiento longitudinal.

Principales aportes

El estudio contribuirá al desarrollo de estrategias de formación docente basadas en enfoques innovadores, promoviendo la integración efectiva de la gamificación en la enseñanza. Uno de sus principales aportes radica en la identificación de las barreras que enfrentan los docentes en este proceso y en la propuesta de metodologías que faciliten su capacitación en gamificación. Además, la investigación generará un marco de referencia para futuras iniciativas de formación docente que busquen incorporar metodologías activas y tecnologías digitales en el aula.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

La importancia de esta investigación radica en la necesidad de actualizar las prácticas de enseñanza a través de estrategias que favorezcan la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. En un contexto donde la digitalización y la innovación educativa son esenciales, la formación docente en gamificación representa una respuesta a la demanda de metodologías más interactivas y dinámicas. La necesidad social de esta propuesta se relaciona con la urgencia de mejorar la calidad de la educación a través de la capacitación de los docentes en estrategias didácticas innovadoras. Su novedad radica en el diseño de estrategias de formación ajustadas a las características del contexto educativo estudiado, mientras que su actualidad científica se respalda en la creciente evidencia sobre los beneficios de la gamificación en el aprendizaje y la enseñanza.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

El presente trabajo de titulación se estructura en tres capítulos interrelacionados que abordan el problema, el sustento teórico y la propuesta de solución. El primer capítulo presenta el planteamiento del problema, los objetivos, la justificación y el marco contextual, centrado en la necesidad de fortalecer la formación docente en gamificación como estrategia innovadora. El

segundo capítulo desarrolla el marco teórico y el diagnóstico institucional, donde se analizan los fundamentos conceptuales, las metodologías activas y los resultados obtenidos de la aplicación de instrumentos a docentes de la Unidad Educativa Cariamanga. Finalmente, el tercer capítulo describe la propuesta DocenteXP, una página web creada como recurso formativo digital, detallando su estructura, dinámica, proceso de validación y resultados obtenidos, culminando con las conclusiones y recomendaciones que evidencian la pertinencia y viabilidad de la investigación.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

La utilización del juego con propósitos educativos tiene raíces históricas que datan de tiempos antiguos, aunque el concepto moderno de gamificación se acuñó formalmente a inicios del siglo XXI. Históricamente, diversas civilizaciones han utilizado juegos para enseñar habilidades esenciales, particularmente en la formación militar y en el aprendizaje práctico. En la Edad Media, por ejemplo, el ajedrez se empleó no solo como entretenimiento, sino como una herramienta estratégica para el desarrollo del pensamiento lógico y táctico entre los nobles y los futuros líderes. Esta tradición educativa refleja cómo, desde épocas tempranas, el juego ha sido reconocido como un método efectivo para fomentar aprendizajes específicos mediante la interacción y la participación activa. Estudios recientes enfatizan que la evolución histórica de los juegos educativos ha influido significativamente en la concepción actual de la gamificación, subrayando la importancia del entretenimiento en la adquisición de aprendizajes significativos (Aguado & Sendra, 2023). Por lo tanto, la gamificación contemporánea recoge una larga tradición histórica, adaptándola a contextos educativos moderno mediante el uso de tecnologías digitales.

A nivel mundial, la implementación de la gamificación educativa ha experimentado un crecimiento acelerado, impulsado principalmente por la expansión de tecnologías digitales y la necesidad creciente de mantener el interés y la motivación de los estudiantes. Países como Estados Unidos, Canadá y Corea del Sur han sido pioneros en desarrollar plataformas educativas gamificadas que han alcanzado reconocimiento internacional, destacando la versatilidad de estas herramientas para diversos contextos pedagógicos. Instituciones como universidades, colegios y centros de formación profesional han adoptado estrategias gamificadas para enfrentar desafíos pedagógicos contemporáneos como la desmotivación, el bajo rendimiento académico y la falta de compromiso estudiantil. Investigaciones globales recientes indican que la implementación de la gamificación en diferentes contextos culturales y educativos ha logrado mejoras significativas en resultados académicos y la satisfacción general de los estudiantes, consolidándola como una metodología educativa eficaz y ampliamente aplicable (Pacheco, 2019). Este panorama mundial

evidencia la creciente aceptación y validación de la gamificación como recurso pedagógico esencial.

En Europa, específicamente, la gamificación ha experimentado una notable evolución en los últimos años, influenciada por políticas educativas que promueven la innovación y la incorporación de tecnologías digitales. Diversos países europeos, como Finlandia, Alemania y España, han implementado con éxito proyectos educativos gamificados, utilizando plataformas tecnológicas adaptadas específicamente a los requerimientos curriculares nacionales. En particular, Finlandia ha destacado por incluir estrategias de gamificación dentro de su currículum nacional, convirtiendo las dinámicas de juego en una práctica ampliamente extendida y evaluada como altamente efectiva en la mejora del rendimiento académico y la motivación estudiantil (Meneses & Bravo, 2023). Este reconocimiento europeo impulsa continuamente la investigación y la mejora de métodos gamificados, consolidando a Europa como referente mundial en la aplicación educativa de la gamificación.

En el contexto americano, la gamificación educativa se ha extendido ampliamente, particularmente en Estados Unidos y Canadá, países que han liderado diversas iniciativas basadas en tecnologías interactivas para promover la participación y el aprendizaje significativo. En Norteamérica, instituciones educativas han invertido considerablemente en el desarrollo de plataformas tecnológicas gamificadas que facilitan procesos interactivos en todos los niveles educativos, desde la educación básica hasta la universitaria. La investigación educativa en Norteamérica indica que la gamificación contribuye significativamente al desarrollo de competencias esenciales para el siglo XXI, tales como pensamiento crítico, colaboración y resolución de problemas prácticos (Berrocal, 2024). De esta manera, América ha integrado la gamificación como elemento clave en su desarrollo educativo contemporáneo.

En América Latina, la gamificación se ha comenzado a adoptar progresivamente en respuesta a retos específicos como altos índices de deserción escolar, problemas de motivación y resultados académicos deficientes. Países como México, Brasil, Chile y Colombia han incorporado diversas iniciativas gamificadas, adaptadas a contextos socioculturales específicos. Estas iniciativas buscan promover una educación más inclusiva y participativa, utilizando



metodologías innovadoras para reducir brechas educativas existentes en la región. Estudios recientes señalan que la gamificación ha mostrado resultados positivos en contextos latinoamericanos, contribuyendo a la equidad educativa, motivación estudiantil y retención efectiva de contenidos académicos, especialmente en poblaciones vulnerables o marginales (Galarza et al., 2022). Este contexto regional muestra la relevancia social y educativa de la gamificación como estrategia de innovación educativa, adaptada a realidades específicas de América Latina.

Finalmente, en Ecuador, la gamificación educativa está en etapas iniciales de adopción, aunque su potencial ha comenzado a reconocerse progresivamente. Algunas instituciones educativas del país han implementado experiencias piloto con resultados prometedores, particularmente en contextos urbanos con acceso a herramientas tecnológicas avanzadas. Sin embargo, aún persisten desafíos significativos, relacionados principalmente con la capacitación docente insuficiente, limitaciones tecnológicas y resistencia al cambio pedagógico. Pese a estos desafíos, estudios recientes en Ecuador destacan que la implementación inicial de gamificación muestra beneficios claros en la mejora de la participación estudiantil, motivación y aprendizaje activo, resaltando la importancia de impulsar políticas educativas que fomenten esta metodología a nivel nacional (Londoño et al., 2021). En consecuencia, aunque el uso de la gamificación en Ecuador es incipiente, su potencial transformador ofrece grandes oportunidades para mejorar sustancialmente la calidad educativa en el país.

1.2. Marco Teórico-Conceptual

1.2.1. Concepto y evolución de la gamificación

El concepto de gamificación ha evolucionado desde su primera aparición en entornos digitales hasta convertirse en una metodología clave dentro del ámbito educativo. Su origen se encuentra en estrategias de fidelización de clientes dentro del sector comercial, donde se utilizaban sistemas de recompensas para incentivar la interacción con productos y servicios. Según estudios en el ámbito pedagógico, la gamificación favorece la participación y el aprendizaje significativo cuando se integra de manera estructurada en el currículo académico (Aquino & Gualpa, 2022). Este planteamiento revela una tensión central entre el juego como fin

y el juego como medio educativo. Comprender esa diferencia permite interpretar la gamificación no como una distracción pedagógica, sino como un espacio de exploración activa donde el error, la competencia y el desafío se transforman en herramientas cognitivas.

A medida que avanzaba la digitalización de la educación, la gamificación comenzó a consolidarse como una estrategia efectiva para aumentar el compromiso de los estudiantes. La incorporación de estas dinámicas ha demostrado resultados positivos en la retención de conocimientos y en la motivación intrínseca de los alumnos. Investigaciones recientes han determinado que la gamificación, al proporcionar objetivos claros y mecanismos de recompensa, facilita el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas en diversos niveles educativos (Aldegani, 2024). No obstante, esta visión debe equilibrarse: una gamificación mal implementada puede reducir el aprendizaje a la búsqueda de premios, en lugar de fomentar la reflexión. El valor real de la estrategia radica en su capacidad para despertar el deseo de aprender, más allá de la recompensa. En este sentido, el desafío pedagógico consiste en diseñar experiencias donde las dinámicas del juego estén subordinadas a los objetivos formativos, no al revés.

En los últimos años, el crecimiento de la gamificación ha ido de la mano con el desarrollo de herramientas tecnológicas que permiten su implementación a gran escala. Algunos expertos han señalado que la gamificación, cuando se aplica con un diseño pedagógico adecuado, puede incrementar la motivación estudiantil hasta en un 40%, favoreciendo así el rendimiento académico (Peñalosa et al., 2024). Sin embargo, este tipo de resultados debe interpretarse con cautela: la motivación no es un fenómeno exclusivamente cuantificable, sino un proceso emocional y cognitivo complejo que depende del contexto, la cultura institucional y la percepción del estudiante sobre su propio aprendizaje. La gamificación, por tanto, debe entenderse como una herramienta que humaniza el uso de la tecnología en el aula, pues permite vincular el conocimiento con la emoción y el sentido del logro personal.

El impacto de la gamificación en el ámbito educativo ha sido objeto de numerosos estudios que buscan comprender su verdadero alcance y sus limitaciones. De acuerdo con algunos estudios, la implementación efectiva de la gamificación en la educación depende de su

integración con objetivos de aprendizaje bien definidos y del uso adecuado de incentivos que refuercen el progreso académico (Olmedo-Flores et al., 2024). o basta con incorporar mecánicas de puntuación o recompensas digitales; se requiere una planificación intencionada que garantice la construcción de aprendizajes duraderos. La gamificación se convierte así en una práctica que exige equilibrio entre creatividad, rigor pedagógico y comprensión tecnológica. En última instancia, su verdadero potencial reside en su capacidad de conectar la motivación emocional con el desarrollo intelectual, transformando la enseñanza en una experiencia significativa, participativa y sostenida en el tiempo.

1.2.2. Principios teóricos de la gamificación en la educación

La gamificación en el ámbito educativo se sustenta en una serie de principios teóricos que buscan potenciar la motivación intrínseca del estudiante, facilitando un aprendizaje más efectivo y significativo. En este sentido, una base fundamental es la teoría de la autodeterminación, la cual plantea que la motivación de los individuos se incrementa cuando sienten autonomía, competencia y relación en las tareas que desempeñan. Aplicado al contexto escolar, este principio implica que las actividades gamificadas deben diseñarse de manera que los estudiantes tengan la oportunidad de elegir ciertas rutas en su proceso de aprendizaje, desarrollar progresivamente sus competencias y trabajar de manera colaborativa. Según recientes estudios educativos, la teoría de la autodeterminación ha demostrado ser altamente efectiva al implementar la gamificación, pues permite que los alumnos desarrollen mayor compromiso y responsabilidad sobre su aprendizaje (Rojas-Bravo et al., 2024). Por tanto, al aplicar estos principios, se promueve una educación centrada en el estudiante, otorgando significado personal a las tareas escolares.

Otro de los principios clave en la gamificación educativa proviene de la teoría del flujo de Csikszentmihalyi, la cual sostiene que los individuos alcanzan un estado óptimo de aprendizaje cuando enfrentan desafíos proporcionales a sus capacidades. Este estado de flujo es esencial para el éxito de cualquier estrategia gamificada, ya que las dinámicas deben diseñarse cuidadosamente para mantener a los estudiantes en una situación de equilibrio entre el aburrimiento (tareas muy fáciles) y la ansiedad (tareas demasiado difíciles). Diversas investigaciones han evidenciado que cuando las actividades educativas gamificadas logran

mantener este balance, los estudiantes se involucran más profundamente en sus tareas y desarrollan una percepción positiva hacia el aprendizaje (Sanchez & Avila, 2021). En consecuencia, aplicar esta teoría implica planificar retos que evolucionen gradualmente en complejidad, ofreciendo retroalimentación constante que permita a los estudiantes ajustar su desempeño y mantener su interés en las actividades propuestas.

Asimismo, el constructivismo juega un papel fundamental en los fundamentos teóricos de la gamificación educativa. Este enfoque plantea que el aprendizaje es un proceso activo en el cual el estudiante construye nuevos conocimientos sobre la base de experiencias previas y la interacción con su entorno. Desde esta perspectiva, la gamificación se presenta como una estrategia idónea para facilitar entornos interactivos donde los estudiantes exploran, experimentan y construyen significado a través de experiencias prácticas y situadas en contextos auténticos. Estudios recientes sobre metodologías activas sugieren que integrar elementos constructivistas en la gamificación aumenta notablemente el aprendizaje significativo, ya que los estudiantes logran relacionar mejor los conceptos teóricos con experiencias concretas dentro del juego o actividad gamificada (Hernández-Dzib & Euan-Mex, 2023). Así, incorporar el constructivismo en la planificación pedagógica gamificada implica diseñar experiencias educativas basadas en problemas reales que requieran del estudiante la aplicación de sus conocimientos en contextos prácticos.

La gamificación educativa también está sustentada en principios derivados del conductismo, particularmente en lo que respecta al refuerzo positivo. Aunque la educación contemporánea se aleja paulatinamente del conductismo tradicional, la aplicación cuidadosa de recompensas y estímulos sigue siendo fundamental para incentivar determinados comportamientos deseados en el aula. Las dinámicas gamificadas aprovechan el potencial motivacional de premios simbólicos, insignias y puntos para reforzar el compromiso del estudiante en las tareas académicas. Según investigaciones sobre comportamiento escolar, cuando estos refuerzos son empleados estratégicamente dentro de la gamificación, generan patrones positivos de conducta y hábitos de estudio más efectivos, particularmente en estudiantes con baja motivación inicial (Jambrina et al., 2021). De este modo, al integrar principios



conductistas, es crucial mantener un equilibrio adecuado para que los incentivos no se conviertan en la única razón del esfuerzo estudiantil, sino que actúen como catalizadores para el desarrollo progresivo de una motivación intrínseca y sostenida en el tiempo.

1.2.3. Elementos y mecánicas de la gamificación

La gamificación, como estrategia educativa, se fundamenta en el uso sistemático de elementos y mecánicas propias del juego en contextos no necesariamente lúdicos. Los elementos más comunes incluyen sistemas de puntos, niveles, insignias o logros, clasificaciones y recompensas. Estos recursos no solo hacen más atractivas las actividades de aprendizaje, sino que también contribuyen a la creación de ambientes educativos donde la motivación intrínseca del estudiante se potencia significativamente. Los sistemas de puntos, por ejemplo, permiten evaluar constantemente el desempeño y motivar el progreso continuo de los estudiantes. En estudios recientes sobre motivación educativa, se ha demostrado que la inclusión de sistemas de puntuación claros incrementa sustancialmente el compromiso y la participación activa de los estudiantes en las tareas escolares (Ábalos-Aguilera et al., 2024). Esto sugiere que, al implementar estos elementos en contextos pedagógicos, se facilita una dinámica más interactiva y atractiva, contribuyendo así al aprendizaje significativo.

Entre los elementos que caracterizan a la gamificación también se destacan las insignias o logros, que se entregan al estudiante como un reconocimiento simbólico por alcanzar determinados objetivos o superar retos específicos. Las insignias ofrecen retroalimentación visual inmediata, destacando los logros obtenidos y permitiendo que los estudiantes perciban su progreso de manera clara y tangible. Este tipo de reconocimiento fomenta la autoestima académica y potencia la motivación para alcanzar nuevas metas en el aprendizaje. Diversas investigaciones en educación han señalado que el uso efectivo de insignias fortalece el sentimiento de autoeficacia en los estudiantes, ya que proporciona una validación visible y concreta de sus esfuerzos y capacidades académicas (Oña, 2023). Por lo tanto, integrar insignias como parte de la estrategia gamificada ofrece una oportunidad valiosa para motivar a los estudiantes, al reconocer explícitamente su dedicación y logros alcanzados durante el proceso educativo.

Asimismo, las mecánicas esenciales de la gamificación están basadas en desafíos o misiones, la competencia amistosa y la cooperación. Las misiones representan tareas específicas y estructuradas que requieren que los estudiantes utilicen conocimientos y habilidades para lograr un resultado exitoso. Estas misiones no solo proporcionan objetivos claros, sino que también mantienen la motivación al ofrecer desafíos progresivos y variados, evitando así la monotonía en el aula. Estudios recientes han señalado que la incorporación de misiones y desafíos dentro del diseño pedagógico gamificado mejora sustancialmente la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje, debido a que sienten que cada actividad tiene un propósito definido y relevante para ellos (Domínguez et al., 2023). Este enfoque resulta especialmente valioso al ofrecer actividades didácticas estructuradas en torno a metas significativas, favoreciendo el compromiso sostenido y una participación más profunda por parte del alumnado.

Una de las mecánicas clave en la gamificación educativa es el uso de clasificaciones o rankings. Esta dinámica busca estimular la sana competencia entre estudiantes al presentar un sistema de clasificación basado en logros o puntos obtenidos en las distintas actividades académicas. Aunque la competencia puede ser un fuerte motivador, también es necesario gestionarla cuidadosamente para evitar efectos adversos, como la ansiedad o una excesiva presión sobre ciertos estudiantes. Investigaciones sobre ambientes de aprendizaje gamificados indican que el uso apropiado de rankings puede mejorar significativamente la motivación, siempre que se acompañe de un clima positivo donde se valore tanto el progreso individual como el colectivo (Alvarado et al., 2025). Por esta razón, es esencial que los docentes equilibren la competencia con elementos de cooperación y apoyo mutuo, asegurando que todos los estudiantes perciban el ranking como una fuente de motivación más que como un elemento generador de estrés o frustración.

1.2.4. Beneficios y limitaciones de la gamificación en el aula

Entre los principales beneficios de la gamificación en educación destaca su capacidad para incrementar la motivación y el compromiso estudiantil hacia el aprendizaje. Al implementar dinámicas de juego, los estudiantes se sienten más atraídos por las actividades educativas, dado que encuentran en ellas retos claros y recompensas inmediatas que reconocen su progreso

académico. Estudios recientes han identificado que la gamificación, al proporcionar objetivos bien definidos y sistemas de retroalimentación efectiva, permite que los estudiantes desarrollen una mayor responsabilidad sobre su proceso de aprendizaje, contribuyendo significativamente a su motivación intrínseca (Amaya et al., 2023). Por tanto, el uso de elementos gamificados transforma las aulas en entornos más dinámicos, favoreciendo una actitud positiva hacia el aprendizaje continuo.

Asimismo, otro beneficio notable de la gamificación es la mejora en la participación activa y colaborativa dentro del aula. A través del uso de estrategias como misiones o retos grupales, los estudiantes aprenden a cooperar y desarrollar habilidades comunicativas que resultan fundamentales para el trabajo en equipo. Este aspecto no solo potencia la adquisición de contenidos, sino que también mejora las competencias sociales y emocionales necesarias en contextos educativos contemporáneos. En este sentido, investigaciones recientes destacan que las experiencias gamificadas que fomentan la colaboración generan un impacto significativo en la integración social y en la adquisición de habilidades para resolver problemas en equipo (Castro & Coras, 2024). Este hallazgo indica que la gamificación puede ser una herramienta valiosa para la formación integral de los estudiantes, más allá del mero ámbito académico, pues fomenta competencias sociales clave para su desarrollo personal y profesional.

No obstante, a pesar de estos beneficios significativos, la gamificación también presenta algunas limitaciones que deben ser consideradas cuidadosamente en su aplicación. Una de estas limitaciones es la complejidad en la planificación pedagógica, debido al tiempo y esfuerzo adicional que los docentes deben dedicar al diseño de actividades gamificadas efectivas. Cuando la planificación no es adecuada, las actividades gamificadas pueden perder su potencial pedagógico y convertirse en meros juegos sin impacto académico real. Según algunas investigaciones en formación docente, esta dificultad puede constituir una barrera importante para muchos educadores, especialmente aquellos con poca experiencia previa en el uso de tecnología o estrategias innovadoras (Martín-Párraga et al., 2022). Por tanto, para superar esta limitación resulta imprescindible ofrecer una capacitación específica que permita a los docentes desarrollar habilidades necesarias para una implementación exitosa de esta estrategia.

Otra limitación importante se refiere a los efectos negativos que puede provocar un uso incorrecto o mal gestionado de las mecánicas gamificadas. Particularmente, la competencia, si se exagera o no se gestiona adecuadamente, podría generar estrés, ansiedad o frustración en algunos estudiantes, afectando negativamente su experiencia de aprendizaje. Esto ocurre principalmente en estudiantes que se sienten menos capaces de alcanzar ciertos objetivos competitivos propuestos en actividades gamificadas. Según estudios recientes realizados en contextos educativos diversos, cuando las dinámicas competitivas no se ajustan cuidadosamente al nivel y estilo de aprendizaje del alumnado, es probable que se produzcan efectos negativos sobre la autoestima y la motivación intrínseca de algunos estudiantes, lo que podría perjudicar su desempeño y percepción de competencia académica (Palacios-Hidalgo & Cimas, 2024). Por ello, es fundamental que los docentes conozcan bien a sus estudiantes y diseñen experiencias gamificadas adaptadas, considerando diferentes perfiles y estilos de aprendizaje para evitar que las actividades se vuelvan contraproducentes o excluyentes para ciertos grupos del aula.

1.2.5. Estrategia de formación docente y su relación con la gamificación

La formación docente desempeña un papel central en la transformación educativa hacia entornos más dinámicos e innovadores. Para implementar efectivamente la gamificación en el aula, es necesario que los docentes cuenten con un estrategia estructurado de formación que no solo les brinde conocimiento teórico sobre las herramientas gamificadas, sino también habilidades prácticas para aplicarlas en contextos específicos. Este estrategia debe incluir componentes claros como planificación, ejecución, evaluación y retroalimentación continua, facilitando así la integración efectiva de estrategias gamificadas. Según diversas investigaciones, cuando los docentes reciben formación estructurada en gamificación, se sienten más confiados para adoptar metodologías innovadoras, lo que se traduce en mayor calidad educativa y resultados más satisfactorios en el aprendizaje de los estudiantes (Segura & Rius, 2022). Por lo tanto, resulta crucial que el estrategia de formación docente contemple de manera integral estos aspectos, asegurando una transición fluida hacia prácticas pedagógicas más dinámicas.

Para implementar con éxito un estrategia de formación docente orientado a la gamificación, es indispensable que los profesores comprendan no solo las herramientas

tecnológicas involucradas, sino también los fundamentos teóricos y metodológicos de esta estrategia. En este sentido, la formación docente debe considerar tanto la adquisición de competencias técnicas relacionadas con las herramientas digitales, como el desarrollo de competencias pedagógicas que permitan integrar adecuadamente la gamificación con objetivos curriculares concretos. Estudios recientes afirman que cuando los docentes dominan los fundamentos conceptuales de la gamificación, sus estrategias resultan más efectivas en términos de motivación y aprendizaje significativo de los estudiantes, porque logran adaptar los elementos del juego a objetivos educativos claros y medibles (Monroy et al., 2024). Este enfoque integral permite que los docentes no solo empleen la gamificación superficialmente, sino que logren transformar sustancialmente su práctica pedagógica y mejorar el rendimiento académico.

Además, la implementación de la estrategia formativa en gamificación requiere una metodología participativa, que considere las experiencias previas de los docentes y las necesidades particulares del contexto educativo. Esto implica involucrar a los profesores en procesos reflexivos y colaborativos, en los que compartan experiencias previas, dificultades y expectativas sobre la aplicación de estrategias gamificadas en sus aulas. La formación docente no debe limitarse a transmitir información teórica, sino que debe proporcionar espacios prácticos y colaborativos que permitan aplicar, evaluar y perfeccionar las estrategias aprendidas. Investigaciones recientes demuestran que cuando la formación docente incluye actividades colaborativas y reflexivas, la adopción de nuevas estrategias pedagógicas como la gamificación es más rápida y efectiva, debido a que los profesores perciben mayor relevancia y aplicabilidad en su contexto inmediato (González, 2022). De este modo, la estrategia formativa debe favorecer ambientes colaborativos donde los docentes se sientan seguros para experimentar y reflexionar críticamente sobre las nuevas prácticas propuestas.

Otro aspecto esencial de la estrategia de formación docente orientado a la gamificación es el acompañamiento pedagógico constante. Este elemento permite monitorear el progreso de los docentes en la implementación de estrategias gamificadas, ofreciendo retroalimentación constructiva y facilitando ajustes necesarios en la práctica educativa. El acompañamiento pedagógico no solo se limita a la fase inicial de formación, sino que debe mantenerse en el

tiempo, estableciendo ciclos de revisión y mejora continua que garanticen la sostenibilidad y efectividad de la estrategia a largo plazo. Estudios recientes indican que el acompañamiento pedagógico continuo aumenta significativamente la eficacia de las innovaciones educativas como la gamificación, dado que los docentes reciben apoyo sistemático para resolver dudas, superar dificultades y compartir experiencias con colegas que atraviesan procesos similares (Mora et al., 2023). En consecuencia, el seguimiento constante y reflexivo emerge como un aspecto clave que permite la consolidación efectiva de la estrategia formativa y la sostenibilidad de las estrategias gamificadas.

Resulta indispensable que la estrategia formativo docente esté orientado hacia una visión contextualizada y flexible, que considere las particularidades institucionales y las características de los estudiantes. Para que la gamificación sea efectiva, los docentes deben aprender a reconocer y adaptar los elementos lúdicos según el contexto y características propias del aula. Estudios recientes enfatizan que una adecuada adaptación contextual en los procesos formativos garantiza que las estrategias gamificadas respondan de manera efectiva a las necesidades específicas de cada institución educativa, maximizando así su potencial pedagógico y evitando frustraciones derivadas de enfoques poco realistas o genéricos (Salazar & Jiménez, 2022). Por lo tanto, la contextualización constituye un principio fundamental de la estrategia de formación docente, permitiendo que la gamificación se integre de manera natural y efectiva al entorno escolar, optimizando así sus beneficios educativos.

1.2.6. Estrategias para la formación docente en gamificación

La formación docente en gamificación requiere una planificación estratégica que considere tanto los elementos técnicos como los pedagógicos. Una estrategia fundamental para lograr esto es la capacitación docente basada en talleres prácticos. Los talleres permiten a los educadores adquirir no solo los conocimientos teóricos esenciales, sino también la práctica directa de herramientas y técnicas específicas de gamificación, favoreciendo la comprensión profunda y la aplicación inmediata. Este enfoque práctico, además, genera una mayor confianza en los docentes al reducir la percepción de dificultad que habitualmente acompaña la adopción de nuevas tecnologías. Estudios recientes indican que cuando los docentes participan en talleres

activos y orientados a la resolución práctica de problemas, su habilidad para integrar exitosamente las estrategias de gamificación en el aula aumenta significativamente, mejorando así los resultados educativos y la motivación estudiantil (Ludeña et al., 2025). Por tanto, la formación práctica constituye un eje clave para asegurar una efectiva implementación pedagógica de esta metodología innovadora.

Otra estrategia esencial para la formación docente en gamificación es el acompañamiento y asesoría continua a los docentes durante la fase de implementación. Este proceso implica establecer mentorías donde docentes más experimentados en gamificación apoyan y guían a sus colegas menos experimentados, brindándoles retroalimentación constante y sugerencias para enfrentar desafíos específicos. De acuerdo con investigaciones recientes, los procesos de mentoría y asesoría continua han demostrado ser altamente efectivos para lograr una adopción exitosa y sostenible de estrategias gamificadas, ya que facilitan una integración gradual, reflexiva y crítica de estas técnicas en la práctica pedagógica cotidiana (Fernández & Judith, 2025). Este hallado resalta la importancia de considerar procesos sostenidos de apoyo docente dentro del diseño formativo en gamificación.

Asimismo, las comunidades de práctica representan una valiosa estrategia para la formación docente en gamificación. Estas comunidades se basan en espacios colaborativos en los cuales los educadores intercambian experiencias, conocimientos y recursos relacionados con la implementación de estrategias gamificadas. Al participar en comunidades de práctica, los docentes tienen la oportunidad de compartir logros y dificultades, aprender de las experiencias exitosas de colegas y establecer vínculos de colaboración que enriquecen continuamente sus propias prácticas educativas. Estudios recientes enfatizan que las comunidades de práctica facilitan significativamente el aprendizaje profesional docente, particularmente en contextos de innovación educativa como la gamificación, al promover la reflexión colectiva, el aprendizaje colaborativo y la construcción conjunta de soluciones a problemas comunes (Loja & Suco, 2021). Por tanto, las comunidades de práctica no solo fortalecen la formación docente en gamificación, sino que también contribuyen a construir una cultura institucional que valora la innovación y el trabajo colaborativo en educación.

Una estrategia relevante en la formación docente es la incorporación de recursos digitales interactivos que permiten al profesorado aprender a su propio ritmo. Los entornos virtuales de aprendizaje, plataformas educativas interactivas y tutoriales en línea ofrecen la flexibilidad necesaria para que los docentes puedan acceder a recursos específicos cuando los necesiten, adaptando la formación a su ritmo individual y a sus necesidades particulares. Este enfoque autogestionado resulta especialmente valioso para aquellos docentes que enfrentan restricciones de tiempo o que requieren profundizar ciertos aspectos específicos de la gamificación. Estudios recientes indican que el acceso a recursos digitales interactivos incrementa la motivación docente hacia la formación continua, ya que permite personalizar el aprendizaje según las necesidades individuales y disminuye las barreras habituales asociadas a la disponibilidad de tiempo y recursos en formación tradicional (Calle et al., 2021). De esta manera, la disponibilidad de herramientas digitales auto-administradas refuerza sustancialmente la eficacia de la formación docente en gamificación, contribuyendo a una implementación más amplia y flexible.

1.2.7. Aprendizaje significativo y gamificación

El aprendizaje significativo es una teoría educativa propuesta por David Ausubel que sostiene que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando relacionan nuevos conocimientos con experiencias o conocimientos previos ya internalizados. Bajo esta perspectiva, el papel del docente no se limita únicamente a entregar información, sino a facilitar la integración activa y consciente de nuevos conceptos en la estructura cognitiva del estudiante. En este contexto, la gamificación emerge como una metodología compatible con el aprendizaje significativo, ya que propone actividades interactivas y experiencias que conectan directamente con intereses y contextos reales de los estudiantes. Según estudios recientes, cuando la gamificación se orienta explícitamente hacia la creación de experiencias educativas significativas, se potencia notablemente la comprensión y retención a largo plazo de los contenidos aprendidos (Loja-Fárez, 2023). Por lo tanto, al combinar estas metodologías, los docentes pueden generar entornos de aprendizaje altamente efectivos que potencien la adquisición profunda y duradera del conocimiento.

Además, la relación entre aprendizaje significativo y gamificación se evidencia claramente en la forma en que los estudiantes procesan y utilizan los conocimientos adquiridos. Al integrar elementos lúdicos en la educación, los estudiantes pueden experimentar situaciones similares a las reales, en las cuales aplican sus conocimientos para resolver problemas concretos, lo que fortalece el sentido práctico y significativo del aprendizaje. Diversas investigaciones pedagógicas sostienen que cuando los estudiantes reconocen el valor real de lo que están aprendiendo, muestran mayor interés, participación activa y retienen con mayor facilidad los conceptos involucrados en las actividades educativas gamificadas (Vera & Vera, 2021). De esta manera, la gamificación no solo apoya la adquisición de conocimientos, sino que también contribuye significativamente a la motivación y el compromiso sostenido de los estudiantes en el proceso educativo.

Por otro lado, el aprendizaje significativo en combinación con la gamificación facilita un entorno pedagógico en el cual el estudiante adopta un rol activo en su proceso de aprendizaje, asumiendo la responsabilidad directa sobre los resultados educativos. En actividades gamificadas, los estudiantes toman decisiones, asumen roles y solucionan desafíos específicos, lo que estimula el pensamiento crítico y la autonomía. Este proceso ayuda a los estudiantes a desarrollar competencias clave, tales como la toma de decisiones, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo, todas ellas vinculadas directamente al concepto del aprendizaje significativo. Estudios recientes sobre aprendizaje basado en juegos han identificado que este tipo de actividades fomenta un aprendizaje más profundo, ya que los estudiantes deben aplicar constantemente lo aprendido en situaciones prácticas y relevantes para ellos (Berrones et al., 2023). Así, el uso adecuado de estrategias gamificadas genera condiciones favorables para un aprendizaje verdaderamente significativo, basado en la aplicación práctica y constante reflexión sobre lo aprendido.

Es fundamental considerar que, aunque la relación entre gamificación y aprendizaje significativo es claramente positiva, su efectividad depende en gran medida de una planificación pedagógica cuidadosa. No basta con incorporar elementos de juego de manera superficial, sino que es necesario diseñar actividades gamificadas cuidadosamente alineadas con los objetivos de

aprendizaje específicos y la realidad del aula. Para lograrlo, el docente debe identificar claramente los conocimientos previos de sus estudiantes y diseñar experiencias gamificadas que establezcan conexiones explícitas entre estos conocimientos y los nuevos contenidos por aprender. Investigaciones recientes en pedagogía indican que una correcta alineación entre los objetivos curriculares, la experiencia gamificada y el nivel cognitivo del estudiante es esencial para garantizar que el aprendizaje logrado sea efectivamente significativo y relevante para cada alumno (Molina-Linares, 2024). Por consiguiente, el éxito del aprendizaje significativo a través de la gamificación está estrechamente vinculado a la calidad del diseño instruccional, que debe responder adecuadamente a las necesidades específicas de aprendizaje de cada grupo de estudiantes.

1.2.8. Diseño e integración de la gamificación en la planificación educativa

El diseño e integración efectiva de la gamificación dentro de la planificación educativa es fundamental para alcanzar resultados pedagógicos óptimos.. Esto implica seleccionar aquellas mecánicas de juego—como desafíos, misiones, recompensas o rankings—que sean congruentes con los objetivos pedagógicos propuestos y las características específicas del grupo de estudiantes. Investigaciones recientes en didáctica han confirmado que la integración adecuada y personalizada de mecánicas de juego incrementa significativamente el interés de los estudiantes hacia las actividades escolares, al percibir las como relevantes, desafiantes y alineadas con sus necesidades personales de aprendizaje (Cajahuaman et al., 2021). De este modo, al seleccionar cuidadosamente los elementos lúdicos según la realidad del aula, se potencia el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje estudiantil.

Por otra parte, el proceso de integración de la gamificación en la planificación educativa requiere también considerar aspectos relacionados con la evaluación y retroalimentación constante. Diversos estudios han evidenciado que la retroalimentación inmediata proporcionada por actividades gamificadas mejora notablemente la motivación y la autopercepción positiva de los estudiantes, debido a que les permite reconocer rápidamente sus logros y ajustar oportunamente sus estrategias para superar dificultades (Contreras, 2022). En consecuencia, la planificación educativa debe incluir mecanismos claros y eficientes para proporcionar

retroalimentación continua que sustente la motivación y el desarrollo de aprendizajes significativos.

Resulta esencial reconocer que el éxito en la integración de la gamificación en la planificación educativa depende en gran medida de la formación continua del docente. Esta formación debe ser integral, incluyendo tanto conocimientos teóricos como prácticos, para que los docentes puedan desarrollar habilidades concretas que les permitan diseñar experiencias educativas innovadoras y efectivas. Investigaciones recientes en capacitación docente resaltan que una formación específica en gamificación permite a los docentes planificar y ejecutar actividades didácticas más eficaces, al reducir sus inseguridades iniciales y fortalecer su confianza en la implementación de metodologías innovadoras dentro del aula (Díaz Castellanos et al., 2023). Por ende, la formación específica en gamificación es clave para asegurar que la planificación educativa sea eficiente y responda verdaderamente a las necesidades actuales del aprendizaje.

1.2.9. Herramientas tecnológicas aplicadas a la gamificación

La incorporación efectiva de herramientas tecnológicas resulta crucial para el desarrollo exitoso de estrategias gamificadas en el aula. Existen múltiples plataformas y aplicaciones digitales que permiten diseñar experiencias educativas basadas en elementos lúdicos, ofreciendo oportunidades concretas para involucrar a los estudiantes en un aprendizaje dinámico e interactivo. Plataformas como Kahoot, Classcraft o Quizizz, por ejemplo, han ganado popularidad por su facilidad de uso y su capacidad para generar un alto grado de compromiso y participación estudiantil. Estas herramientas tecnológicas facilitan la creación de actividades educativas basadas en cuestionarios, retos y competencias amistosas, lo que contribuye significativamente al incremento de la motivación y al fortalecimiento del aprendizaje significativo. Estudios recientes han demostrado que la incorporación estratégica de plataformas digitales en actividades gamificadas mejora sustancialmente el rendimiento académico, debido al aumento del interés, la interacción activa y la motivación intrínseca generada en los estudiantes (Parra & Mayor, 2022). Así, el uso adecuado de estas herramientas tecnológicas constituye un recurso valioso para transformar positivamente los entornos educativos tradicionales.

Por otra parte, una categoría importante de herramientas tecnológicas aplicadas a la gamificación educativa incluye aquellas orientadas al uso de narrativas y roles inmersivos, que permiten transformar el aula en un escenario motivador y atractivo para los estudiantes. Este tipo de plataformas fortalece competencias esenciales como el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la creatividad, ya que los estudiantes deben colaborar y resolver desafíos de manera conjunta para avanzar en la narrativa gamificada. Investigaciones recientes han señalado que el uso de narrativas inmersivas en entornos educativos gamificados tiene un impacto positivo significativo sobre el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los estudiantes, debido a que fomenta una participación profunda y consciente durante el proceso educativo (Flórez-Pabón et al., 2023). Por consiguiente, las plataformas tecnológicas que incorporan narrativas inmersivas representan un recurso clave para potenciar la efectividad de la gamificación educativa.

Además, el uso de aplicaciones móviles constituye otra modalidad relevante de herramientas tecnológicas que pueden ser aprovechadas efectivamente para la gamificación. Aplicaciones como Duolingo, que integran sistemas de recompensas, retos y niveles de dificultad progresivos, demuestran cómo elementos simples de gamificación pueden adaptarse fácilmente a dispositivos móviles, permitiendo a los estudiantes acceder al aprendizaje en cualquier momento y lugar. Las aplicaciones móviles ofrecen ventajas adicionales, como flexibilidad, accesibilidad y la posibilidad de un aprendizaje personalizado, que responde a diferentes ritmos y necesidades individuales. Estudios recientes han encontrado que el uso de aplicaciones móviles gamificadas contribuye significativamente a mejorar la frecuencia de interacción, el nivel de motivación y el rendimiento académico en contextos educativos, especialmente cuando los contenidos están diseñados de manera atractiva, intuitiva y orientados a objetivos específicos de aprendizaje (Quiroz et al., 2022). Este hallazgo refuerza la importancia de considerar aplicaciones móviles como parte integral de las estrategias gamificadas, aprovechando su capacidad para proporcionar experiencias educativas personalizadas y significativas.

Las plataformas digitales orientadas a la gestión y evaluación del aprendizaje, como ClassDojo o Edmodo, también constituyen herramientas tecnológicas esenciales en la implementación efectiva de la gamificación. Investigaciones recientes han destacado que la

implementación efectiva de plataformas digitales que combinan gamificación y evaluación formativa mejora significativamente la motivación académica, ya que los estudiantes perciben claramente el progreso obtenido y reciben indicaciones concretas sobre cómo continuar mejorando (Figueroa-Oquendo, 2024). Por lo tanto, integrar estas plataformas en la planificación educativa resulta esencial para optimizar el impacto positivo de la gamificación en el rendimiento estudiantil y en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2.10. Evaluación del impacto de la gamificación en la enseñanza-aprendizaje

Evaluar el impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje es esencial para determinar su efectividad real y ajustar las estrategias pedagógicas según los resultados obtenidos. La evaluación de estrategias gamificadas no solo implica medir el rendimiento académico, sino también analizar aspectos como la motivación, la participación activa, el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, así como la percepción general de los estudiantes sobre las actividades educativas propuestas. Una evaluación integral permite comprender en profundidad cómo la gamificación contribuye realmente a la mejora del aprendizaje, facilitando ajustes oportunos en la planificación educativa. Estudios recientes demuestran que evaluar de manera integral las actividades gamificadas incrementa su eficacia educativa, al facilitar la identificación temprana de fortalezas y debilidades y ajustar oportunamente el diseño de futuras experiencias (Méndez & Pozo, 2021). Esto confirma la importancia de incorporar métodos de evaluación exhaustivos dentro de cualquier estrategia pedagógica gamificada, con el fin de garantizar resultados óptimos.

En este contexto, una estrategia clave para la evaluación de la gamificación es el uso de métodos formativos continuos que proporcionen retroalimentación constante a los estudiantes.. Investigaciones recientes indican que las estrategias gamificadas evaluadas mediante métodos formativos continuos tienen un mayor impacto positivo en el aprendizaje, ya que permiten ajustes en tiempo real y ofrecen una experiencia educativa personalizada que mejora significativamente la participación activa y los resultados académicos (Delgado et al., 2022). Por lo tanto, la incorporación de evaluación formativa continua representa un componente esencial dentro del diseño e implementación efectiva de estrategias gamificadas.

Asimismo, otro aspecto relevante de la evaluación del impacto de la gamificación es medir el desarrollo de competencias específicas relacionadas con el aprendizaje significativo. La gamificación educativa no busca solamente mejorar la adquisición de conocimientos teóricos, sino también fomentar habilidades esenciales del siglo XXI, como la resolución de problemas complejos, la creatividad, el pensamiento crítico y la autonomía. Estas competencias deben ser claramente identificadas y evaluadas a través de instrumentos específicos diseñados para medir su desarrollo en el contexto gamificado. Estudios recientes han demostrado que evaluar explícitamente estas competencias permite validar con precisión el impacto real de la gamificación sobre el desarrollo integral del estudiante, facilitando una comprensión más amplia sobre cómo esta metodología contribuye a la formación integral de los estudiantes (Bravo et al., 2024). Por consiguiente, la evaluación integral de competencias es imprescindible para confirmar la efectividad pedagógica de las actividades gamificadas en el aula, superando enfoques tradicionales limitados únicamente al rendimiento académico convencional.

Otro aspecto fundamental en la evaluación del impacto de la gamificación en educación es considerar la percepción subjetiva de los estudiantes sobre su experiencia educativa. Estudios recientes han demostrado que evaluar la percepción subjetiva del estudiante proporciona datos clave para mejorar continuamente las actividades gamificadas, ya que permite identificar elementos específicos que resultan más o menos efectivos desde la perspectiva del estudiante, facilitando ajustes oportunos para mantener altos niveles de motivación y satisfacción general (Valencia et al., 2024). De esta manera, integrar la evaluación de la percepción estudiantil permite optimizar continuamente las estrategias pedagógicas basadas en la gamificación, asegurando su aceptación y efectividad educativa sostenida en el tiempo.

1.2.11. Perspectivas futuras y tendencias en la gamificación educativa

La gamificación educativa es una metodología que continúa evolucionando rápidamente gracias a los avances tecnológicos y a la constante necesidad de renovar los enfoques pedagógicos para responder a las demandas del siglo XXI. Una tendencia emergente y prometedora es la integración de la inteligencia artificial en sistemas gamificados, lo que permitirá una personalización cada vez más profunda del proceso educativo. Esta personalización

implica adaptar las dinámicas del juego, las recompensas y los retos al estilo de aprendizaje, intereses específicos y progreso académico de cada estudiante. Así, se espera que la gamificación evolucione hacia entornos educativos inteligentes, capaces de ajustar automáticamente sus parámetros para maximizar el compromiso y el aprendizaje significativo. Investigaciones recientes sugieren que la incorporación de inteligencia artificial en sistemas gamificados permitirá detectar oportunamente las necesidades individuales de aprendizaje y ajustar dinámicamente las actividades educativas, logrando un impacto pedagógico más eficiente y adaptado a cada contexto particular (Moscoso-Sanchez, 2021). Este avance tecnológico promete convertir la gamificación en una herramienta aún más eficaz y versátil para mejorar sustancialmente los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Otra tendencia relevante es la creciente integración de tecnologías inmersivas, tales como la realidad virtual y aumentada, dentro de las estrategias gamificadas. El uso de estas tecnologías mejora la motivación intrínseca del estudiante al proporcionar contextos más atractivos e interactivos, generando además oportunidades de aprendizaje experiencial altamente efectivas. Investigaciones recientes sugieren que el uso combinado de gamificación con tecnologías inmersivas potencia significativamente la motivación estudiantil, la retención del aprendizaje y el desarrollo de competencias como la resolución creativa de problemas y el trabajo colaborativo, ofreciendo experiencias educativas más profundas y memorables (López et al., 2022). Por ende, la incorporación de tecnologías inmersivas representa una tendencia clave que marcará el futuro de la gamificación educativa, abriendo nuevas posibilidades para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

La expansión y accesibilidad de plataformas educativas digitales también emerge como una tendencia significativa dentro del futuro de la gamificación. Actualmente, plataformas educativas digitales y aplicaciones móviles facilitan enormemente la integración de técnicas gamificadas en diversos contextos educativos, simplificando la creación y distribución de contenido interactivo. Según investigaciones recientes, el desarrollo continuo de plataformas educativas digitales que simplifican la gamificación impulsa significativamente su adopción a gran escala, especialmente en contextos educativos con recursos limitados o poca experiencia

previa en tecnologías educativas, facilitando así su integración en múltiples entornos educativos (Bernal et al., 2024). Por lo tanto, la popularización de plataformas digitales especializadas en gamificación representa una tendencia importante para el futuro inmediato de la educación.

Una tendencia significativa es la evaluación más sistemática del impacto emocional y social que genera la gamificación en estudiantes y docentes. Estudios recientes indican que considerar explícitamente los factores emocionales y sociales dentro del diseño gamificado incrementa la motivación, la satisfacción escolar y el bienestar emocional de los estudiantes, generando ambientes educativos más positivos, saludables y efectivos desde el punto de vista pedagógico (Mediavilla et al., 2025). De este modo, la tendencia hacia la evaluación integral del impacto emocional y social de la gamificación complementará la evaluación tradicional centrada únicamente en resultados académicos.

Es esperable que la investigación futura sobre gamificación en educación profundice en aspectos éticos y metodológicos relacionados con su aplicación en contextos educativos. Se prevé que futuras investigaciones aborden estos dilemas, estableciendo criterios claros y recomendaciones éticas para garantizar que la gamificación se aplique responsablemente y con sensibilidad hacia los estudiantes. Estudios recientes ya enfatizan la necesidad de un marco ético riguroso en la aplicación de la gamificación, argumentando que una implementación cuidadosa y consciente puede prevenir riesgos de estrés, exclusión o competitividad excesiva que podrían surgir si no se gestionan adecuadamente los elementos gamificados en el entorno escolar (Medina, 2024). De esta manera, la reflexión ética y metodológica en la aplicación de la gamificación se consolida como un elemento indispensable para asegurar su sostenibilidad educativa a largo plazo.

1.3. Estado del Arte

Las perspectivas y enfoques actuales sobre gamificación en contextos educativos resaltan su potencial como una metodología emergente, que va más allá de la simple incorporación de elementos lúdicos en actividades académicas. Actualmente, existe un consenso creciente respecto a que la gamificación educativa debe concebirse como un proceso sistémico que se integra en la planificación educativa, adaptándose a las necesidades particulares del contexto

escolar y de los estudiantes. Este enfoque integral considera tanto elementos motivacionales como cognitivos, enfatizando que la efectividad de la gamificación depende en gran medida del diseño pedagógico y la coherencia entre objetivos, contenidos y estrategias implementadas. Investigaciones recientes han puesto en evidencia que cuando la gamificación se diseña desde una perspectiva integral, vinculando claramente elementos lúdicos con objetivos pedagógicos específicos, los resultados en motivación, aprendizaje activo y desempeño académico mejoran sustancialmente (Tamay & Pesántez, 2023). Por ende, un diseño pedagógico sólido resulta clave para asegurar el éxito educativo de la gamificación.

Desde otro enfoque teórico relevante, la gamificación educativa también se analiza desde la perspectiva psicológica del comportamiento humano, haciendo énfasis en teorías como la autodeterminación, el compromiso y la motivación intrínseca. Esta visión sostiene que la gamificación no debería limitarse al uso superficial de recompensas externas, sino que debería fortalecer intrínsecamente la motivación autónoma del estudiante. Según esta perspectiva, es fundamental que las actividades gamificadas sean percibidas por los estudiantes como experiencias significativas que responden a sus intereses personales, facilitando así un compromiso más profundo y sostenible con el proceso educativo. Estudios recientes en psicología educativa revelan que cuando las estrategias gamificadas están diseñadas bajo principios de la teoría de la autodeterminación, fortalecen significativamente la motivación intrínseca de los estudiantes, contribuyendo a largo plazo a un aprendizaje autónomo, significativo y duradero (Párraga et al., 2024). Este aporte teórico enfatiza la necesidad de considerar cuidadosamente los aspectos psicológicos al diseñar e implementar experiencias gamificadas, garantizando así un impacto positivo y sostenible en los procesos de aprendizaje.

En relación con la formación docente, las perspectivas actuales sobre la gamificación enfatizan la importancia de que los educadores no solo dominen las herramientas tecnológicas específicas, sino que también comprendan profundamente los principios pedagógicos que sustentan esta metodología. Esto implica que la formación docente en gamificación debe incluir elementos tanto teóricos como prácticos, asegurando que los docentes sean capaces de aplicar las herramientas gamificadas con criterio pedagógico sólido y alineado con los objetivos

curriculares. Investigaciones recientes en formación del profesorado destacan que cuando los docentes reciben capacitación integral en aspectos pedagógicos de la gamificación, y no únicamente en el uso instrumental de aplicaciones digitales, los resultados educativos son notablemente superiores, aumentando tanto la confianza del docente como la efectividad educativa de la gamificación (Salas et al., 2021). De este modo, resulta indispensable considerar la formación docente integral como un factor crítico para el éxito y sostenibilidad de la implementación de la gamificación en contextos educativos.

Asimismo, en cuanto a las tendencias actuales, una perspectiva emergente en el ámbito educativo es la gamificación basada en datos (data-driven gamification). Esta perspectiva enfatiza el uso de técnicas de análisis de datos para adaptar constantemente las experiencias gamificadas, personalizándolas según el progreso y necesidades específicas de cada estudiante. Este enfoque permite a los docentes ajustar dinámicamente la dificultad, la naturaleza y la frecuencia de las actividades gamificadas, ofreciendo una experiencia educativa altamente personalizada y eficiente. Investigaciones recientes demuestran que la gamificación basada en datos no solo optimiza el aprendizaje individualizado, sino que también facilita una evaluación más precisa y en tiempo real del progreso educativo, mejorando la toma de decisiones pedagógicas y asegurando una mayor efectividad educativa a largo plazo (Veliz & Gorozabel, 2025). Por lo tanto, la incorporación de análisis basados en datos representa una innovación importante para maximizar el potencial pedagógico de la gamificación.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables

Este estudio define dos variables clave: estrategias de formación docente como variable independiente y capacitación y formación docente como variable dependiente. Ambas se vinculan directamente con el propósito de comprender cómo los docentes se preparan para incorporar la gamificación en el aula, en respuesta a los requerimientos actuales de innovación educativa.

La operacionalización se realizó a partir del instrumento de recolección de datos, compuesto por siete preguntas organizadas en dos bloques. Cada pregunta se asocia con una dimensión concreta de las variables, permitiendo su medición cualitativa mediante escalas Likert, frecuencia y opción múltiple. Esta estructura asegura coherencia entre los objetivos, las preguntas científicas y las dimensiones analizadas.

A continuación, se presenta la matriz de operacionalización de las variables, donde se detallan los conceptos, dimensiones, indicadores, escalas, población y técnica utilizada.

Tabla 1. Matriz de Conceptualización y Operacionalización de las variables

Variable	Conceptualización	Operacionalización	Indicadores y dimensiones	Escala - Valores	Muestra	Técnica o Herramienta
Estrategias de formación docente (<i>independiente</i>)	Acciones pedagógicas planificadas que capacitan a los docentes para aplicar la gamificación en la enseñanza.	Se evalúa mediante la percepción del docente sobre su conocimiento, experiencia, preparación teórica y barreras frente a la gamificación.	Dimensión 1:Familiaridad – Conocimiento sobre gamificación	Escala Likert (1–5): Totalmente en desacuerdo a Totalmente de acuerdo	30 docentes de la Unidad Educativa Cariamanga	Cuestionario estructurado – pregunta cerrada tipo Likert
			Dimensión 2:Aplicación – Frecuencia de uso en clases	Escala de frecuencia (1–5): Nunca a Siempre	30 docentes de la Unidad Educativa Cariamanga	Cuestionario estructurado – pregunta cerrada de frecuencia
			Dimensión 3:Preparación – Nivel de preparación teórica	Escala Likert (1–5): Nada preparado/a a Completamente preparado/a	30 docentes de la Unidad Educativa Cariamanga	Cuestionario estructurado – pregunta cerrada tipo Likert
			Dimensión 4:Barreras – Dificultades para implementar gamificación	Opción múltiple: Selección de todas las alternativas que correspondan	30 docentes de la Unidad Educativa Cariamanga	Cuestionario estructurado – pregunta de opción múltiple

Nota: Elaboración propia

Tabla 2. Continuación de la Tabla 1 Matriz de Conceptualización y Operacionalización de las variables

Variable	Conceptualización	Operacionalización	Indicadores y dimensiones	Escala - Valores	Muestra	Técnica o Herramienta
Capacitación y formación docente (dependiente)	Proceso mediante el cual los docentes desarrollan habilidades y conocimientos para aplicar enfoques innovadores como la gamificación.	Se evalúa a través del uso de herramientas digitales, metodologías activas y estrategias motivacionales empleadas por los docentes.	Dimensión 5:Herramientas – Uso de herramientas tecnológicas gamificadas	Opción múltiple: Selección de todas las alternativas que correspondan	30 docentes de la Unidad Educativa Cariamanga	Cuestionario estructurado – pregunta de opción múltiple
			Dimensión 6:Metodologías activas – Estrategias metodológicas utilizadas	Opción múltiple: Selección de todas las alternativas que correspondan	30 docentes de la Unidad Educativa Cariamanga	Cuestionario estructurado – pregunta de opción múltiple
			Dimensión 7:Estrategias motivacionales – Formas de motivar a los estudiantes	Opción múltiple: Selección de todas las alternativas que correspondan	30 docentes de la Unidad Educativa Cariamanga	Cuestionario estructurado – pregunta de opción múltiple

Nota: Elaboración propia

De esta manera, se establece una base metodológica clara que orienta la interpretación de los datos desde una perspectiva coherente con los objetivos del estudio, permitiendo identificar patrones relevantes en las percepciones y prácticas del cuerpo docente frente a la gamificación en el aula.

2.2 Enfoque de la Investigación

La presente investigación adopta un enfoque cualitativo, puesto que su propósito central es explorar en profundidad las percepciones, valoraciones y experiencias de los docentes respecto a su formación profesional y a la integración de la gamificación en el proceso educativo. Este enfoque permite acceder al sentido que los participantes atribuyen a sus prácticas, conocimientos y limitaciones, en el contexto particular de la Unidad Educativa Cariamanga.

La elección del enfoque cualitativo responde a la necesidad de interpretar fenómenos educativos complejos en su entorno natural, priorizando el análisis del discurso, la reflexión subjetiva y las construcciones sociales que emergen de la práctica pedagógica. No se persigue la medición estadística de variables, sino la comprensión contextualizada de los elementos que influyen en la disposición docente para incorporar estrategias innovadoras como la gamificación.

Si bien se ha incorporado un cuestionario como técnica de recolección, su estructura privilegia la exploración de percepciones a través de preguntas abiertas y opciones múltiples que permiten capturar tendencias sin cuantificarlas rígidamente. Las escalas empleadas no buscan establecer generalizaciones numéricas, sino orientar el análisis interpretativo de las respuestas, manteniéndose dentro de los márgenes de una investigación cualitativa. En este sentido, se reconoce que las respuestas recogidas no serán tratadas como datos estadísticos, sino como expresiones representativas que nutren la comprensión de las necesidades formativas del profesorado. De esta manera, se reafirma la coherencia entre el enfoque adoptado y los objetivos propuestos por este estudio.

2.3 Alcance de la investigación



El presente estudio tiene un alcance descriptivo, ya que busca identificar y caracterizar las percepciones, conocimientos y necesidades de los docentes respecto a su formación para integrar la gamificación en el aula. No se pretende establecer relaciones causales, sino comprender los aspectos que inciden en su preparación y disposición para adoptar esta estrategia. Al ser una investigación aplicada en un contexto específico, también se considera de alcance propositivo, ya que derivará en la elaboración de una propuesta formativa adaptada a las condiciones reales de la Unidad Educativa Cariamanga.

2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación

El tipo La investigación desarrollada es aplicada, descriptiva y de campo. Se considera aplicada porque genera una propuesta práctica orientada a fortalecer la formación docente mediante la integración de la gamificación en el aula, más que producir teorías abstractas. Es descriptiva, ya que busca caracterizar las percepciones, conocimientos y prácticas de los docentes respecto a metodologías innovadoras, sin establecer relaciones causales. A su vez, es de campo porque la información se obtuvo directamente de los docentes de la Unidad Educativa Cariamanga, a través de un cuestionario con preguntas cerradas y abiertas. Finalmente, se clasifica como transversal, al recoger los datos en un único momento, permitiendo construir una propuesta contextualizada y viable.

2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Para abordar el objeto de estudio desde una perspectiva integral y coherente con el enfoque cualitativo adoptado, se emplearon métodos teóricos, empíricos y analíticos. Cada uno de estos métodos cumple una función específica dentro del proceso investigativo y responde a los objetivos formulados. Entre los métodos teóricos, se utilizó el análisis documental, mediante el cual se revisaron fuentes bibliográficas, investigaciones previas y marcos conceptuales relacionados con la formación docente y la gamificación en el ámbito educativo. Este procedimiento permitió sustentar teóricamente las variables del estudio, establecer criterios conceptuales claros y delimitar las dimensiones de análisis. En cuanto a los métodos empíricos, se aplicó un cuestionario estructurado dirigido a los docentes de la Unidad Educativa Cariamanga.

Este instrumento incluyó preguntas cerradas tipo Likert, preguntas de opción múltiple y algunas preguntas abiertas, lo cual permitió obtener tanto datos estructurados como información cualitativa relevante sobre las percepciones, experiencias y necesidades de los participantes. Se recurrió al método analítico-descriptivo para procesar la información recolectada. Los resultados obtenidos mediante las preguntas cerradas fueron organizados en tablas de frecuencias y gráficos, mientras que las respuestas abiertas fueron clasificadas temáticamente. Este análisis permitió identificar patrones, barreras comunes y áreas prioritarias de intervención. De esta manera, la combinación de estos métodos contribuyó a una comprensión profunda del fenómeno investigado y proporcionó los insumos necesarios para construir una propuesta formativa ajustada al contexto institucional y a las características del cuerpo docente participante.

2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

El trabajo corresponde a una investigación aplicada, descriptiva, de campo y transversal. Es aplicada porque busca ofrecer una solución práctica a la necesidad de fortalecer la formación docente mediante la gamificación en la Unidad Educativa Cariamanga. Es de campo, dado que los datos se obtuvieron directamente de los docentes, permitiendo conocer sus experiencias y condiciones reales. Se considera descriptiva porque caracteriza sus percepciones y necesidades formativas, y transversal porque la información se recolectó en un solo momento. Los instrumentos utilizados incluyeron una guía de entrevista semiestructurada, una ficha de validación del instrumento, una rúbrica de evaluación del recurso DocenteXP, además de fichas de observación y bitácoras reflexivas que sistematizaron la información obtenida.

2.7 Delimitación de la población y muestra

La población objeto de estudio está conformada por los 46 docentes que integran el personal de la Unidad Educativa Cariamanga, ubicada en el cantón Cariamanga, provincia de Loja. Debido al tamaño reducido de la población, no se aplicó un proceso de muestreo, ya que se trabajó con la totalidad de los sujetos, lo que garantiza la representatividad y confiabilidad de los resultados obtenidos. Esta decisión permite realizar un análisis integral de las percepciones y necesidades formativas del cuerpo docente en relación con la integración de la gamificación en el proceso educativo.

2.8 Estrategia metodológica investigativa

La estrategia metodológica empleada en esta investigación se estructuró en cuatro etapas interrelacionadas. La primera fue el estudio teórico, que permitió sustentar las categorías de análisis a partir de fuentes científicas y conceptuales sobre gamificación y formación docente. En la segunda etapa, diagnóstico inicial, se diseñó y aplicó el cuestionario a los 30 docentes de la Unidad Educativa Cariamanga, recolectando información sobre conocimientos, barreras y prácticas pedagógicas. La tercera etapa correspondió a la construcción de la propuesta, basada en los hallazgos obtenidos. Finalmente, se realizó la validación teórica de la propuesta, considerando criterios de aplicabilidad y coherencia pedagógica. Esta secuencia metodológica garantizó un proceso ordenado y coherente con el enfoque cualitativo del estudio.

2.9 Criterios Éticos

Durante el desarrollo de la presente investigación se observaron principios éticos fundamentales que garantizan el respeto a los derechos de los participantes. En primer lugar, se aseguró el consentimiento informado, brindando a los docentes información clara sobre los objetivos del estudio, los propósitos de la recolección de datos y el uso que se dará a la información obtenida. Solo quienes aceptaron voluntariamente participar formaron parte del proceso.

Asimismo, se garantizó la confidencialidad de la información, omitiendo cualquier dato que permita identificar a las personas encuestadas o asociar sus respuestas a su identidad. Los resultados se presentan de forma agregada y anónima, en coherencia con los estándares de protección de datos en investigaciones educativas.

La participación fue completamente voluntaria, sin que existiera presión o condicionamiento de ningún tipo, y se dejó constancia de que los docentes podían abstenerse de responder cualquier pregunta que consideraran sensible o abandonar el proceso en cualquier momento sin consecuencia alguna. De esta manera, se procuró un ambiente de confianza, respetando la autonomía de los participantes y promoviendo la integridad del proceso investigativo.

2.10 Validación del Instrumento



Antes de la aplicación del cuestionario, se procedió a realizar un proceso de validación de contenido con el objetivo de asegurar la pertinencia, claridad y coherencia del instrumento frente a los objetivos y el enfoque cualitativo de la investigación. Para ello, se solicitó la colaboración de dos docentes de la Unidad Educativa Cariamanga que cuentan con título de maestría y experiencia comprobada en procesos de formación docente y en la implementación de estrategias de gamificación.

El cuestionario, compuesto por siete preguntas organizadas en dos secciones (preguntas cerradas en escala tipo Likert y preguntas de opción múltiple), fue entregado a estos especialistas junto con una matriz de validación. Cada uno evaluó los ítems bajo criterios de suficiencia, redacción, coherencia con las dimensiones y relevancia para el estudio. Sus observaciones permitieron identificar mejoras en la redacción de ciertos enunciados, la ampliación de algunas opciones de respuesta y la precisión en el uso del lenguaje técnico pedagógico.

Posteriormente, se incorporaron las recomendaciones planteadas por los docentes validadores, lo que permitió afinar el instrumento antes de su aplicación en campo. Esta versión ajustada fue aplicada a un total de 15 docentes de la misma institución, garantizando así que el cuestionario respondiera a las necesidades de recogida de información cualitativa sobre las experiencias, percepciones y barreras relacionadas con la formación en gamificación. El documento de validación y la matriz correspondiente se incluyen en el Anexo 1.

2.11 Resultados y análisis

A continuación, se presentan los resultados obtenidos mediante la aplicación del cuestionario dirigido al personal docente de la Unidad Educativa Cariamanga. El instrumento fue diseñado con el propósito de explorar el nivel de conocimiento, las experiencias previas, las percepciones y las necesidades formativas en torno a la estrategia de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los resultados se organizan en dos formatos complementarios: tablas de tabulación y gráficos circulares, lo que permite una lectura cuantitativa y visual de las respuestas. Posteriormente, se ofrece un análisis interpretativo para cada ítem, que considera no solo los

porcentajes obtenidos, sino también su relación con los objetivos de la investigación y la pertinencia de la propuesta formativa.

Este análisis busca evidenciar las principales brechas en el conocimiento y aplicación de la gamificación, así como los factores que obstaculizan su integración efectiva. Con ello, se justifica la necesidad de diseñar estrategias de formación docente que promuevan una apropiación significativa de esta metodología, adaptada al contexto institucional.

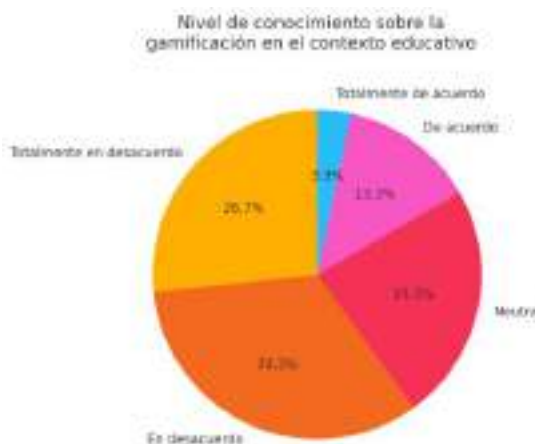


Tabla 3. Nivel de conocimiento sobre la gamificación en el contexto educativo

Pregunta	Opción	Frecuencia	Porcentaje
Tengo un conocimiento claro sobre qué es la gamificación en el contexto educativo	Totalmente en desacuerdo	8	26.67%
	En desacuerdo	10	33.33%
	Neutral	7	23.33%
	De acuerdo	4	13.33%
	Totalmente de acuerdo	1	3.33%

Nota: Elaboración Propia

Figura 1. Nivel de conocimiento sobre la gamificación en el contexto educativo



Nota: Elaboración Propia

Los resultados muestran una limitada comprensión sobre el concepto de gamificación en el ámbito educativo. Una parte importante de los docentes se ubica entre niveles bajos y medios de familiaridad, lo que evidencia una necesidad urgente de procesos formativos que introduzcan no solo la definición, sino también el alcance y las aplicaciones didácticas de esta estrategia. Esta carencia afecta directamente su apropiación y aplicación en el aula.

Tabla 4. Frecuencia de aplicación de estrategias de gamificación en clase

Pregunta	Opción	Frecuencia	Porcentaje
He aplicado estrategias de gamificación en mis clases anteriormente	Nunca	9	30.00%
	Rara vez	10	33.33%
	A veces	6	20.00%

Frecuentemente	3	10.00%
Siempre	2	6.67%

Nota: Elaboración Propia

Figura 2. Frecuencia de aplicación de estrategias de gamificación en clase



Nota: Elaboración Propia

Se observa que la mayoría de los docentes ha utilizado estrategias gamificadas solo ocasionalmente o nunca. Esta baja frecuencia de uso refuerza la hipótesis de que, aunque existe cierto conocimiento básico, la implementación práctica es aún incipiente. La brecha entre conocimiento y aplicación sugiere que los docentes no han recibido herramientas metodológicas suficientes para incorporar la gamificación de forma sistemática.

Tabla 5. Grado de preparación teórica para aplicar gamificación

Pregunta	Opción	Frecuencia	Porcentaje
Me siento preparado/a para aplicar estrategias de gamificación en términos de conocimientos teóricos	Nada preparado/a	7	23.33%
	Poco preparado/a	11	36.67%
	Algo preparado/a	8	26.67%
	Bastante preparado/a	3	10.00%
	Completamente preparado/a	1	3.33%

Nota: Elaboración Propia

Figura 3. Grado de preparación teórica para aplicar gamificación



Nota: Elaboración Propia

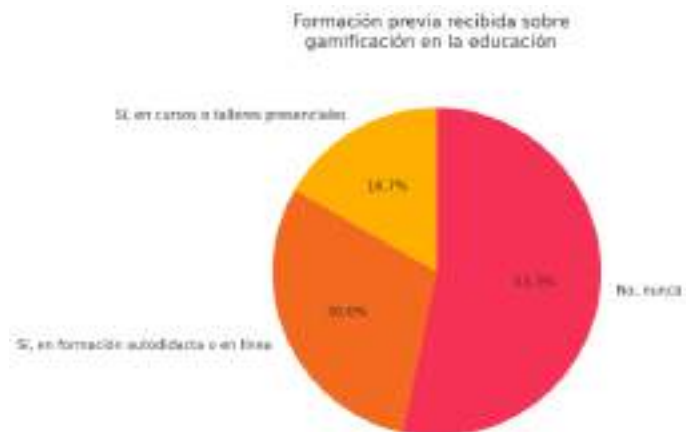
La mayoría de los encuestados se considera poco o nada preparado en cuanto a fundamentos teóricos para aplicar gamificación. Esta percepción de insuficiencia evidencia una debilidad en los procesos de actualización profesional y justifica la necesidad de una capacitación que aborde desde los principios hasta los enfoques pedagógicos que sustentan la gamificación como estrategia didáctica.

Tabla 6. Formación previa recibida sobre gamificación en la educación

Pregunta	Opción	Frecuencia	Porcentaje
¿Ha recibido alguna formación formal sobre gamificación en la educación?	Sí, en cursos presenciales	5	16.67%
	Sí, en formación autodidacta	9	30.00%
	No, nunca	16	53.33%

Nota: Elaboración Propia

Figura 4. Formación previa recibida sobre gamificación en la educación



Nota: Elaboración Propia

Los resultados reflejan que más de la mitad del profesorado no ha recibido formación formal en gamificación. Aunque algunos mencionan formación autodidacta, esta no garantiza la apropiación pedagógica adecuada. La ausencia de espacios formales de capacitación limita la posibilidad de diseñar propuestas gamificadas alineadas con el currículo y las necesidades del aula.

Tabla 7. Barreras percibidas para implementar gamificación en el aula

Pregunta	Opción	Frecuencia	Porcentaje
¿Cuáles son las principales barreras que enfrentas al aplicar estrategias de gamificación en tus clases?	Falta de conocimiento	20	22.22%
	Falta de formación	22	24.44%
	Falta de recursos tecnológicos	18	20.00%
	Falta de tiempo	25	27.78%
	Resistencia estudiantil	9	10.00%
	Resistencia institucional	13	14.44%
	Dificultad de integración	15	16.67%
	Falta de ejemplos	17	18.89%
	Otro	3	3.33%

Nota: Elaboración Propia

Figura 5. Barreras percibidas para implementar gamificación en el aula



Nota: Elaboración Propia

Las barreras identificadas por los docentes giran en torno a la falta de conocimientos, tiempo, recursos y formación. Esta combinación de obstáculos genera resistencia, tanto individual como institucional, lo que restringe la innovación en las prácticas pedagógicas. Estos hallazgos refuerzan la importancia de una propuesta formativa que brinde soluciones viables y contextualizadas.

Tabla 8. Herramientas tecnológicas de gamificación conocidas y utilizadas

Pregunta	Opción	Frecuencia	Porcentaje
¿Cuáles herramientas tecnológicas de gamificación conoce y ha utilizado?	Kahoot	14	38.89%
	Genially	10	27.78%
	Classcraft	3	8.33%
	Ninguna	9	25.00%

Nota: Elaboración Propia

Figura 6. Herramientas tecnológicas de gamificación conocidas y utilizadas

Herramientas tecnológicas de gamificación conocidas y utilizadas



Nota: Elaboración Propia

Las barreras identificadas por los docentes giran en torno a la falta de conocimientos, tiempo, recursos y formación. Esta combinación de obstáculos genera resistencia, tanto individual como institucional, lo que restringe la innovación en las prácticas pedagógicas. Estos hallazgos refuerzan la importancia de una propuesta formativa que brinde soluciones viables y contextualizadas.

Tabla 9. Metodologías activas empleadas por los docentes en el aula

Pregunta	Opción	Frecuencia	Porcentaje
¿Qué metodologías activas utiliza en su aula?	Aprendizaje basado en juegos	18	30.00%
	Aprendizaje colaborativo	20	33.33%
	Aprendizaje basado en retos	15	25.00%
	No aplico	5	11.67%

Nota: Elaboración Propia

Figura 7. Metodologías activas empleadas por los docentes en el aula



Nota: Elaboración Propia

Aunque algunas metodologías activas como el aprendizaje basado en juegos y el aprendizaje colaborativo son aplicadas, una proporción relevante de docentes indica que no implementa ninguna. Este dato reafirma la necesidad de promover la gamificación no solo como técnica, sino como parte de un enfoque más amplio de enseñanza activa, centrada en el estudiante.

2.12 Conclusiones del diagnóstico inicial o causal

La propuesta DocenteXP tiene como propósito diseñar un modelo de formación docente para implementar estrategias de gamificación en el aula, en respuesta a las necesidades detectadas en la Unidad Educativa Cariamanga. Busca fortalecer las competencias pedagógicas mediante una metodología flexible y contextualizada que potencie la motivación y el aprendizaje significativo. El diagnóstico inicial mostró disposición positiva hacia la gamificación, pero también carencias en formación teórica y manejo tecnológico, por lo que la propuesta integra componentes pedagógicos, tecnológicos y didáctico-procedimentales que se complementan entre sí.

El componente pedagógico aborda los fundamentos teóricos y promueve al docente como diseñador de experiencias gamificadas. El tecnológico impulsa el dominio de herramientas digitales accesibles como Kahoot, Genially y Classcraft, mientras que el didáctico-procedimental orienta la integración de la gamificación en la planificación, ejecución y evaluación de clases. En conjunto, el modelo fomenta una práctica docente innovadora, reflexiva y adaptable al currículo ecuatoriano, alineada con los objetivos de una educación inclusiva y de calidad..

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta presentada en este capítulo surge directamente de los hallazgos identificados en el diagnóstico inicial desarrollado en el capítulo anterior. La falta de formación en gamificación, el desconocimiento de herramientas tecnológicas aplicables y las barreras institucionales reveladas en el análisis, evidenciaron la necesidad urgente de un recurso formativo accesible, práctico y contextualizado. En respuesta a estas necesidades, se diseñó DocenteXP, una plataforma web que articula los contenidos teóricos, los recursos digitales y las estrategias metodológicas necesarias para facilitar la implementación de la gamificación en el aula por parte de los docentes.

3.1. Fundamentación de la propuesta

La propuesta DocenteXP se centra en fortalecer las competencias pedagógicas de los docentes de la Unidad Educativa Cariamanga mediante la implementación de la gamificación como estrategia innovadora de enseñanza. Surge de la necesidad detectada en el diagnóstico institucional, que evidenció una actitud favorable hacia metodologías activas, pero una carencia de formación práctica y acompañamiento técnico para aplicarlas con eficacia. En este sentido, DocenteXP busca responder a los retos actuales del sistema educativo, promoviendo una formación flexible, participativa y basada en la experimentación directa con herramientas tecnológicas como Kahoot, Genially y Padlet, que favorecen la motivación y el aprendizaje significativo.

La propuesta se justifica en tres dimensiones: pedagógica, al promover al docente como mediador creativo del aprendizaje; institucional, al alinearse con los principios de innovación y calidad de la Unidad Educativa Cariamanga; y social, al ofrecer una alternativa inclusiva que reduce brechas pedagógicas y tecnológicas. El modelo combina teoría y práctica en módulos temáticos que abordan fundamentos conceptuales, diseño de actividades gamificadas y reflexión pedagógica, todo dentro del marco curricular ecuatoriano y en coherencia con el Objetivo 4 de la Agenda 2030, orientado a una educación inclusiva y de calidad.

3.2. Caracterización de la propuesta

La propuesta DocenteXP busca diseñar un modelo de formación docente enfocado en la implementación de estrategias de gamificación en el aula, basado en las necesidades detectadas en la Unidad Educativa Cariamanga. Este modelo responde a los retos actuales de la práctica pedagógica, fortaleciendo competencias mediante una metodología innovadora, flexible y contextualizada. La gamificación se entiende como una herramienta clave para aumentar la motivación y el aprendizaje significativo, al integrar elementos del juego en contextos educativos. El diagnóstico reveló una actitud positiva hacia su uso, aunque limitada por la falta de formación teórica y dominio tecnológico, lo que justificó una propuesta con enfoque práctico y accesible.

El modelo se organiza en tres componentes: pedagógico, tecnológico y didáctico-procedimental. El componente pedagógico aborda los fundamentos teóricos y el rol del docente como diseñador de experiencias gamificadas; el tecnológico promueve el manejo de herramientas como Kahoot, Genially o Classcraft, seleccionadas por su accesibilidad; y el didáctico-procedimental guía la integración de la gamificación en la planificación curricular, el diseño de actividades y la evaluación del aprendizaje. En conjunto, el modelo fomenta una práctica docente reflexiva, adaptable y alineada con el currículo ecuatoriano y con los principios de una educación inclusiva y de calidad.

El modelo de formación se desarrollará a través de jornadas de capacitación teórico-prácticas distribuidas en sesiones sincrónicas y asincrónicas, utilizando recursos digitales accesibles y espacios colaborativos virtuales. Se prevé la implementación de una comunidad de práctica entre docentes, donde se fomente el intercambio de experiencias, el análisis de casos y el desarrollo de propuestas conjuntas. Esta comunidad se articula como un espacio clave para la sostenibilidad del modelo, pues fortalece la identidad profesional del docente como agente de innovación educativa.

La propuesta considera también el desarrollo de un portafolio de evidencias, en el cual los docentes sistematicen sus avances, reflexiones, dificultades y logros durante el proceso formativo. Este portafolio servirá como insumo para la autoevaluación y la retroalimentación

entre pares, permitiendo a su vez que los responsables institucionales monitoreen la implementación del modelo y tomen decisiones informadas sobre su continuidad o mejora. La evaluación del modelo, en este sentido, no se limita a la verificación de conocimientos adquiridos, sino que se orienta a la comprensión del impacto en la práctica pedagógica y en el compromiso con la innovación.

La propuesta reconoce que la implementación efectiva de la gamificación no depende exclusivamente del esfuerzo individual del docente, sino que requiere del acompañamiento institucional. Por ello, se plantea una línea de acción orientada al fortalecimiento del liderazgo pedagógico en la institución, que involucre a directivos, coordinadores y autoridades en el proceso de cambio. Esta línea contempla la sensibilización sobre los beneficios de la gamificación, el diseño de políticas internas que respalden su uso, y la provisión de recursos necesarios para su ejecución. En este marco, el modelo no solo busca capacitar, sino transformar la cultura organizacional en favor de una educación más dinámica, participativa e inclusiva.

A lo largo del diseño de esta propuesta, se ha considerado que la gamificación no es un fin en sí mismo, sino un medio para mejorar la calidad educativa y fomentar el desarrollo integral de los estudiantes. Por esta razón, la caracterización del modelo enfatiza la necesidad de una formación continua, reflexiva y adaptativa, que responda a los cambios constantes del entorno educativo y a las demandas específicas del contexto local. El modelo no se presenta como una receta cerrada, sino como una guía flexible que puede ser replicada, adaptada o ampliada en función de las particularidades de otras instituciones educativas similares.

El modelo de formación propuesto se sustenta en una visión crítica de la práctica docente, en la que el educador no solo aplica estrategias, sino que también las analiza, evalúa y reconfigura en función de sus propósitos pedagógicos y de las respuestas de sus estudiantes. Desde esta perspectiva, la caracterización del modelo supone una apuesta por el empoderamiento docente y por la generación de condiciones que hagan posible una enseñanza innovadora, pertinente y centrada en el estudiante.

La segunda parte de esta propuesta profundiza en los aspectos operativos, institucionales y evaluativos que permiten la implementación efectiva del modelo de formación docente en

gamificación. Se define una estructura clara para su ejecución, se establecen responsabilidades y se propone un cronograma referencial para su desarrollo. Esta planificación busca asegurar la viabilidad del modelo dentro de las condiciones reales de la Unidad Educativa Cariamanga, articulando esfuerzos pedagógicos, técnicos y administrativos.

En primer lugar, se plantea una fase inicial de inducción y sensibilización. Esta etapa tiene como objetivo preparar el terreno para el proceso formativo, informando a los docentes sobre los objetivos del modelo, sus beneficios y la estructura general del mismo. Se realizarán reuniones introductorias, presentaciones institucionales y actividades diagnósticas para conocer el nivel de familiaridad con la gamificación. Esta fase también busca fomentar un clima de apertura al cambio, generando expectativas positivas y compromiso colectivo.

Posteriormente, el modelo contempla el desarrollo de los módulos de capacitación. Cada módulo estará diseñado para ser ejecutado en un periodo de dos semanas, combinando sesiones virtuales en tiempo real con actividades asincrónicas que los docentes podrán realizar de manera autónoma. El enfoque mixto permite adaptar la capacitación a los horarios y responsabilidades laborales del profesorado. Para asegurar la participación, se establecerán acuerdos previos con la dirección institucional respecto al tiempo destinado a estas actividades.

La propuesta incluye una metodología participativa y centrada en el aprendizaje activo. En lugar de sesiones expositivas tradicionales, se priorizan los talleres colaborativos, estudios de caso, diseño de actividades gamificadas, simulaciones y evaluaciones entre pares. Esto no solo fortalece el aprendizaje significativo, sino que permite a los docentes experimentar directamente las ventajas de la gamificación desde el rol de estudiantes. Esta experiencia inmersiva les proporciona ideas concretas que podrán adaptar a sus propias clases.

En cuanto a la evaluación de la propuesta, se plantea un enfoque formativo y continuo. Cada módulo incorporará ejercicios de autoevaluación y coevaluación entre docentes, con el fin de promover la reflexión sobre la práctica. Además, se propone un sistema de seguimiento a través de retroalimentación personalizada y reuniones de avance, coordinadas por un equipo técnico-pedagógico. Este equipo estará conformado por docentes con experiencia en innovación educativa, quienes cumplirán un rol de mentores.



Otro elemento clave de la propuesta es la elaboración de un portafolio digital por parte de cada docente. Este portafolio recogerá evidencias del proceso de aprendizaje, incluyendo planificaciones, productos gamificados, reflexiones escritas, evaluaciones y resultados obtenidos en la aplicación de las estrategias. El portafolio se convierte así en un instrumento para evidenciar la adquisición de competencias y para realizar ajustes continuos a la propuesta según los aprendizajes emergentes.

En términos de articulación institucional, se prevé la integración del modelo con el Plan Institucional de Desarrollo Educativo (PIDE). Esta vinculación permitirá darle sostenibilidad en el tiempo y legitimar su ejecución como parte de las acciones de mejora continua. De igual manera, se buscará que los resultados del modelo retroalimenten los procesos de evaluación docente y sirvan como base para futuras políticas internas de formación continua.

La propuesta también identifica algunos factores de éxito para su implementación. Entre ellos están el compromiso de los directivos, la apertura al cambio del cuerpo docente, el acompañamiento técnico, la claridad en la comunicación de objetivos y la adaptación permanente del modelo a las condiciones cambiantes del contexto. Por esta razón, se contempla una fase final de evaluación integral y sistematización, en la que se recogerán las experiencias del proceso para realizar ajustes y elaborar una versión perfeccionada del modelo.

Cabe mencionar que, aunque el modelo ha sido diseñado en función del contexto específico de la Unidad Educativa Cariamanga, su estructura modular y su enfoque flexible permiten su adaptación a otras instituciones similares. En este sentido, se plantea como una contribución a los procesos de innovación educativa en el contexto local, promoviendo una cultura docente basada en el aprendizaje continuo, la colaboración y el uso creativo de la tecnología.

La caracterización operativa de esta propuesta, por tanto, no solo describe los elementos que la componen, sino que establece una ruta clara para su puesta en marcha, considerando tanto los recursos humanos como los técnicos y organizativos necesarios. Con ello, se busca facilitar su aplicación real y contribuir de forma concreta a la mejora de la práctica educativa mediante la gamificación.

3.3. Objetivos de la propuesta

- Explicar los conceptos fundamentales de la gamificación y sus beneficios en el contexto educativo mediante contenidos organizados en la plataforma web.
- Brindar a los docentes recursos interactivos y herramientas digitales que permitan diseñar e implementar actividades gamificadas adaptadas a sus asignaturas.
- Promover el uso de metodologías activas que favorezcan la motivación, participación y aprendizaje significativo de los estudiantes.

3.4. Principios metodológicos de la propuesta

La propuesta formativa se sustenta en una serie de principios metodológicos que orientan su diseño, desarrollo y aplicación, garantizando su coherencia con los enfoques contemporáneos de la formación docente y con los fundamentos de la gamificación como estrategia educativa. Estos principios permiten estructurar el modelo desde una perspectiva participativa, crítica y centrada en el aprendizaje situado.

En primer lugar, se adopta el principio de actividad, que reconoce al docente como agente activo de su propio proceso formativo. Esto implica que el modelo prioriza metodologías experienciales, en las que los participantes construyen conocimientos a partir de la resolución de retos, el análisis de casos y la interacción con entornos gamificados. En segundo lugar, se incorpora el principio de significatividad, que busca que los contenidos y experiencias de aprendizaje estén vinculados con la práctica docente real. Por esta razón, la propuesta parte de los contextos cotidianos del profesorado, permitiendo adaptar los elementos de gamificación a las características específicas de sus aulas y estudiantes.

El principio de colaboración constituye otro eje clave, al considerar que el aprendizaje docente se fortalece mediante el trabajo compartido, el intercambio de experiencias y la co-construcción de saberes. El modelo, por tanto, incluye dinámicas grupales, foros de reflexión y actividades cooperativas como parte de su estructura. Asimismo, se considera el principio de reflexividad, orientado a fomentar la capacidad crítica del profesorado sobre sus propias prácticas pedagógicas. Se propician espacios de autoevaluación y análisis reflexivo, que permitan a los participantes tomar decisiones fundamentadas para transformar su quehacer educativo.

3.5. Estructura y dinámica de la página web

La estructura de la página web “DocenteXP” ha sido diseñada con el propósito de ofrecer una experiencia formativa intuitiva, práctica y contextualizada. Esta plataforma responde a las necesidades identificadas en docentes de educación básica y bachillerato, quienes manifestaron el interés de acceder a recursos formativos que les permitan incorporar estrategias innovadoras como la gamificación en su práctica diaria. El diseño se sustenta en los principios de navegabilidad, claridad, jerarquía pedagógica y pertinencia didáctica, organizando los contenidos en secciones secuenciales que abordan tanto la fundamentación teórica como los aspectos operativos de la gamificación.

La página inicial o de bienvenida presenta una introducción general al recurso, su finalidad y público objetivo. Este apartado orienta al usuario sobre cómo recorrer el sitio y explica brevemente el propósito central: brindar un espacio formativo sobre gamificación con acceso a herramientas prácticas. Aquí se destaca que el sitio fue concebido como una respuesta directa a los resultados obtenidos en la aplicación de instrumentos a docentes, los cuales revelaron vacíos conceptuales y limitaciones en el uso de plataformas digitales con fines pedagógicos. Esta primera página actúa como una puerta de entrada, motivando al usuario a explorar las distintas secciones a través de una interfaz clara y atractiva.

Figura 8. Propuesta tecnológica versión 1



Nota: Elaboración Propia

El contenido del sitio se divide en nueve páginas principales, organizadas de manera jerárquica y progresiva. Cada una aborda un eje temático específico relacionado con la gamificación, permitiendo un aprendizaje escalonado. La Página 1, titulada “Gamificación”, ofrece una visión general del concepto, su definición, fundamentos pedagógicos y beneficios dentro del ámbito educativo. Esta sección busca sensibilizar al docente sobre la importancia de transformar sus prácticas mediante el uso del juego como estrategia formativa. Se incluyen ejemplos simples que contextualizan la gamificación en asignaturas comunes, como Lengua, Matemáticas o Ciencias Naturales.

La Página 2, dedicada a las “Mecánicas de juego”, expone los elementos estructurales que conforman la lógica interna de una experiencia gamificada: puntos, niveles, retos, recompensas, etc. Se presentan estos elementos como mecanismos motivadores que permiten al docente mantener el interés del estudiante, proponiendo una progresión de logros que refuerza el aprendizaje. Esta sección también proporciona sugerencias sobre cómo adaptar dichas mecánicas a las dinámicas de clase, partiendo de objetivos curriculares reales.

En la Página 3, titulada “Dinámicas de juego”, se abordan las relaciones que emergen del uso de las mecánicas: competencia, cooperación, exploración, superación personal, etc. El

contenido enfatiza cómo estas dinámicas influyen en el comportamiento del estudiante, y cómo su adecuada planificación puede generar un clima de aula más participativo. Se discute el equilibrio entre la motivación extrínseca y el desarrollo del compromiso intrínseco hacia el aprendizaje.

La Página 4, “Elementos de juego”, presenta componentes visuales y simbólicos que complementan la experiencia lúdica: avatares, insignias, rankings, mapas de progreso, entre otros. Esta página sugiere cómo emplear estos elementos en actividades gamificadas sin necesidad de conocimientos avanzados en diseño gráfico, recurriendo a plantillas prediseñadas o plataformas como Canva. Además, se proporciona una breve guía sobre cómo estos elementos contribuyen a reforzar la identidad de los estudiantes dentro del juego.

La Página 5, “Narrativa”, trata sobre la importancia del relato o historia que contextualiza la experiencia gamificada. Se muestran ejemplos de cómo una narrativa bien construida puede otorgar coherencia y emoción a las actividades, convirtiendo el aprendizaje en una aventura significativa. Esta página incluye recomendaciones para construir tramas sencillas aplicables a diversas materias, conectando los contenidos curriculares con contextos lúdicos que despierten el interés del estudiante.

Finalmente, la Página 6, “Recursos para el aula”, ofrece una selección de herramientas digitales interactivas que pueden ser usadas por los docentes para diseñar experiencias gamificadas. Se incluyen enlaces y breves tutoriales sobre plataformas como Genially, Kahoot y Quizziz, explicando sus funciones básicas, ventajas, y posibles aplicaciones por asignatura. Esta página tiene un enfoque eminentemente práctico y busca que el docente acceda rápidamente a materiales que pueda aplicar de forma inmediata.

La dinámica de navegación ha sido pensada para favorecer la autonomía del usuario. Cada sección cuenta con botones de avance y retroceso, un menú lateral para saltar entre páginas, y recursos descargables o visuales que refuerzan la comprensión. La interfaz ha sido construida en Google Sites, garantizando su accesibilidad desde cualquier dispositivo con conexión a internet. El diseño responde a criterios de usabilidad educativa, cuidando aspectos como el contraste visual, la organización por bloques y el uso de lenguaje claro.

Complementariamente, se ha incluido un espacio de contacto para retroalimentación por parte de los usuarios, lo que permitirá evaluar la pertinencia del recurso y su impacto. La actualización periódica de los contenidos, así como la posibilidad de integrar nuevas herramientas, asegura que la página web mantenga su vigencia en un entorno educativo en constante cambio.

La estructura de “DocenteXP” no se limita a ser un repositorio de información, sino que se plantea como una guía formativa construida a partir de las necesidades reales de los docentes. Su dinámica se basa en el equilibrio entre teoría y práctica, ofreciendo contenidos breves pero significativos que puedan ser fácilmente apropiados por los usuarios. Así, se convierte en un instrumento eficaz para acompañar procesos de innovación en el aula, promoviendo una educación más activa, motivadora y centrada en el estudiante.

3.6. Estrategias de formación docente para la integración de la gamificación

La implementación de la gamificación en entornos educativos requiere no solo del conocimiento teórico por parte de los docentes, sino también de la adquisición de herramientas prácticas y metodológicas que permitan trasladar este enfoque a la realidad del aula. En ese sentido, las estrategias de formación docente deben responder a procesos progresivos, reflexivos y contextualizados, permitiendo que el profesorado construya nuevas formas de intervenir pedagógicamente desde la lógica del juego, la motivación y la participación activa del estudiantado.

El diseño de las estrategias que se presentan a continuación considera principios de aprendizaje significativo, trabajo colaborativo y construcción situada del conocimiento. Estas propuestas han sido formuladas tomando en cuenta las necesidades detectadas en el diagnóstico previo, así como los recursos disponibles y las posibilidades reales de aplicación dentro del contexto institucional de la Unidad Educativa Cariamanga. Se busca, por tanto, generar un proceso formativo transformador que no solo provea conocimientos, sino que también propicie experiencias concretas de innovación metodológica por parte de los docentes.

Tabla 10. Estrategias de formación docente para la integración de la gamificación

Estrategia	Objetivo	Descripción	Metodología	Recursos necesarios	Evaluación
Taller introductorio de gamificación	Sensibilizar a los docentes sobre el potencial de la gamificación.	Sesión inicial para explorar conceptos clave, beneficios y ejemplos de gamificación educativa.	Exposición participativa y análisis de casos	Proyector, presentación interactiva, videos, hojas guía	Lista de cotejo sobre participación y comprensión teórica
Microexperiencia en el aula (google classroom)	Aplicar una actividad gamificada en el entorno real de clase.	Ejecución de una actividad diseñada en el laboratorio, con retroalimentación posterior.	Observación directa y reflexión crítica	Materiales didácticos propios de la clase, rúbrica de autoevaluación	Diario de campo y bitácora docente con retroalimentación guiada
Círculos de retroalimentación	Potenciar la reflexión pedagógica a partir de la experiencia práctica.	Espacios colectivos de diálogo donde los docentes comparten logros, dificultades y aprendizajes.	Aprendizaje colaborativo	Grabaciones de clases, rúbricas, formularios de reflexión	Registro de participación y evaluación cualitativa del intercambio
Portafolio gamificado	Sistematizar el proceso de formación y aplicación de la gamificación.	Construcción de un portafolio digital donde se documenten las fases del proceso y los resultados.	Documentación reflexiva y evaluación final	Plataforma digital, guía de estructura del portafolio, ejemplos	Revisión del portafolio con rúbrica y retroalimentación personalizada

Nota. Fuente propia.

Cada una de estas estrategias se interrelaciona con las demás dentro de un proceso de formación coherente, integrador y práctico. El propósito es que los docentes avancen desde el reconocimiento inicial del enfoque gamificado hasta su aplicación y reflexión crítica en el aula, asegurando así un aprendizaje duradero y transferible. Estas estrategias están pensadas como módulos flexibles que pueden adaptarse a distintos niveles de experiencia y disciplinas, promoviendo una cultura institucional orientada al cambio pedagógico desde la motivación, el compromiso y la creatividad docente.

3.7. Recursos y materiales para el desarrollo de la página web

La página web DocenteXP fue desarrollada como una propuesta digital orientada a fortalecer la formación docente mediante la gamificación, integrando recursos tecnológicos, teóricos y visuales en un entorno funcional y accesible. Se construyó en Google Sites por su facilidad de uso, gratuidad e integración con herramientas del ecosistema Google, lo que permitió organizar contenidos, insertar materiales multimedia y mantener una navegación intuitiva. Los contenidos se elaboraron con base en bibliografía actual sobre metodologías activas, adaptando ejemplos aplicables al aula. Visualmente, se incorporaron íconos e imágenes libres de derechos de Canva y un logotipo representativo de la identidad del proyecto. La sección de recursos ofrece enlaces directos a herramientas como Kahoot y Quizizz, junto con guías y tutoriales que facilitan la creación de actividades gamificadas. Además, se incluyeron botones interactivos, diagramas y formularios para fomentar la retroalimentación y el aprendizaje autónomo. En conjunto, DocenteXP combina materiales pedagógicos y digitales de manera coherente, garantizando su aplicabilidad, accesibilidad y pertinencia en la práctica docente.

3.8. Validación Empírica

La validación empírica de la página web DocenteXP se realizó con tres expertos en tecnologías educativas, con el propósito de verificar su pertinencia pedagógica y funcionalidad técnica. A través de una ficha de evaluación, los especialistas analizaron aspectos como la claridad de los contenidos, coherencia metodológica, accesibilidad, diseño visual y aplicabilidad práctica. Todos los evaluadores coincidieron en que la propuesta posee una estructura sólida, materiales bien organizados y recursos adecuados para fortalecer la formación docente en

gamificación. Destacaron la combinación equilibrada entre teoría y práctica, la secuencia didáctica coherente y la facilidad de navegación. Desde la perspectiva técnica, se subrayó la interfaz intuitiva y el diseño claro, que facilitan la autonomía del usuario. En conclusión, DocenteXP cumple con criterios de calidad en su diseño pedagógico y tecnológico, consolidándose como una herramienta viable y funcional para promover la innovación educativa. Las fichas completas de evaluación aplicadas por los expertos se incluyen en el Anexo 4 como respaldo del proceso.

3.9. Resultados de la validación empírica

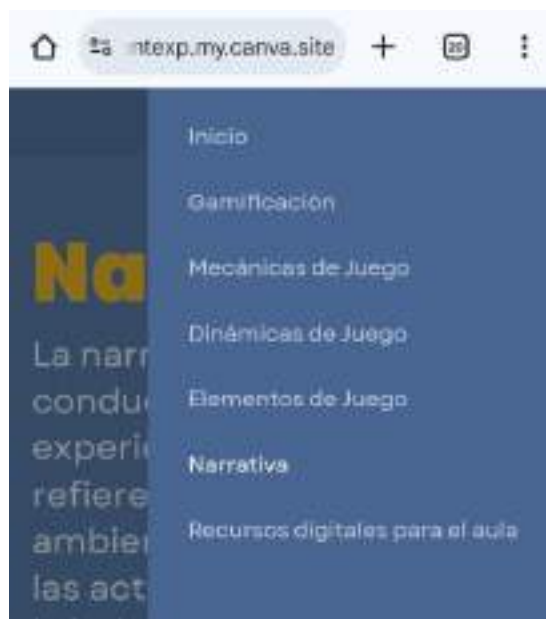
El análisis de las fichas de validación aplicadas a tres expertos en tecnologías educativas permitió obtener una retroalimentación clara y constructiva sobre la plataforma DocenteXP. En general, los especialistas coincidieron en su valoración positiva, destacando el enfoque pedagógico, la coherencia de los contenidos y la facilidad de uso del recurso. En cuanto a la claridad de los contenidos, se reconoció el uso de un lenguaje accesible y la secuencialidad lógica de los temas, lo que facilita la comprensión de los fundamentos de la gamificación. Respecto a la coherencia metodológica, se subrayó la adecuada relación entre teoría y práctica, destacando la incorporación de actividades interactivas con Kahoot, Padlet y Quizizz, que fortalecen la motivación docente. En la categoría de aplicabilidad en el aula, los expertos resaltaron la posibilidad de adaptar los recursos a diferentes niveles educativos y áreas curriculares, mientras que en el ámbito visual y técnico valoraron el diseño limpio, la navegación intuitiva y la accesibilidad desde diversos dispositivos. Entre las recomendaciones, se propuso ampliar ejemplos específicos y agregar un tutorial inicial de navegación. En conclusión, la validación empírica confirma la pertinencia, funcionalidad y potencial formativo de DocenteXP, cuyas observaciones fueron integradas al diseño final para optimizar su impacto en la formación docente.

3.10. Modelo reformulado

Tras las observaciones recibidas y el proceso de validación empírica, la propuesta titulada DocenteXP ha sido reformulada para constituirse en una herramienta digital completa, funcional y aplicable para la formación docente en gamificación. La página web final integra contenidos

teóricos, recursos descargables, actividades de evaluación interactiva y una guía práctica para la implementación de herramientas digitales educativas. Todo este conjunto se articula desde una estructura clara, visualmente atractiva y diseñada para facilitar el aprendizaje autónomo de los docentes.

Figura 9. Nueva barra de navegación



Nota: Elaboración Propia

El recurso inicia con una introducción al concepto de gamificación, abordando sus fundamentos y beneficios pedagógicos. A partir de allí, cada clase virtual está asociada a una página temática que contiene explicaciones claras, ejemplos aplicados y un recurso interactivo o práctico. Por ejemplo, la clase sobre Mecánicas de Juego se apoya en un gameboard, mientras que Dinámicas de Juego utiliza un foro de participación en Padlet, y Elementos de Juego se relaciona con una actividad en Kahoot. De forma intencionada, estas actividades permiten a los docentes vivir la experiencia gamificada desde el rol del estudiante y reflexionar sobre su posible implementación.

Figura 10. Mejora de la estrategia para la aplicación desde el aula



Nota. Fuente propia. Se integran más herramientas de tecnología educativa.

Además, se incluyeron ejemplos breves de aplicación pedagógica por áreas curriculares, con el fin de evidenciar la versatilidad del modelo. Por ejemplo, se sugiere el uso de Kahoot para reforzar contenidos gramaticales en Lengua, Padlet para construir mapas conceptuales en Ciencias Naturales, y el empleo de fichas gamificadas para ejercitar cálculo mental en Matemática. Estos ejemplos permiten a los docentes visualizar el potencial práctico de las herramientas propuestas en distintos contextos disciplinares.

En la sección de Recursos para el aula, se han añadido enlaces directos a múltiples herramientas diseñadas especialmente para apoyar la planificación y evaluación de clases gamificadas. Entre ellas se encuentran la Ficha de clase gamificada, la Rúbrica de evaluación gamificada, la Guía de observación del impacto de la gamificación y la Bitácora de reflexión docente. Además, se incluyen materiales listos para usar, como insignias, gameboards imprimibles y plantillas de planificación. Estos recursos están disponibles en formatos editables (Google Docs, Sheets, Canva) y como archivos PDF descargables, lo cual garantiza su adaptabilidad al contexto de cada usuario.

Figura 11. Productos digitales descargables para aplicación en el aula



Nota: Elaboración Propia

Complementariamente, se incorpora una guía detallada para el uso de Google Sites y Google Classroom, que se explica durante las clases virtuales para que los docentes puedan implementar estas plataformas en sus propios espacios educativos. También se incluye el acceso a un portafolio docente en línea, donde se sistematiza el proceso formativo y se documenta la aplicación de los aprendizajes.

Figura 12. Formato y enlace para que los docentes construyan su portafolio de trabajo.



Nota: Elaboración Propia

De este modo, la página web reformulada no solo funciona como un repositorio de contenidos, sino como una herramienta dinámica que permite a los docentes repasar los conceptos aprendidos, aplicar estrategias de gamificación en su contexto, y disponer de un conjunto completo de recursos que refuerzan su práctica profesional.

3.11. Cronograma de Implementación

Las clases planificadas para la implementación de esta propuesta tienen una duración de una semana cada una, con sesiones sincrónicas virtuales de una hora y treinta minutos a través de plataformas como Google Meet o Zoom. Estas clases están dirigidas a docentes de educación general básica y bachillerato, y se desarrollan de manera práctica, centradas en el uso y comprensión de la gamificación como estrategia metodológica. En cada sesión se combina la explicación teórica con la exploración de recursos digitales y la navegación por el sitio web DocenteXP, facilitando el aprendizaje autónomo y colaborativo. La propuesta prioriza una estructura flexible, en la que los participantes pueden interactuar con los contenidos, compartir experiencias y construir conocimientos desde sus propios contextos educativos.

Tabla 11. Cronograma de Implementación

Semana	Tema Principal	Objetivo de la clase	Recurso digital utilizado	Actividad esperada	Duración
1	Introducción al sitio web y concepto de gamificación	Familiarizarse con el uso de la página web y comprender los fundamentos básicos de la gamificación.	Página web "DocenteXP" + Quizizz	Navegar el sitio, participar en un Quizizz	1h 30 min
2	Mecánicas de juego	Identificar y comprender las mecánicas más comunes utilizadas en gamificación educativa.	Página web: sección Mecánicas + "Gameboard"	Interacción con el gameboard	1h 30 min
3	Dinámicas de juego	Analizar las dinámicas sociales, emocionales y cognitivas que emergen de las mecánicas implementadas.	Página web: sección Dinámicas + Padlet	Publicación colaborativa en Padlet	1h 30 min

4	Elementos de juego	Reconocer los elementos visuales y simbólicos que componen un entorno gamificado efectivo.	Página web: sección Elementos + Kahoot	Participación en un Kahoot temático	1h 30 min
5	Narrativa en la gamificación	Comprender la importancia de la narrativa como hilo conductor de una experiencia gamificada.	Página web: sección Narrativa + Insignias	Exploración y propuesta de uso de insignias	1h 30 min
6	Revisión de recursos gamificados para el aula	Conocer los recursos disponibles en el sitio y reflexionar sobre su aplicación en contextos reales de aula.	Recursos del sitio: fichas, rúbricas, bitácora, guías, planificación, etc.	Revisión de recursos y planificación de uso	1h 30 min

Nota: Elaboración Propia



Las sesiones están diseñadas para ser altamente participativas, por lo que se promueve el uso activo de los recursos presentados, así como la discusión reflexiva sobre su aplicabilidad en el aula. Cada clase finaliza con actividades de cierre que invitan a los docentes a reflexionar sobre su experiencia, a través del uso de herramientas como bitácoras de reflexión o guías de observación. De esta manera, se busca no solo familiarizar a los docentes con los conceptos fundamentales de la gamificación, sino también generar condiciones para su integración consciente y creativa en sus prácticas pedagógicas cotidianas.

3.12. Formas de aplicación, implementación y evaluación

La propuesta DocenteXP se implementó como un entorno formativo virtual dirigido a los docentes de la Unidad Educativa Cariamanga, con el propósito de fortalecer sus competencias pedagógicas en el uso de la gamificación como estrategia educativa. La aplicación se desarrolló mediante sesiones virtuales sincrónicas y asincrónicas, distribuidas en seis clases, con una duración de una hora y treinta minutos por sesión. Cada encuentro abordó un componente temático de la página web, iniciando con la introducción al funcionamiento del recurso y continuando con los módulos de mecánicas, dinámicas, elementos de juego, narrativa y uso de recursos tecnológicos como Kahoot, Quizizz, Genially y Padlet.

El proceso de implementación se organizó de manera secuencial, combinando la exposición teórica con la exploración práctica del sitio web. Los docentes interactuaron con los contenidos de DocenteXP mediante el uso de ejemplos aplicables a distintas áreas curriculares, tales como Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales, para promover la transferencia de lo aprendido a su propia práctica pedagógica. Durante cada sesión se proporcionaron materiales descargables, fichas de trabajo y plantillas de planificación gamificada que facilitaron la comprensión de las estrategias y su adaptación al contexto educativo de la institución.

La evaluación de la propuesta se efectuó en tres niveles. En primer lugar, se aplicó una evaluación diagnóstica inicial para identificar los conocimientos previos y percepciones de los docentes sobre la gamificación. En segundo lugar, se implementó una evaluación formativa, basada en la observación y en la participación activa durante las clases virtuales, utilizando instrumentos como la guía de observación del impacto de la gamificación y la bitácora reflexiva

docente. Finalmente, se aplicó una evaluación final, mediante una ficha de valoración del proceso de formación y de la utilidad del recurso DocenteXP, incluida en el Anexo X, con el fin de recoger las apreciaciones generales sobre la aplicabilidad, pertinencia y satisfacción con la propuesta.

En conjunto, el proceso de aplicación permitió verificar la funcionalidad pedagógica de la página web, así como su eficacia para generar interés, promover la autoformación y motivar a los docentes a integrar la gamificación en su práctica diaria. Los resultados obtenidos confirmaron que la combinación de recursos digitales interactivos y materiales de apoyo concretos facilita una experiencia de aprendizaje significativa y adaptable a diversas áreas del currículo escolar.

3.13. Resultados y seguimiento de la aplicación de la propuesta

Luego de la reformulación y mejora de la página web DocenteXP, el recurso fue socializado con un grupo de docentes en ejercicio, quienes exploraron la propuesta y accedieron a los contenidos, actividades y recursos disponibles. Esta socialización permitió recopilar valoraciones reales sobre la funcionalidad, utilidad y aplicabilidad del recurso digital como herramienta para fortalecer la formación docente en gamificación.

Entre los resultados más destacados se encuentra la percepción positiva general de la plataforma. Los docentes valoraron especialmente la claridad con la que se presentan los conceptos clave y la organización secuencial de los contenidos. Indicaron que la estructura por páginas facilita la comprensión de la gamificación, así como la navegación autónoma en función del interés o necesidad formativa de cada usuario.

Figura 13. Socialización de la propuesta Tecnológica



Nota: Elaboración Propia

En cuanto a los recursos incluidos, se reconoció la utilidad práctica de las plantillas descargables, tales como la ficha de clase gamificada, la bitácora de reflexión o la guía de observación. Estos documentos fueron destacados como materiales que facilitan la planificación y evaluación de clases gamificadas, así como la reflexión pedagógica individual. Herramientas como Quizizz, Kahoot, Padlet y Google Forms también fueron valoradas por su aplicación directa y su carácter interactivo, lo que favorece tanto la evaluación del aprendizaje como el fomento de la participación estudiantil.

El acceso al portafolio docente mediante el sitio web también fue señalado como un acierto, ya que permite centralizar la experiencia formativa de manera organizada y continua. Los participantes indicaron que, tras la exploración de DocenteXP, sienten mayor confianza para incorporar elementos de gamificación en sus clases, especialmente al contar con un acompañamiento estructurado y ejemplos concretos de aplicación.

En términos de seguimiento, se propuso continuar con el uso progresivo de la página como herramienta de autoformación. Asimismo, se dejó habilitado un formulario en línea para recoger observaciones, dudas o sugerencias futuras, lo que permitirá actualizar y retroalimentar la propuesta de manera continua. Se prevé, además, organizar una sesión virtual de

retroalimentación colectiva para evaluar el impacto a mediano plazo y recoger evidencias del uso real de los recursos en contextos de aula.

Como parte del seguimiento posterior a la aplicación de la propuesta, se elaboró una ficha de evaluación final dirigida a los docentes participantes, con el objetivo de fomentar una reflexión individual sobre su proceso formativo. Esta ficha contempla ítems relacionados con el logro de objetivos personales, la apropiación de herramientas, el nivel de motivación, la satisfacción con el recurso DocenteXP y la proyección de su aplicación práctica en el aula. El instrumento ha sido incluido como referencia en el Anexo 13

3.14. Conclusiones sobre la pertinencia y viabilidad de la propuesta

La implementación de la página web DocenteXP como recurso para la formación docente en gamificación demostró ser una propuesta pertinente frente a las necesidades identificadas en el diagnóstico inicial. La falta de conocimientos específicos y la limitada aplicación de estrategias activas por parte de los docentes justificaron la construcción de un entorno digital que permitiera no solo acceder a información conceptual, sino también contar con herramientas prácticas para su implementación en el aula.

La pertinencia de la propuesta se sustenta en su enfoque estructurado, basado en principios pedagógicos activos y recursos tecnológicos accesibles. Cada sección de la página fue diseñada de forma intencionada para facilitar la comprensión de los fundamentos de la gamificación y ofrecer guías aplicables al contexto educativo. La articulación de contenidos, recursos descargables y ejemplos prácticos permite que los docentes se aproximen de manera gradual a esta metodología, promoviendo un aprendizaje autónomo, significativo y contextualizado.

Por otro lado, la viabilidad de la propuesta quedó demostrada tanto por las valoraciones obtenidas en la validación empírica como por los resultados derivados del proceso de socialización. La plataforma es accesible desde cualquier dispositivo con conexión a internet, no requiere conocimientos técnicos avanzados para su uso, y ofrece enlaces directos a herramientas digitales como Quizizz, Padlet, Kahoot y Google Forms, ampliamente utilizadas en el entorno educativo.

Asimismo, la inclusión de fichas, rúbricas, bitácoras y guías descargables convierte al sitio web en un portafolio práctico que acompaña el quehacer docente más allá del momento de formación. La posibilidad de adaptar los recursos, así como la apertura para futuras actualizaciones según las sugerencias recibidas, aseguran la sostenibilidad del recurso en el tiempo.



CONCLUSIONES

Las conclusiones del presente trabajo de titulación confirman que la gamificación constituye una estrategia metodológica con gran potencial para transformar las prácticas educativas tradicionales, especialmente en la formación docente. Su aplicación incrementa la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales del estudiantado, siempre que se integre con una planificación pedagógica estructurada.

El diagnóstico inicial evidenció que, aunque los docentes muestran interés por la innovación, existen limitaciones en el conocimiento y uso de estrategias gamificadas. Ante esta necesidad, se desarrolló DocenteXP, una página web que actúa como plataforma de formación digital para fortalecer las competencias docentes mediante contenidos teóricos, ejemplos prácticos y recursos interactivos.

Tras las observaciones académicas, la propuesta fue optimizada incorporando plantillas descargables, fichas didácticas, cronogramas de aplicación, rúbricas, portafolio editable y un manual de uso de herramientas digitales (Google Sites, Kahoot, Quizizz, Padlet, entre otras). Estos recursos consolidaron su aplicabilidad y ampliaron las posibilidades de uso en distintos contextos educativos.

La validación empírica, realizada por tres expertos en tecnologías educativas, y por docentes de la Unidad Educativa Cariamanga, demostró la pertinencia, claridad conceptual, navegabilidad y coherencia pedagógica de DocenteXP. Los evaluadores destacaron su potencial para fortalecer la actualización profesional y facilitar la implementación de la gamificación en el aula.

RECOMENDACIONES

A partir del desarrollo de este trabajo y de la validación de la propuesta DocenteXP, se recomienda integrar progresivamente estrategias de gamificación en la formación docente inicial y continua, priorizando tanto la comprensión teórica como la aplicación práctica mediante herramientas tecnológicas adaptadas al contexto educativo. Las instituciones formadoras deberían incluir módulos específicos sobre metodologías activas y espacios de experimentación para diseñar experiencias gamificadas reales.

Asimismo, se sugiere fomentar comunidades de práctica entre docentes, que promuevan el intercambio de experiencias y recursos sobre gamificación. DocenteXP puede servir como plataforma base para este propósito, al ofrecer materiales conceptuales, recursos interactivos y descargas útiles para la autoformación. Es recomendable mantener la actualización constante del sitio, incorporando nuevas herramientas digitales, ejemplos de aplicación y mejoras derivadas de la retroalimentación de los usuarios.

En cuanto al uso de tecnologías educativas, se aconseja fortalecer el acompañamiento técnico y pedagógico para el dominio de herramientas como Kahoot, Quizizz, Padlet y Google Forms. Estas permiten generar entornos de aprendizaje más motivadores y colaborativos, siempre que se apliquen con propósito pedagógico.

Se plantea la necesidad de establecer mecanismos de evaluación continua que midan la efectividad de la propuesta, mediante guías de observación, rúbricas y bitácoras docentes, a fin de retroalimentar el proceso y garantizar su sostenibilidad. Se recomienda además promover alianzas entre instituciones educativas, universidades y especialistas en tecnología educativa, para consolidar la pertinencia y replicabilidad de DocenteXP en diversos contextos escolares.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ábalos-Aguilera, F., Romero-Rodríguez, L., & Bravo, C. (2024). TIC, motivación y rendimiento académico en educación primaria: Meta-análisis, revisión de literatura y estado de la cuestión. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 25, e31799-e31799. <https://doi.org/10.14201/eks.31799>
- Aguado-Linares, P., & Sendra-Portero, F. (2023). Gamificación: Conceptos básicos y aplicaciones en Radiología. *Radiología*, 65(2), 122-132. <https://doi.org/10.1016/j.rx.2022.10.002>
- Aldegani, E. (2024). El juego y lo sagrado: Miradas contrapuestas de significado antropológico del juego y del ritual. *Hispano American Journal T.O.R.*, 9, Article 9.
- Alvarado, E., Alvarado, L., Panchana, C., Acosta, E., Mora, C., & Ortiz, L. (2025). Aplicaciones educativas para mejorar el aprendizaje en el aula. *South Florida Journal of Development*, 6(5), e5216-e5216. <https://doi.org/10.46932/sfjdv6n5-003>
- Amaya, K., Arbañil, R., Ecos, A., Manrique, Z., Ore Cabrera, F., Pernalete, J., & Quispe de la Torre, D. (2023). *Tecnología educativa para desarrollar la metodología STEAM*. Mar Caribe de Josefrank Pernalete Lugo. <https://doi.org/10.17613/yan1-wg80>
- Aquino Flores, G., & Gualpa González, L. (2022). *Los juegos interactivos y las habilidades cognitivas en los niños de educación inicial del subnivel 2* [bachelorThesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena. 2022]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7598>
- Bernal, J., Bautista, M., Díaz, G., Espinal, M., & López, X. (2024). Rol del docente en el diseño e implementación de estrategias gamificadas para la enseñanza: Un estudio cualitativo:

- Role of teachers in the design and implementation of gamified strategies for teaching: a qualitative study. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 27.
- Berrocal, C. (2024). Fundamentos Teóricos sobre la Gamificación sin Recursos Digitales en el Fortalecimiento de la Inteligencia Lógico-Matemática. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(2), 3860-3878.
- Berrones, L., Espinoza, L., Congacha, A., & Moyano, M. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 8(7 (JULIO 2023)), 240-262.
- Bravo, M., Quiñónez, M., Vargas, K., Moyano, C., & Mendieta, D. (2024). La influencia de tecnologías emergentes en la educación superior: The influence of emerging technologies in higher education. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1641>
- Cajahuaman, G., Castro, R., & Franco, Y. (2021). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: Una revisión sistemática. *IGOVERNANZA*, 4(15), Article 15. <https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.126>
- Calle, A., García, D., & Clerque, S. (2021). Uso de herramientas digitales en Educación Inicial frente a pandemia. *CIENCIAMATRIA*, 7(13), 66-84.
- Castro-Palomino, L., & Coras, E. (2024). Herramientas digitales en el desempeño de los docentes: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), Article 32. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.723>

- Contreras, M. (2022). La expectativa del uso adecuado de la Plataforma Moodle en educación. *Revista Docencia Universitaria*, 3(2), 79-88. <https://doi.org/10.46954/revistadusac.v3i2.54>
- Delgado, D., Martínez, T., Tigreiro, J., Delgado, D., Martínez, T., & Tigreiro, J. (2022). Desarrollo de competencias digitales del profesorado mediante entornos virtuales. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 52(3), 291-310. <https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.3.512>
- Díaz, M., Castro, A., & Díaz, M. (2023). *Impacto de una actividad de gamificación en el aprendizaje significativo de los sistemas de numeración dental de los estudiantes de la asignatura básicas odontológicas de la Universidad El Bosque – “fase de validación de instrumento de evaluación”*. <https://hdl.handle.net/20.500.12495/11039>
- Domínguez, V., Fernández, N., & Medina, E. (2023). Percepciones del alumnado universitario sobre gamificación, diseño y validación de un instrumento. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 27(1), Article 1. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v27i1.21198>
- Fernández, B., & Judith, J. (2025). *Diseño e implementación de estrategias gamificadas en el aula de grado 5° de la Institución Etnoeducativa Integral Rural Internado Indígena de Puerto Estrella*. <http://repository.unad.edu.co/handle/10596/68227>
- Figueroa-Oquendo, A. (2024). La motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador. *Cátedra*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.29166/catedra.v7i1.5431>
- Flórez-Pabón, C., Cabeza-Herrera, O., Oses-Gil, A., Flórez-Pabón, C., Cabeza-Herrera, O., & Oses-Gil, A. (2023). Interacción y gamificación: Enseñanza de la filosofía en la

- Universidad de Pamplona. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 15(29).
<https://doi.org/10.22430/21457778.2439>
- Galarza, M., Guadalupe, J., Murillo, J., & Bayas, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista Uniandes Episteme*, 9(2), Article 2.
- González, A. (2022). *Diseño pedagógico de sistemas gamificados a través de narrativas digitales en la formación inicial del profesorado* [doctoralThesis].
<https://dehesa.unex.es:8443/handle/10662/15388>
- Hernández-Dzib, R., & Euan-Mex, N. (2023). Motivación hacia el aprendizaje de las matemáticas mediante una propuesta de gamificación a distancia. *Educación y ciencia*, 12(59), Article 59.
- Jambrina, P., Vallecillo, A., & Rodríguez, D. (2021). GAMIFICACIÓN EN AULAS BILINGÜES DE SECUNDARIA: UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA. *Encuentro Journal*, 29, 1-16. <https://doi.org/10.37536/ej.2021.29.1917>
- Loja, T. (2023). *Factores que inciden en la implementación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Noveno Año de Educación General Básica en una institución fiscal de la Ciudad de Cuenca* [masterThesis, Universidad del Azuay].
<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13200>
- Loja, C., & Quito, L. (2021). El rol docente y las innovaciones pedagógicas como elementos para la transformación educativa. *Revista Científica*, 6(20), 296-310.
- Londoño, L., Rojas, M., Londoño, L., & Rojas, M. (2021). Determinación de criterios generales para el diseño de juegos serios: Modelo metodológico integrador. *Información tecnológica*, 32(1), 123-132. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642021000100123>

- López, D., López, D., Ojeda, E., Tunja – Castro, D., Paredes, M., Sánchez, N., Barroso – Barrera, M., & Gómez, M. (2022). Metodologías activas de enseñanza: Una mirada futurista al desarrollo pedagógico docente. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 7(2), 93.
- Ludeña, I., Concha, A., Pasmay, M., & Concha, J. (2025). Gamificación y pensamiento crítico: Estrategias digitales para la enseñanza de Historia y Geografía. *Sapiens in Education*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.71068/hs8zm515>
- Martín-Párraga, L., Palacios-Rodríguez, A., Gallego-Pérez, Ó., Martín-Párraga, L., Palacios-Rodríguez, A., & Gallego-Pérez, M. (2022). ¿Jugamos o gamificamos? Evaluación de una experiencia formativa sobre gamificación para la mejora de las competencias digitales del profesorado universitario. *ALTERIDAD.Revista de Educación*, 17(1), 36-49. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.03>
- Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Casillas-Martín, S., & Cabezas-González, M. (2025). Gamificación en la enseñanza universitaria: Retos didácticos y tecnológicos. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 91, Article 91. <https://doi.org/10.21556/edutec.2025.91.3695>
- Medina, G. (2024). BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN COMO OPCIÓN ESTRATÉGICA DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL CLIMA DEL AULA UNIVERSITARIA. *Revista Científica de Publicación del Centro Psicopedagógico y de Investigación en Educación Superior*, 2(XI), Article XI. <http://ojs.cepies.umsa.bo/RCV/article/view/179>
- Méndez Carpio, C., & Pozo Cabrera, E. (2021). La tecnopedagogía: Enlace crucial entre metodologías activas y herramientas digitales en la educación híbrida universitaria. *Revista Scientific*, 6(22), 248-269.

- Meneses, E., & Bravo, C. (2023). *Educación, tecnología, innovación y transferencia del conocimiento*. ESIC.
- Molina-Linares, D. (2024). Aplicación de la Alfabetización Digital Gamificada para Potenciar Habilidades Matemáticas en Primaria. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(1), 412-422. <https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.501>
- Monroy, J., Currea, L., & Cruz, C. (2024). El Papel de la Gamificación en el Compromiso y la Motivación en el Aprendizaje del Inglés. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v4i2.188>
- Mora Erazo, G. , Tamayo, A., Lara, F., Herrera, C., Mora Erazo, G., Tamayo Sánchez, A., & Herrera, C. (2023). La gamificación y su potencial para la disminución del estrés escolar: Caso de una Institución de Educación General Básica ecuatoriana. *Revista Educación*, 47(2), 454-482. <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i2.53749>
- Moscoso-Sanchez, E. (2021). *Fortalecimiento de la Comprensión Lectora con el uso de la Plataforma Educaplay a Través de la Gamificación y Aprendizaje Basado en Retos*. <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/b876d06c-41a0-4124-b560-c93aa5d5efb6>
- Olmedo-Flores, D. , Gordon-Merizalde, G., Jara-Zarria, H., Chuqui-Shañay, M., Lema-Coordonez, S., & Palaguaray-Guagrilla, D. (2024). La Eficacia de la Gamificación en el Fomento de la Motivación y el Aprendizaje Activo en Aulas Virtuales. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(4), Article 4. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>
- Oña, D. (2023). *Gamificación en la educación primaria, ventajas y contrapartidas: Una revisión sobre el origen, las perspectivas teóricas y el estado de la cuestión*. <http://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/161803>

- Pacheco, C. (2019). ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN Y SUS IMPACTOS EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE. *Identidad Bolivariana*, 51-62. <https://doi.org/10.37611/IB0o1051-62>
- Palacios-Hidalgo, F., & Cimas, J. (2024). Percepciones del profesorado de matemáticas sobre la gamificación: Conocimiento, formación y utilidad. *Bolema: Boletim de Educação Matemática*, 38, e230080. <https://doi.org/10.1590/1980-4415v38a230080>
- Parra, C. , & Mayor, P. (2022). *Uso de la Gamificación para el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de básica primaria de la Institución Educativa La Tulia*. <https://hdl.handle.net/11227/16231>
- Párraga, A., Cedeño, E., Amores, C., Molina, A., Batioja, I., Lloacana, M., & Duran, V. (2024). La Gamificación como Estrategia Pedagógica en la Educación Matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), Article 3. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11834
- Peñalosa, D., Florez, A., Acosta, E., Cañas, D., & Peñaloza, J. (2024). Incidencia de la Teoría de la Autodeterminación en la Calidad de Vida de los Estudiantes de Noveno Grado de Arauca. *GADE: Revista Científica*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.63549/rg.v4i1.354>
- Quiroz, J., Rizo, J., De La Torre, C., Rizo, G., Quiroz, J., Rizo, J., De La Torre, C., & Rizo, G. (2022). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios ecuatorianos. Estudio de caso. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2308-01322022000300006&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Rojas-Bravo, J., Mendoza-Mardones, A., Ulloa-Garrido, J., Zúñiga, D., Rojas-Bravo, J., Mendoza-Mardones, A., Ulloa-Garrido, J., & Zúñiga, D. (2024). Liderazgo para el

- aprendizaje profundo: Una experiencia de resignificación de la visión de aprendizaje. *Páginas de Educación*, 17(1). <https://doi.org/10.22235/pe.v17i1.3722>
- Salas, M., Martín, O., Montes, V., & Lopez, N. (2021). Gamificación: Una experiencia interdisciplinar de «breakout» en la formación del profesorado de ESO y Bachillerato. *Escenarios educativos investigadores: hacia una educación sostenible, 2021*, ISBN 978-84-1377-301-8, págs. 1153-1165, 1153-1165. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7901893>
- Salazar, C., & Jiménez, Y. (2022). El uso de proyectos gamificados en el aprendizaje efectivo de la Matemática. *Revista Scientific*, 7(23), Article 23. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2022.7.23.3.61-82>
- Sanchez, A., & Avila, J. (2021). Competencias ciudadanas con juegos digitales para niños y niñas. *International Journal of New Education*, 8, Article 8. <https://doi.org/10.24310/IJNE.8.2021.11858>
- Segura, F., & Rius, N. (2022). Educación literaria y competencia digital mediante metodologías activas para la formación de los futuros docentes. *Educatio Siglo XXI*, 40(3), Article 3. <https://doi.org/10.6018/educatio.486381>
- Tamay, O., & Pesántez, B. (2023). *Formando docentes que promuevan ambientes de aprendizaje gamificados para el mejoramiento de la lectoescritura de la lengua kichwa: El caso de El Tambo* [bachelorThesis, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/3206>
- Valencia, N., Tamayo, C., Perlaza, M., & Ganchozo, M. (2024). La Gamificación en el aula: Efectos en la motivación estudiantil. *Polo del Conocimiento*, 9(9), Article 9. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i9.8091>

- Velásquez, A., & Chicaiza, N. (2025). La gamificación como metodología innovadora en la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes de segundo año. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual «ALCON»*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.62305/alcon.v5i3.570>
- Veliz, V., & Gorozabel, O. (2025). Herramientas Gamificadas y su percepción docente en el proceso enseñanza-aprendizaje de la Facultad de Ciencias Veterinarias de la UTM. *Revista Social Fronteriza*, 5(1), Article 1. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(1\)598](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)598)
- Vera, R., & Vera, P. (2021). Gamificación: Estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en matemática. *Alpha Centauri*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.47422/ac.v2i3.51>

Anexo 2. Instrumento

Universidad Bolivariana del Ecuador

Institución: Unidad Educativa Cariamanga

Proyecto: Modelo de formación docente para la implementación de gamificación en el aula

Parte 1: Preguntas Cerradas (Escala de Likert)

Instrucciones: Marque con una (✓) la opción que mejor refleje su opinión.

Familiaridad con la gamificación

1. Tengo un conocimiento claro sobre qué es la gamificación en el contexto educativo.

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

2. He aplicado estrategias de gamificación en mis clases anteriormente.

- Nunca
- Rara Vez
- A veces
- Frecuentemente
- Siempre

3. Me siento preparado/a para aplicar estrategias de gamificación en mis clases en términos de conocimientos teóricos.

- Nada preparado/a
- Poco preparado/a
- Algo preparado/a
- Bastante preparado/a
- Completamente preparado/a



Parte 2: Preguntas de opción múltiple

Instrucciones: Marque con una (✓) la o las opciones que mejor refleje su situación

Barreras para la aplicación de la gamificación

4. ¿Cuáles son las principales barreras que enfrentas al aplicar estrategias de gamificación en tus clases? (Seleccione todas las opciones que correspondan)

- Falta de conocimiento sobre gamificación (No estoy familiarizado con las estrategias de gamificación).
- Falta de formación o capacitación (No he recibido capacitación sobre cómo implementarla).
- Falta de recursos tecnológicos (No cuento con herramientas digitales adecuadas).
- Falta de tiempo para planificar actividades gamificadas.
- Resistencia de los estudiantes (Los estudiantes no muestran interés o no participan activamente).
- Resistencia de la institución educativa (No hay apoyo o políticas que promuevan la gamificación).
- Dificultad para integrar la gamificación en la materia que enseño.
- Falta de ejemplos o estrategias claras a seguir.
- Otro (especificar): _____.

5. ¿Cuáles de las siguientes herramientas tecnológicas de gamificación conoce y ha utilizado? (Seleccione todas las opciones que correspondan)

- Kahoot
- Genially
- Classcraft
- Ninguna



6. ¿Qué metodologías activas utiliza en su aula? (Seleccione todas las opciones que correspondan)

- Aprendizaje basado en juegos
- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje basado en retos
- No aplico metodologías activas

7. ¿De qué manera motiva y compromete a los estudiantes en sus clases? (Seleccione todas las opciones que correspondan)

- Uso de incentivos o recompensas
- Retos o desafíos
- Uso de narrativa y storytelling
- Reconocimiento del progreso del estudiante
- No realizo estrategias específicas



Anexo 4. Formato de validación de la propuesta tecnológica

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA POR EXPERTOS

TÍTULO DEL PROYECTO:

Modelo de formación docente para la implementación de la gamificación en el aula

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

La presente validación corresponde a la revisión técnica y pedagógica de la página web *DocenteXP*, creada como recurso central del trabajo de titulación que busca fortalecer la formación docente mediante el uso de gamificación como estrategia metodológica. La plataforma ofrece contenidos teóricos, ejemplos interactivos, recursos descargables y un portafolio digital, con el fin de brindar una experiencia formativa integral, flexible y aplicable.

OBJETIVO DE LA VALIDACIÓN

Obtener una evaluación experta respecto a la calidad técnica, pedagógica y funcional de la plataforma web *DocenteXP*, considerando criterios de pertinencia educativa, accesibilidad, usabilidad, navegabilidad, claridad de contenidos y aplicabilidad en contextos reales de formación docente.

INSTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN

Por favor, califique cada uno de los aspectos de la propuesta web marcando con una “X” el nivel correspondiente, de acuerdo con la siguiente escala:

- 1 = No cumple
- 2 = Bajo nivel
- 3 = Nivel moderado
- 4 = Alto nivel



Criterio	1	2	3	4
Claridad de los contenidos				
Pertinencia pedagógica				
Organización y estructura del sitio				
Navegabilidad y experiencia de usuario				
Relevancia de los recursos propuestos				
Interactividad (uso de herramientas)				
Aplicabilidad en contextos reales				
Accesibilidad para docentes				
Presentación visual (diseño)				

OBSERVACIONES GENERALES DEL EVALUADOR

- Aspectos positivos observados en la propuesta:

- Aspectos a mejorar o recomendaciones:

EVALUACIÓN GLOBAL DE LA PROPUESTA

¿La página web presenta una estructura coherente y funcional?

Sí () No ()

¿La propuesta responde a necesidades reales de formación docente?

Sí () No ()

¿Se percibe la viabilidad de uso en contextos educativos reales?

Sí () No ()



Evaluación general de la propuesta web:

Excelente () Buena () Regular () Deficiente ()

Validez del contenido y funcionalidad de la propuesta:

Válida () Requiere ajustes ()

DATOS DEL EXPERTO/A EVALUADOR/A

Nombre completo:

Formación académica y ocupación:

Institución a la que pertenece:

Correo electrónico:

Teléfono:

Fecha de evaluación:

Firma:



Anexo 7. Ficha de Clase Gamificada

Ficha de Planificación de Clase Gamificada

A continuación se muestra una plantilla ejemplo para planificar una actividad usando gamificación, *adaptar según sus necesidades*.

Campo	Descripción
Título	Gamifica el Debate: Dinámicas de Juego en Acción
Objetivo de Aprendizaje	Comprender y reflexionar críticamente sobre las principales dinámicas de juego (cooperación, competencia, exploración, logro, autoexpresión y retroalimentación), evaluando su impacto en el aprendizaje y proponiendo estrategias de mediación.
Nivel Educativo	Grado en Psicopedagogía (3er año) – Curso de Gamificación Educativa
Asignatura	Diseño Instruccional / Didáctica Innovadora
Contenido Curricular	Dinámicas de juego: definición, tipología y aplicación educativa
Duración	1 sesión de 2 horas
Narrativa	"La Arena de Retos": cada equipo es un 'gremio de diseñadores' que debe conquistar niveles de conocimiento debatiendo y ganando insignias."
Mecánicas	Puntos, niveles, insignias, tablero de clasificación, temporizador
Dinámicas	Cooperación, competencia, exploración, logro, autoexpresión, retroalimentación
Elementos de Juego	Tablero de puntos (pantalla), insignias digitales, tarjetas de desafío, temporizador de debate
Recursos	Proyector, pizarra digital (Padlet/Miro), dispositivos (laptop/tablet), cronómetro, tarjetas de rol (moderador, relator, crítico)



Anexo 8. Rúbrica de evaluación gamificada

Rúbrica de Evaluación Gamificada

Esta rúbrica está diseñada para evaluar actividades gamificadas implementadas en el aula, considerando distintos aspectos del desempeño estudiantil.

Criterio	Excelente	Buena	Regular	Bajo
Creatividad en la resolución de retos	Demuestra creatividad destacada y originalidad	Presenta ideas variadas con cierta originalidad	Ideas convencionales y escasa innovación	No presenta ideas creativas ni soluciones
Participación activa en las actividades	Demuestra creatividad destacada y originalidad	Presenta ideas variadas con cierta originalidad	Ideas convencionales y escasa innovación	No presenta ideas creativas ni soluciones
Logro de los objetivos de aprendizaje	Demuestra creatividad destacada y originalidad	Presenta ideas variadas con cierta originalidad	Ideas convencionales y escasa innovación	No presenta ideas creativas ni soluciones
Colaboración con sus compañeros	Demuestra creatividad destacada y originalidad	Presenta ideas variadas con cierta originalidad	Ideas convencionales y escasa innovación	No presenta ideas creativas ni soluciones
Persistencia frente a desafíos	Demuestra creatividad destacada y originalidad	Presenta ideas variadas con cierta originalidad	Ideas convencionales y escasa innovación	No presenta ideas creativas ni soluciones

Anexo 9. Planificación semanal gamificada

Planificación Semanal Gamificada

Día	Objetivo	Actividad	Herramientas	Recursos	Evaluación



Anexo 10. Guía de observación del impacto de la gamificación

Guía de Observación del Impacto de la Gamificación

Esta guía ha sido diseñada para acompañar al docente en el proceso de observación y análisis de los efectos que tiene la gamificación en el entorno de aprendizaje. A través de indicadores concretos, se pretende recoger información cualitativa sobre la participación, motivación, interacción y desempeño de los estudiantes, permitiendo realizar ajustes informados en la planificación pedagógica.

1. Pasos sugeridos para aplicar esta guía:

- Seleccione una actividad gamificada que planea implementar en su clase.
- Antes de iniciar, revise los indicadores para tener claridad sobre lo que debe observar.
- Durante la clase, utilice esta guía para registrar observaciones puntuales sobre el comportamiento de los estudiantes.
- Después de la sesión, complete la columna de comentarios con detalles específicos que puedan ser útiles para futuras decisiones pedagógicas.
- Reflexione sobre los resultados y proponga mejoras para futuras actividades gamificadas.



A continuación, se presenta una tabla con indicadores sugeridos que puede completar durante la observación:

Indicador Observable	Escala (Si / Parcial / No)	Comentarios del Docente
Los estudiantes muestran entusiasmo al iniciar la actividad.		
Se evidencia participación activa de la mayoría del grupo.		
Los estudiantes colaboran entre sí durante la actividad.		
Se percibe mejora en la concentración respecto a otras clases.		
La actividad mantiene el interés de los estudiantes hasta el final.		
Se observa que los estudiantes comprenden el objetivo de la tarea.		
La gamificación permitió identificar fortalezas y debilidades.		
Los estudiantes solicitan repetir actividades similares.		
El tiempo fue gestionado de manera eficiente por el docente.		
Los estudiantes proponen ideas o variantes a la actividad.		



Anexo 13. Autoevaluación Docente Final

Ficha de Autoevaluación Reflexiva del Proceso Formativo Docente

Datos Generales

- Nombre del/la docente: _____
- Fecha: ____ / ____ / ____
- Asignatura / Tema: _____
- Etapa del proceso formativo: Inicio Desarrollo Cierre

Instrucciones de uso:

1. Complete esta ficha al cierre del proceso formativo.
2. Guarde una copia digital (PDF o imagen).
3. Utilice sus respuestas para guiar y planificar acciones de mejora continua.

1. Valoración por ítem

Marque con una X la casilla que mejor describa su percepción y agregue, en "Comentarios", evidencia o ejemplos concretos.

Ítem	1 Muy bajo	2 Bajo	3 Moderado	4 Alto	5 Muy alto	Comentarios / Evidencias
1. Logro de objetivos personales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Apropriación de herramientas (tecnológicas y didáct.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Nivel de motivación a lo largo del proceso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4. Satisfacción con los recursos y materiales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5. Calidad de la retroalimentación recibida	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



6. Aplicación práctica prevista de lo aprendido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
7. Participación y compromiso en actividades	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8. Claridad y relevancia de los contenidos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

2. Reflexión Abierta

1. Principales logros alcanzados

¿Qué considero que funcionó mejor en este proceso formativo?

2. Dificultades y oportunidades de mejora

¿Qué obstáculos enfrenté y cómo podría superarlos en el futuro?

3. Plan de acción para la aplicación práctica

¿Cómo y cuándo implementaré lo aprendido en mi práctica docente?

4. Sugerencias al equipo formador o para futuras ediciones



TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN

(Permite dejar constancia de los miembros del tribunal)

Nombre y Apellidos
Presidente

Nombre y Apellidos
Secretario (a)

Nombres y Apellidos
Profesor (a) tutor (a)
del Proyecto de Titulación

