

UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

FACULTAD DE POSTGRADO

**MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE**



TRABAJO PARA OPTAR AL GRADO DE MAESTRÍA EN:

DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

TEMA:

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA
INTERACCIÓN ESTUDIANTIL**

PRESENTADO POR:

LICDA. KARLA RAQUEL ALVARENGA MARTÍNEZ MVNP093623

ING. JOSÉ IVÁN GONZÁLEZ AMAYA MVNP138723

ARQ. ALEXANDRA CRISTABEL DEL CID GUTIÉRREZ MVNP154423

ASESOR:

MSc. LUIS ALFREDO CHÉVEZ FLORES

EL SALVADOR, SAN MIGUEL, 18 DE AGOSTO DE 2025

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA
INTERACCIÓN ESTUDIANTIL**

AUTORIDADES

Msc. José Salvador Alvarenga Rivera
RECTOR

DEGI. Sirhan Raúl Rivas
VICERRECTOR ACADÉMICO

Dra. Yaneth Rubidia Campos de Rivas
FISCAL

Msc. Miguel Antonio Flores Castro
DECANO DE LA FACULTAD DE POSTGRADO

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, a Dios, por haberme dado la vida, la salud y la fortaleza para concluir este proceso académico, por guiar mis pasos incluso en los momentos más complejos, y por sostenerme en los días de duda y agotamiento.

A mi familia, en especial a mis padres Lourdes Martínez y Juan Carlos Alvarenga, por inculcarme desde la infancia el valor de la educación y por ser ejemplo constante de esfuerzo, responsabilidad y amor incondicional. A mis seres queridos, gracias por su paciencia y comprensión cuando mi tiempo y energía se concentraban en este desafío académico.

A mi asesor de tesis Maestro Luis Alfredo Chévez, por su acompañamiento comprometido, sus valiosas observaciones y su orientación oportuna. Su experiencia y conocimiento fueron fundamentales para el desarrollo de esta investigación.

A mis docentes del programa de Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales de Aprendizaje, quienes, con su ejemplo y dedicación, me ayudaron a comprender la profundidad y el impacto de la enseñanza en contextos digitales. Cada uno dejó una huella significativa en mi formación profesional.

A mis compañeros Alexandra del Cid e Iván González, con quienes compartí aprendizajes, reflexiones, incertidumbres y logros. Su apoyo, amistad y colaboración hicieron de este recorrido una experiencia enriquecedora y humana.

Karla Raquel Alvarenga Martínez

AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo representa no solo el cierre de una etapa académica, sino también el resultado del esfuerzo colectivo de personas que, de diferentes maneras, contribuyeron a que este logro fuera posible. Es por ello que deseo dedicar unas líneas para expresar mi más profundo agradecimiento.

En primer lugar, agradezco infinitamente a Dios, fuente de toda sabiduría y fortaleza, por haberme dado la vida, la salud y la constancia necesarias para recorrer este camino, incluso en los momentos de incertidumbre y dificultad.

A mis amados padres, Evette Amaya y Mario González, quienes han sido mi ejemplo de lucha, perseverancia y amor incondicional. Gracias por educarme con valores firmes, por impulsarme siempre a dar lo mejor de mí, y por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Su apoyo ha sido mi ancla y mi impulso a la vez.

A mi compañera de vida, mi esposa Karina de González, por su paciencia, comprensión y entrega durante este proceso. Gracias por acompañarme con amor, por respetar mis tiempos de estudio y por brindarme ánimo cuando el cansancio parecía ganarme. Tu presencia ha sido clave para mantenerme enfocado y motivado.

Al maestro y asesor Luis Chévez, agradezco sinceramente su guía y compromiso en cada etapa de este trabajo. Su acompañamiento académico, sus observaciones oportunas y su disposición constante fueron fundamentales para enriquecer este proyecto. Más allá de ser un asesor, ha sido un verdadero mentor que me ha inspirado a crecer profesionalmente.

A mis estimadas compañeras de trabajo, Alexandra del Cid y Karla Alvarenga, gracias por su amistad, por los consejos compartidos y por estar siempre dispuestas a escucharme. En medio de las jornadas laborales, sus palabras de ánimo y su interés genuino en mi avance fueron un respiro que me permitió continuar con entusiasmo.

Este logro no es únicamente personal. Es el reflejo del cariño, el apoyo y la influencia positiva de cada una de estas personas, quienes con su presencia y respaldo me han ayudado a llegar hasta aquí. A todos ustedes, mi más sincera gratitud.

José Iván González Amaya

AGRADECIMIENTOS

Llegar hasta aquí ha sido un camino lleno de retos y aprendizajes que me han hecho crecer, no solo como profesional, sino también como persona. Esta tesis representa mucho más que la culminación de un postgrado; es el reflejo de todo lo vivido, sentido y compartido durante este proceso.

Primero, doy gracias a Dios por darme la fortaleza y claridad en los momentos más difíciles, sostenerme en las madrugadas de cansancio y recordarme que cada esfuerzo tiene su recompensa.

Agradezco profundamente a mi familia, especialmente a mis padres, Dora Gutiérrez de Del Cid y Julio Del Cid, por su amor incondicional y por ser el pilar que sostuvo mis pasos desde el inicio de esta aventura. Gracias por su paciencia, por comprender mis ausencias y por motivarme a no rendirme cuando las fuerzas flaqueaban. Este logro también es suyo.

A nuestro asesor, Maestro Luis Chévez, gracias por su paciencia, sabiduría y acompañamiento constante, que fueron fundamentales para dar forma a esas ideas que al principio eran un rompecabezas sin armar.

A mis compañeros Karla Alvarenga e Iván González, gracias por su apoyo incondicional, por las desveladas compartidas y por los mensajes de ánimo que nos impulsaron a seguir adelante en cada etapa y desafío.

Agradezco a los docentes de la Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales de Aprendizaje por compartir su pasión, experiencia y compromiso, dejando una huella valiosa en nuestra formación.

A los docentes y estudiantes del turno vespertino del tercer ciclo del Centro Escolar Colonia San Francisco, gracias por abrirnos las puertas, permitirnos conocer su realidad y ser parte esencial de esta investigación. Todo lo aprendido con ustedes me acompañará siempre.

Finalmente, a mis amistades, compañeros de trabajo y a todas las personas que de alguna manera me brindaron su tiempo, palabras o gestos de apoyo, gracias de corazón. Este trabajo no lo hice sola; este sueño lo construimos entre todos.

Alexandra Cristabel Del Cid Gutiérrez

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	XI
1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	12
1.2 DELIMITACIONES.....	15
1.3 ENUNCIADO DEL PROBLEMA.....	16
1.4 JUSTIFICACIÓN.....	17
1.5 OBJETIVOS.....	19
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	20
2.2 ELEMENTOS TEÓRICOS	24
2.2.1 Concepto y fundamentos de la gamificación	24
2.2.2 Gamificación analógica.....	25
2.2.3 Gamificación digital.....	26
2.2.4 Impacto de la gamificación en la interacción estudiantil	28
2.2.5 Gamificación y el desarrollo de competencias	29
2.2.6 Desafíos de la gamificación en educación	29
2.2.7 Percepción de docentes y estudiantes sobre la gamificación.....	30
2.2.8 La gamificación como estrategia didáctica.....	33
2.2.9 La evolución de la gamificación como estrategia didáctica en la educación.....	34
2.2.10 La gamificación como estrategia didáctica para aumentar la interacción estudiantil	36
2.3 Definición y Operacionalización de términos básicos y variables	37
2.3.1 Definición de términos básicos	37
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	46
3.1 ENFOQUE CUALITATIVO.....	46
3.2 MÉTODO INDUCTIVO	46
3.3 TIPO DE ESTUDIO.....	47
3.3.1 Estudio de casos	47
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	48
3.4.1 POBLACIÓN.....	48
3.4.2 MUESTRA	49
3.4.2.1 TIPO DE MUESTRA	50
3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	52
3.5.1 Técnicas	52

3.5.2 Instrumentos	53
3.6 ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	54
3.6.1 Selección del tema y planteamiento del problema	54
3.6.2 Formulación de objetivos	54
3.6.3 Revisión teórica	54
3.6.4 Diseño metodológico	54
3.6.5 Recolección de datos.....	55
3.7 Análisis de datos y triangulación	55
CAPÍTULO IV: HALLAZGOS DE LA INVESTIGACIÓN	58
4.1 Categoría 1: Influencia de la gamificación en la participación estudiantil	58
4.1.1 Docentes: Aporte pedagógico	58
4.1.2 Estudiantes: Testimonio vivencial	59
4.1.3 Registro verdadero del fenómeno: Observación no participante	60
4.1.4 Triangulación de datos para la Categoría 1	62
4.1.5 Matriz de Triangulación para la Categoría 1.....	63
4.2 Categoría 2: Formas de interacción estudiantil y estrategias de gamificación	64
4.2.1 Docentes: Aporte pedagógico	64
4.2.2 Estudiantes: Testimonio vivencial	66
4.2.3 Registro verdadero del fenómeno: Observación no participante	67
4.2.4 Triangulación de datos para la Categoría 2	69
4.2.5 Matriz de Triangulación para la Categoría 2.....	70
4.3 Categoría 3: Desafíos y beneficios de la gamificación	72
4.3.1 Docentes: Aporte pedagógico	72
4.3.2 Estudiantes: Testimonio vivencial	73
4.3.3 Registro verdadero del fenómeno: Observación no participante	74
4.3.4 Triangulación de datos para la Categoría 3	75
4.3.5 Matriz de Triangulación para la Categoría 3.....	76
4.4 Categoría 4: Propuesta Didáctica basada en la gamificación para mejorar la interacción estudiantil	78
4.4.1 Docentes: Aporte pedagógico	78
4.4.2 Estudiantes: Testimonio vivencial	79
4.4.3 Registro verdadero del fenómeno: Observación no participante	80
4.4.4 Triangulación de datos para la Categoría 4	81
4.4.5 Matriz de Triangulación para la Categoría 4.....	82
4.5 Análisis de triangulación de información	84

4.5.1 Análisis cualitativo por categoría.....	86
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y PROPUESTA	88
5.1 CONCLUSIONES	89
5.2 RECOMENDACIONES.....	91
5.3 PROPUESTA DIDÁCTICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA INTERACCIÓN ESTUDIANTIL	93
5.3.1 PRESENTACIÓN.....	94
5.3.2 JUSTIFICACIÓN.....	95
5.3.3 OBJETIVOS.....	96
5.3.3.1 Objetivo General.....	96
5.3.3.2 Objetivos Específicos.....	96
5.3.4 FUNDAMENTO	97
5.3.4.1 Fundamentación legal.....	97
5.3.4.2 Fundamentación pedagógica.....	98
5.3.5 CONTENIDO DE LA PROPUESTA	99
5.3.5.1 Herramientas tecnológicas sugeridas	100
5.3.5.1.1 Canva	100
5.3.5.1.2 Genially.....	101
5.3.5.1.3. Google Sheets	102
5.3.5.1.4. Kahoot	102
5.3.5.1.5. Padlet	103
5.3.5.1.6. Power Point	104
5.3.5.1.7. Wheel of Names	104
5.3.5.1.8. Wordwall	105
5.3.5.2 Líneas de Acción	106
Línea de acción 1 orientada a la Influencia de la gamificación en la participación estudiantil	106
Línea de acción 2 orientada a Formas de interacción estudiantil y estrategias de gamificación.....	111
Línea de acción 3 orientada a Desafíos y beneficios de la gamificación	117
Línea de acción 4 orientada a Propuesta Didáctica basada en la gamificación para mejorar la interacción estudiantil.....	122
5.3.6 METODOLOGÍA.....	128
5.3.7 RECURSOS	130
5.3.7.1. Humanos	130
5.3.7.2. Institucionales	130

5.3.8 GLOSARIO DE LA PROPUESTA	131
5.3.9 REFERENCIAS DE LA PROPUESTA	133
GLOSARIO	134
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	136
ANEXOS	142
ANEXO 1 ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES	143
ANEXO 2 ENTREVISTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES	144
ANEXO 3 VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS	146
ANEXO 4 Programación de visitas al Centro Escolar Colonia San Francisco	148
ANEXO 5 Transcripción de entrevistas a estudiantes	149
ANEXO 6 Transcripción de entrevistas a docentes	157
ANEXO 7 Registro de Diarios de Campo	160

INTRODUCCIÓN

La educación, en evolución constante debido a los avances tecnológicos y los cambios en los hábitos de aprendizaje, enfrenta nuevos desafíos que requieren de metodologías innovadoras que promuevan la interacción estudiantil, convirtiéndose en un elemento fundamental en el desarrollo de estrategias pedagógicas efectivas. En este sentido, la gamificación emerge como una estrategia didáctica con la capacidad de transformar la dinámica de aprendizaje, al integrar elementos característicos de los juegos en entornos educativos, con el propósito de mejorar la motivación y compromiso de los estudiantes.

La gamificación no solo hace el aprendizaje más atractivo, sino que, entre sus múltiples bondades, favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. A través de diversos estudios, se ha demostrado que, con la incorporación de estrategias lúdicas en el aula, la participación estudiantil puede aumentar, se fortalece la colaboración entre compañeros y mejora la retención del conocimiento. No obstante, su aplicación aún enfrenta barreras en los centros educativos, como la falta de capacitación docente, la resistencia al cambio y la limitación al acceso de tecnologías adecuadas y conectividad.

En el Centro Escolar Colonia San Francisco, se ha identificado que la enseñanza sigue respondiendo a enfoques tradicionales, donde la tecnología se limita a la presentación de contenidos sin promover la interacción de los estudiantes. En este contexto, se plantea la necesidad de explorar estrategias que permitan dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando un ambiente educativo más interactivo y promoviendo un aprendizaje significativo.

La presente investigación tiene como objetivo analizar el impacto del uso de herramientas de gamificación en la interacción de los estudiantes del turno vespertino del tercer ciclo de educación básica del Centro Escolar Colonia San Francisco. Está estructurada en cinco capítulos: el Capítulo I presenta la problemática, justificación y objetivos; el Capítulo II desarrolla el marco teórico; el Capítulo III describe la metodología, incluyendo población y muestra; el Capítulo IV expone los hallazgos e interpretación; y el Capítulo V ofrece conclusiones, recomendaciones y una propuesta de mejora. Esta organización facilita la comprensión del fenómeno y aporta al fortalecimiento del sistema educativo.

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La educación se concibe como un proceso integral y continuo, a través del cual el individuo va adquiriendo conocimientos, habilidades, valores y actitudes, lo que le permite desarrollarse como persona y como miembro de una sociedad. Según la UNESCO (s.f.), “la educación es un derecho humano fundamental que permite sacar a los hombres y las mujeres de la pobreza, superar las desigualdades y garantizar un desarrollo sostenible” En este contexto, garantizar el aprendizaje en entornos cada vez más diversificados representa un desafío constante.

Parte de la evolución en la educación involucra a la integración de la tecnología educativa, definida por Valcárcel Muñoz (2002) como “un campo de estudio interesado por el diseño y control científico de los procesos de enseñanza, como una teoría de la enseñanza, tratando de relacionar la tecnología educativa con la ingeniería de la educación” (p. 71). Bajo este precepto, la evolución en la educación no depende únicamente de un enfoque centrado en que el individuo desarrolle competencias cognitivas y sociales, sino también en la incorporación de nuevas herramientas tecnológicas que transforman los métodos de enseñanza. En este contexto que la gamificación emerge como una estrategia educativa que, entre muchas cualidades, fomenta la interacción de los estudiantes a través de dinámicas de juego.

Para Marín y Hierro (2013), la gamificación es:

Una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora.

(Marín y Hierro, 2013, p. 15).

Desde esta perspectiva, la gamificación representa una estrategia potencial, ya que integra dinámicas de juego en entornos educativos, permitiendo de esta forma que docentes y

estudiantes interactúen con los diferentes contenidos de manera más efectiva, ya que, a través del uso de recompensas, retos y retroalimentación al instante, se logra fomentar la interacción, impulsando así el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, además, la gamificación presenta la oportunidad de personalizar el aprendizaje, permitiendo que cada estudiante avance a su propio ritmo y según sus necesidades.

Pero, ¿Qué ocurre si no se implementa la gamificación como estrategia didáctica en los centros escolares para desarrollar la interacción estudiantil?

Si la gamificación no se implementa en entornos educativos, los sistemas de enseñanza pueden perder una oportunidad de fortalecimiento en la interacción entre los estudiantes y su aprendizaje, ya que, sin la inclusión de dinámicas lúdicas, las metodologías tradicionales podrían resultar insuficientes para captar la atención de los estudiantes y generar un compromiso con su aprendizaje, limitando así el impacto formativo. La falta de interacción y de estímulos innovadores puede impedir que los estudiantes logren desarrollar su potencial al máximo, retrasando su desarrollo en áreas sociales, académicas y personales.

En el caso particular del Centro Escolar Colonia San Francisco, del distrito de San Miguel, municipio de San Miguel Centro, el uso de la tecnología en el aula sigue respondiendo a un enfoque tradicional, es decir, predomina la presentación de contenidos a través de herramientas digitales básicas como proyectores y presentaciones multimedia, sin promover una interacción entre los estudiantes. Aunque se han incorporado recursos tecnológicos, estos no han sido empleados para fomentar un aprendizaje dinámico y participativo. La falta de la gamificación como estrategia, limita la interacción de los estudiantes, restringiendo las oportunidades de colaboración, retroalimentación y desarrollo de habilidades a través de nuevas experiencias interactivas.

A pesar de que la institución ha incorporado recursos tecnológicos, estos no han sido aprovechados para fomentar un aprendizaje dinámico e interactivo. Esta situación revela desafíos para la implementación de la gamificación como estrategia didáctica.

Uno de estos desafíos es el limitado dominio de las tecnologías por parte de los docentes. Al respecto, Crovi Druetta (2015), académica y profesora mexicana, afirma que la brecha tecnológica no solo está relacionada con el acceso a dispositivos, sino también con la capacitación y habilidades necesarias para aprovechar las herramientas digitales de manera efectiva en el ámbito educativo. Esto significa que el simple acceso a la tecnología

no garantiza su aprovechamiento si no se cuenta con la formación adecuada. En este escenario, es importante señalar que los docentes actualmente no poseen las competencias necesarias para utilizar eficazmente las herramientas digitales en el aula, y que, sin capacitaciones adecuadas, no podrán diseñar actividades gamificadas efectivas, desaprovechando el beneficio de las herramientas tecnológicas para el aprendizaje de sus estudiantes.

Por otra parte, captar y mantener la atención de los estudiantes se ha convertido en un reto cada vez más complejo, al respecto, Gil-Quintana y Prieto Jurado (2020), a través de su estudio en escuelas españolas, afirman lo siguiente:

Las nuevas generaciones se caracterizan por emplear tiempos cortos de atención. Los estudiantes, en general, no están dispuestos a escuchar a un docente durante una hora, debido a la falta de estímulos que, en cambio, sí obtienen en espacios no formales, como las redes sociales.

Gil-Quintana y Prieto Jurado (2020)

A partir de este estudio, la ausencia de estrategias didácticas como la gamificación podría estar intensificando la falta de interacción estudiantil en el Centro Escolar Colonia San Francisco, puesto que, si los estudiantes están acostumbrados a recibir información de manera pasiva y sin estímulos dinámicos, es probable que su nivel de compromiso y participación se vea afectado.

En base a lo expuesto, la no implementación de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la interacción estudiantil de los estudiantes del Centro Escolar Colonia San Francisco, podría resultar en una enseñanza menos efectiva. Los estudiantes, quienes demandan nuevas experiencias de aprendizaje, se verían limitados por metodologías tradicionales y pasivas, las cuales no favorecen su desarrollo social, académico ni emocional y no fomentan su participación activa ni trabajo colaborativo. La ausencia de dinámicas gamificadas que permiten una mayor retroalimentación, adaptación y personalización del aprendizaje, podría impedirles aprovechar oportunidades de crecimiento, restringiendo de este modo su capacidad para participar activamente en su proceso educativo, afectando su rendimiento y desarrollo integral.

1.2 DELIMITACIONES

Alcances

Con la investigación se determinó el impacto que genera el uso de herramientas de gamificación en la interacción y participación de los estudiantes del tercer ciclo de educación básica. A través del análisis de experiencias educativas gamificadas, se busca establecer en qué medida estas estrategias contribuyen a promover clases más dinámicas, motivadoras e interactivas.

Asimismo, se identificaron los métodos y estrategias de gamificación más utilizados por los docentes, así como las plataformas o recursos digitales que facilitan su implementación en el contexto educativo. Este estudio también contempla la exploración de los principales desafíos y limitaciones que enfrentan los educadores al integrar elementos lúdicos en su práctica pedagógica, tales como la falta de formación, tiempo o recursos tecnológicos.

Limitaciones

- Acceso a datos: La investigación dependió de la disposición de docentes y estudiantes del Centro Escolar Colonia San Francisco para proporcionar información relevante, lo que pudo afectar la cantidad y calidad de los datos recolectados.
- El estudio se desarrolló entre enero y junio de 2025, lo que limitó la capacidad de evaluar el impacto de la gamificación a largo plazo.
- Recursos tecnológicos: La efectividad de la gamificación se vio limitada por la disponibilidad de dispositivos y el acceso a internet en el aula, además de las restricciones tecnológicas y la falta de capacitación docente, lo que afecta la implementación de las herramientas digitales.

Delimitaciones

- **Espacial:** La investigación se llevó a cabo en el tercer ciclo del turno vespertino de educación básica del Centro Escolar Colonia San Francisco, del distrito de San Miguel, municipio de San Miguel Centro, departamento de San Miguel.
- **Temporal:** El estudio abarca el período comprendido entre enero a junio 2025, durante el cual se llevaron a cabo las diferentes etapas del proyecto de investigación, incluyendo la recolección de datos, análisis de resultados y elaboración de conclusiones.
- **Temática:**
 - Concepto y fundamentos de la gamificación.
 - Herramientas y plataformas de gamificación.
 - Impacto de la gamificación en la interacción estudiantil.
 - Gamificación y desarrollo de competencias.
 - Desafíos y limitaciones de la gamificación en educación.
 - Percepción de docentes y estudiantes sobre la gamificación.
 - La evolución de la gamificación como estrategia didáctica en la educación.
 - La gamificación como estrategia didáctica.
 - La gamificación como estrategia didáctica para aumentar la interacción estudiantil.

1.3 ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿De qué manera la gamificación como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la interacción estudiantil del tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco de la ciudad de San Miguel?

1.4 JUSTIFICACIÓN

La educación enfrenta el desafío de fomentar el interés y la interacción de manera efectiva entre los estudiantes, ahora más que nunca, en entornos de aprendizaje cada vez más diversificados, comprendiendo que uno de los principales problemas en las aulas es, precisamente, la falta de participación, lo que afecta el proceso de construcción de conocimientos. En este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia didáctica que puede transformar la dinámica de enseñanza tradicional, ya que incorpora elementos lúdicos que logran incentivar la interacción entre los estudiantes, promoviendo su participación y fortaleciendo su compromiso con el aprendizaje; por lo que, a través de esta investigación, se presenta una propuesta didáctica para promover el desarrollo de la interacción estudiantil de la población educativa del Centro Escolar Colonia San Francisco.

“Todo el que haya jugado a un videojuego puede reconocer que los videojuegos motivan al jugador a lograr gradualmente metas, fomentan el compromiso y la participación ofreciendo premios, etc.” (Prensky citado en Hernández Torres, 2022, párr. 3). Desde una perspectiva pedagógica, el planteamiento de Prensky resalta elementos clave de la gamificación aplicables a entornos educativos. Los videojuegos, a través de la estructuración de objetivos, retroalimentación inmediata y sistemas de recompensa, generan un entorno de aprendizaje dinámico y motivador.

Por otra parte, en el contexto de la enseñanza en entornos virtuales, estos elementos pueden ser aprovechados para mejorar la participación de los estudiantes. Es decir, estrategias como la incorporación de insignias, niveles de progreso y desafíos personalizados pueden transformar la experiencia educativa, haciendo que los estudiantes se involucren activamente en su aprendizaje.

A partir de lo planteado, es fundamental considerar que el éxito de estas metodologías depende de su adecuada integración con los objetivos pedagógicos. No se trata solo de implementar mecánicas de juego, sino de diseñar experiencias que fomenten el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la autonomía en el aprendizaje, tal como lo menciona Trámpuz-Toala (2023) en su estudio *La Gamificación y su efectividad en el proceso enseñanza-aprendizaje*.

En efecto la gamificación, está respaldada por principios de la psicología del aprendizaje y la neuroeducación, sobre esto Márquez (2022), plantea:

Esto adquiere sentido en los estudios realizados en el campo de la neuroeducación sobre el juego, gracias a ellos sabemos que a la hora de jugar se activan regiones del cerebro en los estudiantes que impulsan su motivación por el aprendizaje, además de que focalizan la atención sin desviar el interés a nada más de lo que se está haciendo.

(Márquez 2022, párr.11)

Bajo este punto de vista, la gamificación favorece la interacción estudiantil al generar entornos de aprendizaje dinámicos y participativos, ya que, los estudiantes no se limitan a recibir información de manera pasiva, sino que se involucran en la resolución de problemas, trabajo en equipo y toma de decisiones dentro del aula, volviéndose relevante para la comunidad científica interesada en la educación y la tecnología, proporcionando evidencias sobre su eficacia y posibles mejoras en su implementación.

En cuanto al interés económico de la investigación, éste reside en la optimización de recursos educativos mediante la incorporación de estrategias accesibles que puedan incluir tanto herramientas digitales como recursos analógicos, reduciendo costos en materiales tradicionales y promoviendo metodologías con un alto potencial. Del mismo modo, su aplicación representaría una ventaja para las instituciones educativas, ya que facilitaría la diversificación de estrategias didácticas, mejorando la calidad de la enseñanza y fomentando el aprendizaje colaborativo en diversas modalidades.

Desde una perspectiva social y cultural, la gamificación logra facilitar la inclusión educativa, ya que proporciona estrategias y metodologías que se adaptan a diversos estilos de aprendizaje, promoviendo la participación, colaboración, creatividad y el pensamiento crítico. Además, potencia el desarrollo de habilidades socioemocionales y mejora la retención del conocimiento al transformar el aprendizaje en una experiencia más significativa y motivadora.

La propuesta es factible dado el acceso a diversas estrategias de gamificación que puedan aplicarse, así como la creciente aceptación de metodologías emergentes en la educación. La recopilación de datos y análisis se apoyó en estudios de caso, encuestas y análisis de desempeño académico, garantizando un enfoque riguroso y metodológicamente sólido.

Los beneficios incluyen un aumento en la interacción de los estudiantes, la generación de un modelo replicable para diferentes niveles educativos y disciplinas, y la aportación de recomendaciones prácticas para la implementación efectiva de la gamificación en el aula. Asimismo, esta propuesta servirá como una base para futuras investigaciones que busquen perfeccionar el uso de estas herramientas en el ámbito educativo contribuyendo al desarrollo de estrategias didácticas que favorezcan la interacción y el aprendizaje activo en el aula.

1.5 OBJETIVOS

General:

Determinar de qué manera la gamificación como estrategia didáctica promueve el desarrollo de la interacción estudiantil en el turno vespertino del tercer ciclo del Centro Escolar Colonia San Francisco, de la ciudad de San Miguel.

Específicos:

1. Describir la influencia de la gamificación en la participación de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Identificar las formas de interacción entre los estudiantes que se generan al aplicar estrategias de gamificación.
3. Analizar los principales desafíos y beneficios del uso de herramientas de gamificación para fomentar la interacción estudiantil.
4. Diseñar una propuesta didáctica basada en la gamificación para mejorar la interacción de los estudiantes del turno vespertino del tercer ciclo del Centro Escolar Colonia San Francisco.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

El juego, como una herramienta de enseñanza para fomentar la interacción entre los estudiantes, se ha implementado desde tiempos antiguos, su origen no se puede atribuir a una sola persona o grupo, sin embargo, en la antigüedad, filósofos como Platón y Aristóteles lo consideraban como un medio para la comprensión y participación. De manera similar, en la civilización china, el pensador y educador Confucio promovía el aprendizaje basado en la exploración y la experiencia, ideas que posteriormente influirían en la gamificación educativa. Durante la Edad Media y el Renacimiento, las escuelas monásticas y universitarias incorporaron acertijos y debates como parte de la metodología de enseñanza interactiva.

No sería por tanto hasta el siglo XIX que el juego se aplicaría en la educación formal a través del educador alemán Friedrich Fröbel, quien en el año 1840 fundó en la ciudad de Blankenburg el primer Kindergarten o jardín de infancia. Como menciona Cerezal (2024), este modelo educativo “tenía como máxima el respeto a la actividad creativa del niño en un clima de libertad y en contacto directo con la naturaleza” (párr. 4).

Para el siglo XX, otros pedagogos como la italiana María Montessori y el estadounidense John Dewey, desarrollaron otras metodologías que enfatizaban la motivación intrínseca, el aprendizaje autodirigido, la interacción mediante materiales lúdicos y el aprendizaje basado en la experiencia y participación activa de los estudiantes. Además, en la década de 1950, el psicólogo y filósofo estadounidense Burrhus Frederic Skinner desarrolló la teoría del condicionamiento operante, que sostiene que el refuerzo positivo (premios, insignias, puntos) fomenta el aprendizaje.

En 1980 surgieron los primeros videojuegos con enfoque educativo, como *The Oregon Trail* y *Math Blaster*. El primero combina la gestión de recursos con una narrativa basada en el ‘viaje del héroe’, mientras que *Math Blaster*, de tipo arcade, presenta ejercicios matemáticos diseñados para desarrollar habilidades numéricas.

La evolución y uso de videojuegos en contextos educativos ha continuado en las décadas posteriores. Sánchez (2014) apunta en su tesis *Evaluación del uso de los videojuegos como medio de enseñanza-aprendizaje: Una perspectiva desde la opinión de los estudiantes de*

Grado de la Universidad de Murcia, que “los videojuegos, cuando se integran de forma adecuada en el aula, son percibidos por los estudiantes como herramientas útiles, motivadoras y capaces de mejorar el rendimiento académico” (p. 54). Bajo esta perspectiva se respalda la permanencia del valor pedagógico de los videojuegos, ya no únicamente como entretenimiento educativo, sino como instrumentos que pueden enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Durante la década de 1990 los avances tecnológicos y el acceso a internet, impulsaron la creación de entornos de aprendizaje interactivos en línea, facilitando la integración de elementos de juego en la enseñanza. El desarrollo de CD-ROMs educativos y plataformas interactivas, permitió que los estudiantes accedieran a experiencias de aprendizaje dinámicas con gráficos y sonidos avanzados.

A través de este desarrollo se sentaron las bases para la inclusión de estrategias como el uso de videojuegos para enseñar materias específicas. Por ejemplo, Caraballo (2021) documenta en su tesis, la efectividad de un videojuego en la enseñanza de Historia, destacando que “la narrativa interactiva del juego permitió que los estudiantes no solo memorizaran los hechos históricos, sino que los comprendieran en contexto y participaran activamente en el proceso” (p. 71). Por medio de esta afirmación se evidencia cómo la tecnología no solo facilitó el acceso al conocimiento, sino que también transformó la manera en que este se construye y se interioriza.

Pero fue hasta el siglo XXI que se popularizaría el término ‘Gamificación’, por parte del programador Nick Pelling en el año 2002 en una de sus conferencias, mencionando que las mecánicas y elementos de los juegos de vídeo podrían ser utilizados en las diferentes actividades del ser humano, es decir, se pueden gamificar (Reyes & Quiñonez, 2018).

En 2010, el emprendedor americano Yu-Kai Chou introdujo el modelo Octalysis, el cual, según Marit (2024), es “un sistema centrado en el ser humano, basado en el análisis de las motivaciones generales de las personas para impulsarlos a comportamientos que permitan alcanzar objetivos específicos” (párr.3). Al centrarse en las personas y sus emociones, este modelo canaliza sus motivaciones y compromisos hacia el logro de metas.

La pandemia de COVID-19 provocó una abrupta transformación 2020 y 2022, obligando a las instituciones de todo el mundo a adaptarse rápidamente al aprendizaje remoto. En este contexto, la gamificación se convirtió en una estrategia clave para mantener el compromiso

y la motivación de los estudiantes en los entornos virtuales, consolidándose hasta la actualidad.

2.1.1 LA GAMIFICACIÓN EN EL SALVADOR

En El Salvador, los juegos siempre han formado parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque no existen antecedentes históricos documentados sobre la gamificación en el país, es posible identificar influencias y prácticas que han contribuido a su implementación, como las rondas infantiles, los acertijos, las competencias y las dinámicas de grupo. Estas estrategias han sido comunes en la educación básica para motivar a los estudiantes y mejorar su comprensión de los contenidos de estudio.

El Ministerio de Educación, entre 2009 y 2014, implementó programas de dotación de computadoras y acceso a internet en las escuelas públicas, facilitando así el uso de plataformas interactivas y videojuegos con enfoque educativo.

Entre 2015 y 2019, se fortalecieron iniciativas para la incorporación de herramientas digitales en las aulas, con el apoyo de organismos internacionales y empresas tecnológicas. Aunque no se hablaba específicamente de gamificación, se promovían metodologías y estrategias innovadoras que integraban elementos de juego.

Como el resto del mundo, en 2020, con la llegada de la pandemia de COVID-19, la educación en El Salvador experimentó una transformación radical. La suspensión de clases presenciales obligó a las instituciones educativas del país a migrar de manera repentina hacia los entornos virtuales, lo cual aceleró el uso de plataformas digitales como Google Classroom, Moodle y otras herramientas de gestión de aprendizaje. En este contexto, los docentes salvadoreños comenzaron a explorar nuevas formas de enseñanza que permitieran, mantener la atención de sus estudiantes y el compromiso con su educación, encontrando en la gamificación una estrategia clave. A través de dinámicas lúdicas integradas en estas plataformas, los maestros incorporaron retos, recompensas y mecánicas propias del juego para hacer frente al desinterés y la desmotivación que surgía en muchos alumnos ante la nueva modalidad. Asimismo, se promovió el uso de aplicaciones interactivas como Kahoot, Duolingo y Quizizz, las cuales no solamente facilitaban el aprendizaje autónomo, sino que también ofrecían experiencias más atractivas y participativas. Esta etapa marcó un punto de inflexión en la práctica educativa salvadoreña, impulsando una mayor apertura hacia metodologías activas y tecnologías

educativas innovadoras que, en muchos casos, han continuado utilizándose y transformándose incluso después del retorno a las aulas presenciales.

La gamificación no solo ha demostrado ser eficaz para mantener el interés de los estudiantes en los entornos virtuales, sino que también ha impactado positivamente en su bienestar emocional. En un estudio realizado en Costa Rica por Mora-Erazo et al.,(2023) se concluyó que “la aplicación de estrategias metodológicas gamificadas logró una disminución en los niveles de estrés escolar, facilitando ambientes de aprendizaje más agradables y participativos para los estudiantes” (p. 13). Este hallazgo logra robustecer la noción de que la gamificación no solo es útil desde el enfoque didáctico, sino también como una herramienta de apoyo emocional en la formación estudiantil.

Hoy en día, tras los retos que dejó la pandemia, algunas instituciones educativas han comenzado a implementar sus propios programas de gamificación, combinando el uso de insignias, recompensas y dinámicas interactivas para fomentar la participación estudiantil. No obstante, el proceso de consolidación de esta estrategia aún no se ha completado. Si bien la gamificación ha demostrado ser eficaz en diversos contextos educativos, todavía enfrenta desafíos relacionados con su integración sistemática dentro del currículo escolar, la capacitación docente y la disponibilidad de recursos tecnológicos adecuados. Aun así, su aplicación ha crecido significativamente en los últimos años, impulsada por la creciente digitalización de la educación y por la necesidad de adoptar enfoques más activos y participativos que respondan a las características de las nuevas generaciones de estudiantes. La búsqueda constante de métodos que mejoren la motivación, el compromiso y la interacción dentro del aula ha promovido que muchas instituciones comiencen a incorporar dinámicas gamificadas, tanto en ambientes virtuales como presenciales. Este crecimiento también se ha visto reforzado por el acceso cada vez mayor a plataformas digitales, aplicaciones educativas y recursos interactivos, que facilitan la implementación de elementos lúdicos sin requerir inversiones costosas. Sin embargo, para que la gamificación se consolide como una práctica pedagógica sostenible y efectiva, es necesario seguir investigando su impacto, adaptarla a los diferentes niveles educativos y promover una cultura institucional que valore la innovación didáctica y la búsqueda de nuevas estrategias para mejorar la interacción estudiantil.

2.2 ELEMENTOS TEÓRICOS

En el desarrollo de la investigación, se consideran aspectos esenciales que resultan imprescindibles al dar inicio a este estudio. Dichos elementos permiten establecer límites y precisar aspectos que contribuyen a la construcción y comprensión del análisis.

Es por lo que se presentan los siguientes fundamentos teóricos que guiarán el proceso investigativo:

2.2.1 Concepto y fundamentos de la gamificación

La gamificación es una metodología en la cual se aplican elementos propios de los juegos a contextos no lúdicos, con el objetivo principal de incrementar la motivación y el compromiso. A través de un sistema estructurado de dinámicas, mecánicas y componentes, esta técnica ha demostrado según (Gaitán, 2013) su eficacia en diversos ámbitos, especialmente en educación y entornos empresariales.

“La gamificación en educación utiliza las mecánicas de juego para enriquecer y facilitar el aprendizaje de diversas materias” (Smartmind, s. f., párr. 2). Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. Por otra parte, en el ámbito educativo, la gamificación puede ser percibida como una estrategia que estimula a los estudiantes para que aprendan, en lugar de fomentar un interés genuino por el conocimiento. Esto puede llevar a una dependencia de recompensas externas y no necesariamente mejorar la comprensión profunda de los temas.

Según Werbach y Hunter (citados en Biel, 2015) los elementos principales de la gamificación incluyen:

- **Dinámicas:** Aspectos globales que generan efectos, motivaciones y deseos en los participantes. Incluyen restricciones, emociones como curiosidad y competitividad, narrativa, progresión y estatus.
- **Mecánicas:** Reglas que crean retos y compromiso. Incluyen retos, oportunidades, competición, colaboración, turnos, clasificación y realimentación.

- **Componentes:** Elementos concretos como logros, avatares, insignias, niveles y desbloques.

Estos elementos pueden potenciar la interacción estudiantil al generar un entorno motivador y estructurado. Las dinámicas, como la curiosidad y la competitividad, fomentan el interés y la persistencia en las actividades académicas, promoviendo un aprendizaje más inmersivo. Las mecánicas, al establecer reglas claras, desafíos y oportunidades de colaboración o competencia, incentivan la participación activa y el compromiso de los estudiantes. Finalmente, los componentes, como insignias, niveles y logros, ofrecen reconocimiento tangible al progreso individual, fortaleciendo la motivación y la sensación de logro. Al integrarse estratégicamente, estos elementos favorecen la interacción entre estudiantes, impulsando el trabajo en equipo, la auto-superación y una experiencia de aprendizaje más dinámica y atractiva.

2.2.2 Gamificación analógica

La gamificación analógica es una estrategia que incorpora elementos propios de los juegos, como desafíos, recompensas y competencias, en contextos no digitales. Esta se basa en el uso de juegos de mesa y actividades físicas para fomentar el compromiso y la motivación, especialmente en el ámbito educativo y laboral (ND Marketing Digital, 2024). Además, la gamificación analógica es una estrategia innovadora que integra elementos de juego no digitales. Esto fomenta el compromiso y la motivación, especialmente en educación y trabajo. Sin embargo, su efectividad depende de la implementación y la adaptación a las necesidades específicas de cada entorno, ya que requiere una planificación cuidadosa para asegurar su impacto positivo y duradero. Es decir, su potencial radica en la capacidad de aumentar la participación activa y el aprendizaje significativo.

Según ND Marketing Digital (2024), la gamificación analógica sirve para:

- Fomentar el aprendizaje lúdico: Transforma las actividades educativas en experiencias más atractivas y motivadoras.
- Promover el trabajo en equipo: Alentar la colaboración y el desarrollo de habilidades sociales.
- Incrementar la participación: Aumentar el compromiso y la motivación de los participantes.

- Adaptarse a diferentes contextos: Puede ser implementada en entornos con recursos limitados, sin necesidad de tecnología avanzada.

Algunos de los instrumentos más comunes en la gamificación analógica según ND Marketing Digital (2024), son:

- Tableros de juego
- Tarjetas
- Fichas
- Dados
- Premios simbólicos
- Juegos de mesa tradicionales como ajedrez, damas, Monopoly y Cluedo.

La gamificación analógica se basa en el uso de elementos físicos para fomentar la participación, la motivación y el aprendizaje en diversos entornos. A través de herramientas tradicionales, es posible crear experiencias lúdicas que incentivan la interacción y el compromiso de los participantes. Estos recursos permiten diseñar dinámicas adaptadas a diferentes contextos educativos y formativos.

2.2.3 Gamificación digital

La gamificación digital en educación se refiere a la aplicación de principios y elementos de juego en entornos educativos para mejorar la experiencia de aprendizaje. Este enfoque busca aumentar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes, transformando el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y divertida (Ramirios, 2023).

La gamificación en la educación ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes. Al incorporar elementos lúdicos en el proceso educativo, se crean ambientes dinámicos que no solo facilitan la comprensión de contenidos complejos, sino que también promueven el aprendizaje activo, donde los estudiantes son protagonistas de su propio conocimiento. En este contexto, el uso de técnicas de gamificación ofrece oportunidades únicas para desarrollar habilidades adicionales como la resolución de problemas y el trabajo colaborativo, mientras se establece un ambiente seguro y libre de juicio donde los estudiantes pueden experimentar y aprender. Ahora bien, según Ramirios (2023), la gamificación sirve para:

- Motivación y Participación: Ayuda a mantener a los estudiantes motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje, especialmente en temas complejos.
- Aprendizaje Activo: Fomenta un aprendizaje activo y autónomo, donde los estudiantes exploran y descubren conocimientos de manera interactiva.
- Desarrollo de Habilidades: Contribuye al desarrollo de habilidades adicionales, como la resolución de problemas y el trabajo en equipo.
- Ambiente Seguro para Aprender: Crea un entorno seguro donde los estudiantes se sienten cómodos probando nuevas cosas y asumiendo riesgos sin temor al error.

En la era digital, la gamificación se ha convertido en una herramienta clave para mejorar la experiencia educativa, aprovechando las tecnologías disponibles para hacer el aprendizaje más dinámico y atractivo. Varias herramientas digitales han sido diseñadas para integrar elementos lúdicos en el proceso educativo, facilitando el acceso a contenidos de manera interactiva y motivadora. Algunas de las herramientas más comunes utilizadas en la gamificación digital incluyen:

- Plataformas de Aprendizaje en Línea: Plataformas como Moodle, Canvas, o Blackboard, que permiten integrar elementos de juego en cursos en línea (Consejo de Acreditación de la Educación [CAE], 2024).
- Aplicaciones Móviles: Aplicaciones como Duolingo, que utilizan gamificación para enseñar idiomas de manera interactiva (Smartmind, s. f.).
- Juegos Educativos: Juegos diseñados específicamente para enseñar conceptos educativos, como Kahoot o Quizlet (Smartmind, s. f.).

Las herramientas de gamificación en la educación, ofrecen estrategias innovadoras para mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje. Estas herramientas incorporan dinámicas, mecánicas y componentes que fomentan la motivación, la participación activa y la interacción entre los estudiantes. Al integrar elementos como desafíos, recompensas y retroalimentación inmediata, facilitan el aprendizaje autónomo y colaborativo, adaptándose a distintos estilos de aprendizaje. Además, su uso en entornos educativos virtuales y presenciales permite generar experiencias más atractivas e inmersivas, fortaleciendo el compromiso estudiantil y promoviendo un aprendizaje significativo.

2.2.4 Impacto de la gamificación en la interacción estudiantil

La interacción es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que mejora las relaciones interpersonales entre estudiantes y con los maestros en los salones de clase de igual forma motivan y aumenta la integración sin distinción alguna, desarrollando así un aprendizaje significativo.

De acuerdo a López et ál. (2024) señalaron que:

Durante las actividades gamificadas, se observó una mayor interacción entre los estudiantes, independientemente de su origen étnico o tipo de inteligencia. La gamificación creó un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes se sintieron valorados y parte del grupo. Los datos recopilados mostraron un aumento significativo en el sentido de pertenencia al aula y en la aceptación entre pares, lo que sugiere que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para promover la integración en entornos educativos diversos. (p. 344)

Siendo así que una comunicación efectiva entre estudiantes y maestros es fundamental para un aprendizaje de calidad donde los estudiantes sean partícipes y creadores de ambientes aptos para su desarrollo cognitivo y personal, que los lleve a elevar su motivación e interés por aprender.

Rodríguez (2021) señaló que:

La aplicación en sesiones de clases evidenció en los estudiantes actitudes motivadoras, mayor concentración en el momento de responder, atraer interés de los estudiantes en participar, acertar en cada una de respuestas del juego educativo para lograr puntajes, reconocimientos. Finalmente, la docente pudo constatar en tiempo real influencia, efectos positivos de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje porque dinamizó sesiones de clases, reforzó apropiación de contenidos de los estudiantes. Así mismo, los estudiantes acogieron positivamente la gamificación por ser una experiencia placentera, entretenida de aprender jugando, donde ellos pueden practicar en cualquier lugar, horario reforzando el material e incentivando el aprendizaje autónomo. (p. 63)

2.2.5 Gamificación y el desarrollo de competencias

Las competencias en el ámbito educativo son un conjunto de conocimientos, habilidades y saberes que los estudiantes tienen para enfrentar cualquier desafío o circunstancia y resolverlas en diferentes ambientes en donde se desarrollan: “Una competencia es el nivel de rendimiento de una persona en un ambiente diverso y real que permite la puesta en práctica del conocimiento a través de destrezas aplicadas” (Anderson et al., 2022, p.22).

Para el desarrollo de competencias la gamificación puede ser una herramienta necesaria para fortalecer las habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera dinámica siendo esta una estrategia didáctica, ya que el uso de juegos en el ambiente educativo motiva e incentiva a los estudiantes, además fomenta el pensamiento crítico.

Con relación al tema una investigación sobre el aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación en Brasil donde demostraron que: “la gamificación es una buena herramienta para involucrar a estudiantes en busca de objetivos de aprendizaje, o incluso sólo para trabajar en equipo, lográndose de esta forma el propósito de integrar conocimientos y desarrollar habilidades” (Batistello & Cybis, 2019, p. 40).

Al aplicar esta estrategia los estudiantes en el aula enfrentarán retos, resolverán problemas y se fomentará el trabajo en equipo para su autoaprendizaje teniendo así un aprendizaje significativo, demostrando que la gamificación transformará la enseñanza de una forma más activa impulsando el desarrollo de competencias.

2.2.6 Desafíos de la gamificación en educación

La gamificación como estrategia didáctica puede ser de mucho apoyo para incentivar y motivar a los estudiantes en los salones de clase por medio de dinámicas de juego y recompensas, pero, para que esta sea puesta en práctica y de buenos resultados depende de muchos factores como el buen uso de ella, así como también la experiencia y la buena aplicación por parte del maestro de esta estrategia.

Desafíos

- Falta de infraestructura y recursos. No todas las instituciones educativas cuentan con la tecnología necesaria para la implementación de la gamificación de igual

manera se pueden presentar obstáculos para adquirir presupuesto para ponerlas en práctica.

- Oposición al cambio. Uno de los desafíos más grandes es la falta de actualización por parte de los maestros ya que para poner práctica la gamificación tiene que haber un buen conocimiento de tecnología y diseño para crear una buena actividad gamificada.
- Uso inadecuado de la gamificación. El uso inadecuado de la gamificación puede conllevar a confusión de ese modo que los estudiantes puedan obtener información o aprendizaje erróneo o confusos llevando así a limitar su aprendizaje.
- Falta de capacitación. Los docentes tienen la responsabilidad de informarse y actualizarse en el uso de herramientas tecnológicas, ya que la educación evoluciona constantemente. Pérez (2024) señala que “El equipo docente que busca implementar la gamificación en el aula tiene una gran responsabilidad. El éxito de esta estrategia dependerá, en gran medida, del diseño y planificación del proyecto” (p. 264).

2.2.7 Percepción de docentes y estudiantes sobre la gamificación

Los docentes y estudiantes pueden tener diversas opiniones y percepciones sobre la gamificación aplicada en el aula, y conocerlas resulta fundamental para el desarrollo efectivo de esta estrategia. La manera en que los actores involucrados la interpretan y valoran influye directamente en su nivel de compromiso, interacción y disposición para integrarla en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Percepción docente

En cuanto a la percepción docente, un estudio de la Universidad de Málaga sobre la aplicación de un examen gamificado en la asignatura de Historia en educación secundaria concluyó que

“La evaluación gamificada ofrece ventajas respecto a la tradicional para la asignatura de Historia, siendo mejor valorada y percibida por los docentes, de forma general, respecto a las áreas de aprovechamiento de la sesión, la motivación del alumnado frente a la prueba de evaluación, el rendimiento del discente en el examen, la continuidad del aprendizaje fuera del aula (ubicuidad) y su propia satisfacción al implementar la prueba” (Colomo Magaña et al., 2020, p.241).

Por lo tanto, se puede afirmar que la percepción de los docentes ante la inclusión de esta estrategia en sus evaluaciones es positiva, ya que, según el caso planteado, dinamiza el proceso evaluativo y reduce la ansiedad que las pruebas generan en los estudiantes. Esto permite una experiencia menos intimidante y más atractiva, en la que elementos como la competencia, los desafíos y las recompensas fomentan un mayor interés e interacción en los estudiantes.

Por otra parte, para Lazo Zavaleta y Silva Pinedo (2022), “la gamificación desde la perspectiva docente es beneficiosa y la más adecuada para el contexto actual, caracterizado por la educación en espacios virtuales” (p. V), lo que sugiere que su aplicación puede contribuir al desarrollo de competencias digitales, al aprendizaje autónomo y a la interacción en línea.

Por lo que, para los docentes, algunos beneficios de la implementación de estrategias gamificadas son:

- Aumento del compromiso estudiantil, fomentando un aprendizaje más dinámico, reduciendo la apatía y aumentando la participación en clase.
- Facilitación de la enseñanza a través de herramientas gamificadas que sirvan de apoyo para reforzar conceptos y evaluar el progreso de los estudiantes de manera interactiva.
- Interacción de los estudiantes por medio de un ambiente positivo, incorporando elementos lúdicos.

Sin embargo, la gamificación como estrategia trae consigo desafíos para su implementación y, como lo menciona Oliva (citado en Mero Mendoza y Castro Bermúdez, 2020):

“En el proceso de enseñanza y aprendizaje, el objetivo de la gamificación, es convencer al alumno para que se integre en el dinámico proceso de transformación de la actividad docente, en un momento de aprendizaje atractivo, lo cual representa todo un reto y el logro dependerá de la creación de acciones gamificadas que inciten su aspiración, deseo y compromiso de participar, relacionarse e interactuar en la construcción de su aprendizaje” (p. 116)

Algunos desafíos identificables por los docentes son:

- Tiempo de planificación, pues la gamificación exige un esfuerzo adicional para diseñar actividades alineadas con los objetivos curriculares.
- Accesibilidad tecnológica, ya que la falta de conectividad o dispositivos, se puede limitar la implementación de estrategias gamificadas.
- Capacitación docente, dado que no todos los educadores cuentan con formación suficiente en gamificación, lo que puede generar resistencia al cambio.

No obstante, a pesar de estos desafíos, el cuerpo docente percibe positivamente la gamificación como estrategia didáctica para fomentar interacción, ya que ofrece múltiples beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Percepción estudiantes

Desde la perspectiva estudiantil, la gamificación suele ser bien recibida, ya que transforma la dinámica tradicional del aula en una experiencia más atractiva y, sobre todo, interactiva. Según un estudio realizado por Cuevas Monzonís, et al. (2021), “la gamificación constituye una propuesta metodológica en auge, siendo su mayor potencial la implicación del alumnado y la motivación que se desprende como aspecto clave para el aprendizaje significativo” (p. 11). Dado que uno de los principales desafíos en la educación es lograr que los estudiantes se involucren activamente en su proceso de aprendizaje, esta estrategia surge como una alternativa positiva para alcanzar este objetivo.

Para Foncubierta y Rodriguez (2014), mediante la gamificación, los estudiantes pueden llegar a sentir un mayor interés por un tema, y gracias a este interés ser más autónomos en su aprendizaje, lo cual conduciría a un aumento de motivación por aprender; la gamificación genera interés como punto de partida, logrando captar la atención de los estudiantes mediante dinámicas de juego, retos y recompensas, generando un aprendizaje más atractivo, ya que, un estudiante interesado en un tema, muestra mayor disposición para involucrarse e interactuar en actividades relacionadas con el mismo.

Entre los beneficios de la gamificación para los estudiantes se destacan:

- Mayor motivación y disfrute, al conseguir recompensas o insignias, alcanzar niveles y superar etapas.
- Aprendizaje más significativo, por medio de la retención de información presentada de manera visual e interactiva.

- Fomento de trabajo en equipo, a través de dinámicas colaborativas que promueven habilidades sociales y comunicativas.

No obstante, para Márquez y Angulo (2024), esta metodología puede ocasionar efectos negativos como la envidia entre alumnos, el desánimo de aquellos que no logran ganar y el riesgo de que un uso excesivo de la gamificación termine aburriendo a los estudiantes.

Pese a estos efectos, y a otros como la preferencia por los métodos tradicionales de aprendizaje o las dificultades de acceso a dispositivos e internet –los cuales que podrían generar desigualdades en la experiencia de aprendizaje-, la percepción de los estudiantes indica que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación, la interacción y el aprendizaje.

2.2.8 La gamificación como estrategia didáctica

La gamificación no se trata de cambiar todo el sistema de enseñanza en un juego sino en aplicar técnicas que mejoren o faciliten el aprendizaje y así aumentar el compromiso por parte de los estudiantes, en un estudio sobre la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje creativo de la ortografía se evidenció que:

La creación y aplicación del programa de gamificación dio como resultado un enfoque dinámico y atractivo para el aprendizaje de la ortografía. La adaptación contextual del programa, incorporando elementos específicos del entorno educativo de la Unidad Educativa Costa Azul, fue clave para mantener el interés y la participación de los estudiantes. La retroalimentación positiva y el entusiasmo observado durante las actividades de gamificación indican que este enfoque innovador logró sus objetivos de motivación y participación. La evaluación del impacto reveló mejoras notables en el aprendizaje creativo de la ortografía como resultado directo de la implementación de la gamificación. Los resultados académicos del estudiantado mostraron un aumento significativo en la precisión ortográfica, respaldando la eficacia de la estrategia. Además, las opiniones expresadas por los estudiantes durante las entrevistas sugieren un cambio positivo en la percepción y actitud hacia la ortografía, indicando que la gamificación no solo mejora las habilidades técnicas, sino que también fomenta un enfoque más positivo y participativo en el proceso de aprendizaje (Villavicencio & Mendoza, 2024).

Como se evidencia la gamificación puede ser una estrategia didáctica eficaz para ser implementadas en los salones de clase y no solo para una asignatura en particular sino en las diferentes disciplinas y ser adaptadas a ellas, para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Otro estudio aplicado en diferente asignatura menciona que:

La gamificación empleada como una estrategia didáctica de enseñanza/aprendizaje es un tema de investigación importante en el ámbito educativo y computacional, debido a su posible aplicación para aumentar los beneficios de aprendizaje especialmente en estudiantes de áreas de conocimiento técnico como las Ciencias de la Computación, y específicamente en cursos relacionados con la Programación de Computadores. Debido a la habitual complejidad en la enseñanza/aprendizaje de la Programación, se han planteado diferentes enfoques didácticos que incorporan elementos de gamificación, y en ocasiones en combinación con otros enfoques, buscando consolidar estrategias que aporten posibles soluciones al problema. (Revelo et al., 2018)

Esto señala que la gamificación como una estrategia didáctica es factible para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes y aumentar la capacidad de aprender de forma autónoma.

2.2.9 La evolución de la gamificación como estrategia didáctica en la educación

La gamificación ha experimentado una transformación significativa desde su implementación en entornos educativos hasta su consolidación como una estrategia didáctica en los sistemas educativos. Su evolución, marcada desde los avances tecnológicos, cambios en metodologías educativas y nuevas formas de interacción en el aula.

Según Sánchez Martínez et al. (2020), “las estrategias didácticas hacen referencia a las actividades que utilizan los profesores y alumnos en el proceso de aprender. Incluye métodos, técnicas, actividades y recursos para el logro de los objetivos de aprendizaje” (p. 11), por lo que la implementación de estrategias innovadoras, como la gamificación, permite diversificar los métodos de enseñanza en el aula, además de fomentar y potenciar la interacción estudiantil.

Algunas estrategias gamificadas aplicadas por docentes, según el sitio *Brave up!* (2025), son

- **Historia como juego de aventuras:** Un profesor de historia puede gamificar su clase creando una narrativa donde los estudiantes deben “viajar en el tiempo” para resolver misterios y aprender sobre diferentes épocas históricas.
- **Matemáticas con retos por niveles:** Dividir los problemas matemáticos en niveles de dificultad con recompensas por completarlos puede hacer que los estudiantes vean las matemáticas como un desafío divertido.
- **Ciencias con simulaciones interactivas:** Usar plataformas para realizar experimentos virtuales donde los estudiantes ganen puntos por alcanzar ciertos resultados.

Es importante resalta que el avance de la tecnología ha sido un factor clave en la evolución de la gamificación. Con la llegada de los dispositivos digitales y el acceso a internet, se crearon herramientas interactivas que permitieron dinamizar la gamificación y transformarla en un proceso más dinámico y personalizado. Según el sitio Asociación didáctica (2023), algunas de las herramientas utilizadas como estrategias son:

- **Minecraft Education:** versión educativa del videojuego Minecraft, donde los y las estudiantes pueden explorar, construir y experimentar con el mundo del juego, desarrollando habilidades como la resolución de problemas, creatividad y colaboración.
- **ClassDojo:** es una popular herramienta de gamificación utilizada para motivar a los alumnos y alumnas y reforzar el comportamiento positivo en el aula.
- **Kahoot!:** plataforma en línea que permite crear cuestionarios interactivos y juegos educativos. Los y las participantes pueden unirse a través de un código y competir en tiempo real para ver quién responde más rápido y con mayor precisión.

Como se puede apreciar, la gamificación ha evolucionado de estrategias simples de incentivos a una metodología potenciada por la tecnología. Su integración con herramientas digitales como las presentadas, ha dinamizado el aprendizaje, promoviendo la interacción estudiantil. Su continuo desarrollo y adaptación a nuevas tecnologías aseguran su permanencia como una estrategia clave para mejorar la enseñanza.

2.2.10 La gamificación como estrategia didáctica para aumentar la interacción estudiantil

La educación busca que los estudiantes no solo adquieran el conocimiento, sino que participen activamente para su propio aprendizaje:

Para (Posso et al., 2023): la comunicación efectiva y abierta entre docentes y estudiantes es de vital importancia, porque facilita la comprensión mutua y crea ambientes de confianza y aprendizaje, generando un impacto positivo, porque mejora la motivación intrínseca de los estudiantes, fomenta su participación en todas las actividades y facilita el aprendizaje cooperativo y colaborativo; sin duda es esencial que el profesorado promueva una comunicación clara, respetuosa y receptiva, donde se escuche y valore la voz de los alumnos, donde los errores se vean como oportunidades de crecimiento y el aprendizaje sea percibido como un proceso enriquecedor y significativo. (p.377)

La interacción entre estudiantes y sus docentes es de vital importancia ya que fortalece lazos y la confianza para la mejor comprensión de contenidos, así mismo, con la gamificación como estrategia didáctica que no se busca reemplazar los métodos convencionales, por el contrario, ser su complemento y enriquecerlos fomentando el aprendizaje colaborativo e incentivando a interactuar entre los partícipes del proceso de enseñanza- aprendizaje como se menciona:

El desarrollo de esta estrategia didáctica de gamificación sirve como una propuesta educativa que busca mejorar el comportamiento escolar y promover la participación activa de los estudiantes en la asignatura de estudios sociales. Al implementar esta estrategia innovadora, se espera cultivar un entorno educativo más atractivo y motivador, estimulando el interés y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje, lo que contribuirá positivamente a su desarrollo académico y personal. La gamificación busca enriquecer la experiencia educativa, y fomentar el sentido de comunidad al superar los retos propuestos por los docentes. Estos aspectos son fundamentales para el éxito y bienestar de los estudiantes (Flores et al., 2024, p. 1703).

La interacción en el proceso de enseñanza – aprendizaje es un elemento importante para fortalecer la confianza entre los estudiantes y maestros, la gamificación se presenta como

una estrategia didáctica que no reemplaza, sino que complementa los métodos tradicionales y los mejora, promoviendo una participación activa en los estudiantes y su implementación puede contribuir a crear un entorno más motivador y efectivo.

2.3 Definición y Operacionalización de términos básicos y variables

2.3.1 Definición de términos básicos

- **Aprendizaje significativo:** Ausubel (1960) argumenta que es un proceso mediante el cual el estudiante integra de forma comprensible y duradera la nueva información con sus conocimientos previos, lo que le permite reconstruir y aplicar esos saberes en diversos contextos.
- **Colaboración:** Spross y Hanson (citados en Pumar, s. f.) consideran la colaboración como un proceso dinámico en el cual dos o más personas interactúan auténtica y constructivamente para solucionar problemas, aprender mutuamente y alcanzar metas comunes, integrando habilidades sociales y cognitivas.
- **Competencia:** según la UNESCO (citada en Galdeano Bienzobas, 2010) Es la capacidad integral para desempeñar una tarea o función, combinando habilidades cognitivas, sensoriales, psicológicas y socioafectivas, que permiten un desempeño adecuado en diversos contextos.
- **Desempeño académico:** Rogers (2015) establece que el desempeño académico corresponde al resultado observable del proceso educativo de un estudiante, que muestra el grado en que ha alcanzado los objetivos curriculares mediante el desarrollo de habilidades y la aplicación de conocimientos.
- **Dinámica de grupo:** Lewin (s. f.) la define como un conjunto de interacciones, procesos y comportamientos que emergen al trabajar en grupo, influenciando la comunicación, la organización y el logro de objetivos colectivos dentro de un campo de fuerzas sociales.
- **Estrategia didáctica:** Según Académica (2013), son acciones o actividades planificadas por el docente, diseñadas con el fin de facilitar la construcción del aprendizaje y alcanzar los objetivos educativos propuestos. **Gamificación:** Gallego et al. (2014) la definen como el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y

elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, con el propósito de transmitir contenidos, cambiar comportamientos o incentivar el aprendizaje, mediante una experiencia motivadora y significativa para el estudiante.

- **Gamificación:** Gallego et al. (2014) la definen como el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, con el propósito de transmitir contenidos, cambiar comportamientos o incentivar el aprendizaje, mediante una experiencia motivadora y significativa para el estudiante.
- **Gamificación analógica:** Espejo (2019) explica que consiste en el uso de herramientas de juego sin soporte digital, como juegos de mesa y dinámicas grupales, utilizadas para fomentar la participación y motivación del estudiante en ambientes sin acceso a tecnología.
- **Gamificación digital:** O'Riley (2016), citado en Faure-Carvallo et al. (2022), señala que este tipo de gamificación se caracteriza por el uso de recursos y dinámicas de juego en entornos digitales —como aplicaciones y plataformas educativas—, que promueven la participación, el aprendizaje activo y la interacción constante.
- **Interacción:** Para Navarra (2024), es un proceso de comunicación y relación entre dos o más personas en el que cada una influye y es influida por las otras, generando un intercambio activo de ideas y significados.
- **Motivación extrínseca:** Cherry (2024) describe la motivación extrínseca como un impulso para actuar basado en recompensas externas, sean tangibles como calificaciones, o intangibles como elogios, y direcciona el comportamiento hacia la obtención de beneficios específico.
- **Motivación intrínseca:** Cherry (2023) indica que la motivación intrínseca se refiere al impulso interno que lleva a una persona a realizar una actividad por gusto, interés o satisfacción personal que esta le genera, sin buscar recompensas externas.
- **Plataformas de gamificación:** De acuerdo con SafetyCulture (2022), son programas o entornos virtuales que integran elementos propios de los juegos, como niveles, recompensas o desafíos, para mejorar la participación, el aprendizaje y la retención de conocimientos en entornos educativos.

- **Propuesta didáctica:** Aguilar-Gordón (2019) plantea que una propuesta didáctica es un plan estructurado que responde a un contexto educativo y tecnológico específico. Se elabora a partir de un diagnóstico en el cual se identifican y describen las acciones necesarias para cumplir los objetivos de una investigación educativa.
- **Retroalimentación inmediata:** Según el sitio InnerDrive (2023), es la respuesta que recibe el estudiante el mismo día en que realiza una tarea, lo que le permite corregir errores o reforzar aprendizajes de manera oportuna y efectiva, mejorando su comprensión y rendimiento.

Tabla 1

Definición de categorías y subcategorías

Objetivo	Categoría	Preguntas de investigación	de Subcategorías	Indicadores	N° de pregunta
Describir la influencia de la gamificación en la participación de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Influencia de la gamificación en la participación estudiantil	¿Cómo ha implementado estrategias de gamificación en sus clases?	Motivación	Nivel participación clase	de en 1 (Docentes)
		¿De qué manera considera que la gamificación contribuye a mejorar la interacción entre sus estudiantes?	Interacción	Motivación intrínseca extrínseca	y 2 (Docentes)
		De las siguientes aplicaciones, ¿Cuáles han utilizado en clase para realizar actividades?	Motivación	Nivel participación clase	de en 1 (Estudiantes)

Objetivo	Categoría	Preguntas de investigación	de Subcategorías	Indicadores	N° de pregunta
		¿Crees que los juegos y dinámicas educativas en el aula mejoran tu interacción con tus compañeros y tu maestro/a? Explica tu respuesta.	Interacción	Motivación intrínseca y extrínseca	2 (Estudiantes)
Identificar las formas de interacción entre los estudiantes que se generan al aplicar estrategias de gamificación.	Formas de interacción estudiantil y estrategias de gamificación	¿Qué herramientas tecnológicas y plataformas educativas utiliza para hacer sus clases más interactivas y participativas?	Colaboración	Trabajo en equipo	3 (Docentes)
		¿De qué manera el uso de herramientas de gamificación facilita su relación con los estudiantes?	Competencia	Resolución de problemas en grupo	6 (Docentes)

Objetivo	Categoría	Preguntas de investigación	de Subcategorías	Indicadores	N° de pregunta
		¿En qué tipo de dinámicas has participado en clase? Selecciona aquellas en las que has formado parte.	Colaboración	Trabajo en equipo	3 (Estudiantes)
		¿De qué manera los juegos y dinámicas educativas te ayudan a interactuar o relacionarte con tus compañeros?	Competencia	Competencias amistosas	6 (Estudiantes)
Analizar los principales desafíos y beneficios del uso de herramientas de gamificación para fomentar la interacción estudiantil.	Desafíos y beneficios de la gamificación	Según su experiencia, ¿Considera que existen dificultades para implementar actividades de gamificación en su centro escolar? Si___ No___. Si su respuesta es Sí, Explique.	Desafíos	Dificultades técnicas, resistencia al cambio	4 (Docentes)

Objetivo	Categoría	Preguntas de investigación	de Subcategorías	Indicadores	N° de pregunta
		Desde su perspectiva, ¿Considera que la gamificación influye o podría influir en la mejora de los aprendizajes de los estudiantes, así como en la interacción entre ellos?	Beneficios	Mejora en los resultados académicos, aumento de la motivación	7 (Docentes)
		Explique			
		¿Cuál ha sido la mayor dificultad que has enfrentado al participar en juegos y dinámicas educativas?	Desafíos	Dificultades técnicas, resistencia al cambio	4 (Estudiantes)
		Según tu experiencia, ¿Cómo los juegos y dinámicas educativas mejoran	Beneficios	Mejora en los resultados académicos, aumento de la motivación	7 (Estudiantes)

Objetivo	Categoría	Preguntas de investigación	de Subcategorías	Indicadores	N° de pregunta
		tu rendimiento académico?			
Diseñar una propuesta didáctica basada en la gamificación para mejorar la interacción de los estudiantes de tercer ciclo del Centro Escolar Colonia San Francisco.	Propuesta Didáctica basada en la gamificación para mejorar la interacción estudiantil	¿Considera estratégico la aplicación de la gamificación en todas sus clases? Si__ No__ Explique su respuesta	Implementación	Plan de implementación	5 (Docentes)
		¿Qué sugerencias daría para optimizar la implementación de estrategias de gamificación en el aula? Explique.	Evaluación	Evaluación continua del impacto	8 (Docentes)
		¿Por qué te gustaría que las clases se implementaran a través de juegos y dinámicas educativas?	Implementación	Diseño de actividades lúdicas	5 (Estudiantes)

Objetivo	Categoría	Preguntas de investigación	de Subcategorías	Indicadores	N° de pregunta
		¿De qué maneras o formas crees que las clases pueden desarrollarse a través de juegos y dinámicas educativas?	Evaluación	Evaluación continua del impacto	8 (Estudiantes)

Nota. Construida por los investigadores autores.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 ENFOQUE CUALITATIVO

El enfoque cualitativo de la investigación se centró en la comprensión de la realidad educativa y de las experiencias de los estudiantes junto a los maestros en relación a la gamificación para el desarrollo de la interacción estudiantil; Cerda (citado en Ñaupas et al., 2018) señala que el enfoque cualitativo permite describir, comprender y explicar fenómenos sociales a partir de características no cuantificables. Si bien esto es valioso, la investigación debe ir más allá de la comprensión subjetiva y buscar patrones o tendencias en la interacción estudiantil, identificando qué elementos de la gamificación potencian el compromiso y la participación, y cuáles podrían representar barreras.

Además, una visión crítica del enfoque cualitativo implica reconocer sus limitaciones. Si bien permite captar la riqueza de las experiencias individuales, corre el riesgo de ser interpretativo y no generalizable. Para fortalecer la validez de los hallazgos, se complementó con técnicas mixtas que permiten triangulación de datos, combinando, entrevistas, observaciones y análisis de participación estudiantil en plataformas gamificadas.

Por lo tanto, más que solo describir las percepciones y actitudes de los estudiantes del tercer ciclo, la investigación problematizó cómo la gamificación realmente incide en la interacción y en qué medida transforma la dinámica de aprendizaje en el aula. Esto permitió no solo comprender el fenómeno, sino también generar propuestas de mejora en la implementación de estrategias gamificadas.

3.2 MÉTODO INDUCTIVO

El método inductivo es una estrategia investigativa que parte de la observación de hechos particulares para llegar a conclusiones generales. Según (Sampieri et al., 2014) “el enfoque inductivo parte de datos específicos para construir explicaciones más generales, formulando teorías o principios a partir de la experiencia empírica”. Este enfoque permite al investigador interpretar patrones, comportamientos o fenómenos observables en situaciones concretas, con el objetivo de formular proposiciones teóricas fundadas en la realidad.

En términos más sencillos, el método inductivo es como armar un rompecabezas empezando por las piezas sueltas. Primero se observan muchos casos concretos o situaciones reales, y a partir de ahí se intenta entender cómo funcionan las cosas en general. Es útil cuando todavía no se tiene una teoría definida, pero se quiere construir una a partir de lo que se ve en la práctica. Para un estudiante de maestría, esto significa que la investigación no empieza desde una idea rígida, sino desde la experiencia real, permitiendo descubrir patrones o comportamientos comunes.

El método inductivo resulta especialmente pertinente porque permitió analizar cómo los estudiantes reaccionan y participan en contextos reales donde se implementan dinámicas lúdicas. Al observar directamente estas experiencias, se pudo identificar tendencias en la motivación, el compromiso y la colaboración de los estudiantes. Esto facilitó la construcción de conclusiones fundamentadas en la práctica, lo cual es ideal para un campo donde las respuestas no siempre están dadas de antemano, sino que emergen de la interacción entre docentes, estudiantes y las estrategias de gamificación aplicadas.

3.3 TIPO DE ESTUDIO

3.3.1 Estudio de casos

El estudio de caso es una metodología de investigación cualitativa que permite analizar un fenómeno en profundidad dentro de su contexto real. Se caracteriza por el uso de diversas fuentes de evidencia, como observación, entrevistas y análisis de documentos, lo que lo convierte en una herramienta eficaz para comprender dinámicas complejas en entornos educativos. En el contexto del turno vespertino del tercer ciclo de educación básica del Centro Escolar Colonia San Francisco, esta metodología se empleó para examinar la aplicación de la gamificación en el aula, analizando su impacto en la interacción y participación estudiantil.

Su importancia radica en que, según Yin (2018), el estudio de caso es una estrategia empírica que examina fenómenos contemporáneos en su contexto real, permitiendo una comprensión holística de la problemática. En educación, es particularmente útil para evaluar la implementación de nuevas estrategias didácticas, como lo señala Sharan (1998), quien destaca su capacidad para captar la complejidad de las prácticas pedagógicas y los factores que influyen en el desempeño estudiantil. Stake (1995) diferencia tres tipos de estudios de caso: intrínseco, cuando se estudia una situación específica por su interés propio;

instrumental, cuando se busca comprender un problema más amplio; y colectivo, cuando se analizan varios casos para obtener conclusiones generalizables.

El propósito de esta investigación fue identificar cómo la gamificación influyó en la dinámica del aula y en la motivación de los estudiantes. Al ser un enfoque que se basaba en la implementación de elementos del juego en contextos educativos, fue clave examinar su efectividad mediante una observación detallada de la experiencia en el aula.

Para llevar a cabo este análisis, se utilizaron técnicas como la observación directa de las clases, entrevistas a docentes y alumnos, y el análisis de documentos relacionados con la planificación e implementación de la gamificación en el aula. De esta manera, se obtuvo información detallada sobre los cambios en la dinámica educativa, la motivación estudiantil y la interacción entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje. La combinación de estas técnicas permitió evaluar el impacto de la gamificación y generar aportes valiosos para futuras prácticas pedagógicas innovadoras.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 POBLACIÓN

Según Arias (2012), la población en un proyecto de investigación se define como “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio” (p. 81).

En el ámbito estadístico, el término población se refiere al conjunto total de elementos sobre los cuales se está interesado investigar. En este estudio, la población resultó finita, ya que se conocía la cantidad de individuos que la componían. En este contexto, la población de interés estuvo conformada por todos aquellos que utilizaron las herramientas de gamificación en el desarrollo de la interacción y participación de los estudiantes, incluyendo tanto a estudiantes como a docentes del turno vespertino del tercer ciclo del Centro Escolar Colonia San Francisco. Así, la población se presenta con la siguiente distribución:

Tabla 2

Número de estudiantes del turno vespertino del Tercer Ciclo del Centro Escolar Colonia San Francisco

Nivel educativo	Estudiantes
Séptimo grado	16
Octavo grado	26
Noveno grado	14
Total de estudiantes	56

***Nota.** Construida por los investigadores autores a partir de información compartida por la subdirección del Centro Escolar Colonia San Francisco.*

Tabla 3

Número de docentes del turno vespertino del Tercer Ciclo del Centro Escolar Colonia San Francisco

Nivel educativo	Docentes
Docentes de tercer ciclo	4
Total de docentes	4

***Nota.** Construida por los investigadores autores a partir de información compartida por la subdirección del Centro Escolar Colonia San Francisco.*

3.4.2 MUESTRA

De acuerdo con López-Roldán y Fachelli (2016), la muestra de una investigación se detalla como la “parte o subconjunto de unidades representativas de un conjunto llamado población o universo, que se somete a observación científica con el objetivo de obtener resultados válidos para el universo total investigado” (p. 6).

Por tanto, en este sentido, la muestra se define como un subconjunto que representa parte de la población y se compone de elementos que forman parte del grupo de estudio. Asimismo, considerando el enfoque de la investigación, la selección de la muestra se llevó a cabo mediante un muestreo no probabilístico intencional u opinático, en donde “la selección de los sujetos o elementos a estudio son escogidos con base en criterios o juicios preestablecidos por el investigador” (Arias, 2012, p. 85).

3.4.2.1 TIPO DE MUESTRA

En concordancia con el muestreo intencional u opinático, enfoque se vinculó directamente con el objetivo de la investigación, dado que se buscó analizar la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la interacción. Por lo tanto, se seleccionaron informantes esenciales, entre estudiantes y docentes, que poseían experiencia y conocimientos en el uso de la gamificación para este fin, lo que generó la obtención de información detallada y relevante. En cambio, si se optaba por informantes con experiencias y conocimientos limitados, los datos obtenidos no resultaban lo suficientemente significativos para una comprensión profunda del objeto de estudio.

Por consiguiente, para garantizar la validez y representatividad del estudio sobre la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la interacción estudiantil, se establecieron criterios específicos para la selección de los participantes. Estos criterios aseguraron que tanto estudiantes como docentes cumplieran con los requisitos necesarios para proporcionar información relevante y confiable dentro del contexto educativo analizado. A continuación, se detallan las condiciones establecidas para la selección de la muestra:

CRITERIOS DE INCLUSIÓN

Condiciones para los estudiantes:

- Pertenecer al turno vespertino del tercer ciclo de educación básica (séptimo, octavo o noveno grado) del Centro Escolar Colonia San Francisco.
- Haber participado en experiencias de gamificación dentro del aula.
- Mostrar interés y disposición para compartir sus experiencias y percepciones sobre la gamificación.

- Tener una asistencia regular, lo que garantiza continuidad y experiencia suficiente en el contexto estudiado.

Condiciones para los docentes:

- Ser docente activo del turno vespertino del tercer ciclo del Centro Escolar Colonia San Francisco, con experiencia directa en el aula durante el período de estudio.
- Tener experiencia o disposición de implementar la gamificación de manera analógica o digital como estrategia didáctica dentro del aula.
- Participación voluntaria en la investigación, incluyendo entrevistas, observación de clases y otras actividades de recolección de datos.

CRITERIOS DE EXCLUSION

Condiciones para los estudiantes:

- No pertenecer al turno vespertino del tercer ciclo de educación básica (séptimo, octavo o noveno grado) del Centro Escolar Colonia San Francisco.
- No haber participado en experiencias de gamificación dentro del aula.
- No mostrar interés ni disposición para compartir sus experiencias y percepciones sobre la gamificación.
- Tener un historial de asistencia irregular, que impida valorar de forma confiable su experiencia dentro del proceso gamificado.

Condiciones para los docentes:

- No haber implementado estrategias gamificación en su práctica docente durante el período delimitado por el estudio.
- Negarse a participar voluntariamente o no firmar el consentimiento informado, limitando el uso ético de sus datos.
- Estar en períodos de licencia o suspensión laboral, lo cual impide su participación efectiva.

Con base a lo establecido, la muestra estuvo comprendida de la siguiente manera:

Tabla 4

Cantidad de docentes y estudiantes a entrevistar.

Informantes claves	Cantidad
Docentes	3
Séptimo grado	5
Octavo grado	6
Noveno grado	5
Total de informantes	19

***Nota.** Construida por los investigadores autores a partir de información compartida por la subdirección del Centro Escolar Colonia San Francisco.*

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.5.1 Técnicas

Las técnicas utilizadas en la investigación fueron: la entrevista semiestructurada y la observación no participante.

Entrevista semiestructurada. El tipo de entrevista realizada correspondió a la semiestructurada, puesto que permitió captar perspectivas complejas, es decir, dio lugar a entender a profundidad las experiencias y perspectivas de los entrevistados, capturando la riqueza y la diversidad de la realidad del fenómeno de estudio. En el artículo *La entrevista, recurso flexible y dinámico*, Díaz-Bravo et al. (2013) ponen de manifiesto que los tipos de entrevista se clasifican de acuerdo con su planeación. En particular, expone que la entrevista semiestructurada:

Presentan un grado mayor de flexibilidad que las estructuradas, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos (p. 163).

Bajo este contexto y por la naturaleza de la investigación, la entrevista semiestructurada fue la idónea para la recolección de datos cualitativos mediante una guía de entrevista que estuvo en sintonía con el problema de estudio, lo que facilitó la indagación profunda sobre aspectos específicos de la gamificación en el desarrollo de la interacción estudiantil. Por lo cual, esta técnica se administró a cada uno de los informantes claves de la muestra definida.

Observación no participante. Esta técnica permitió robustecer los datos obtenidos de la entrevista, dado que este tipo de observación es “realizada por agentes externos que no tienen intervención alguna dentro de los hechos; tan sólo se es espectador de lo que ocurre, y el investigador se limita a tomar nota de lo que sucede para conseguir sus fines.” (Campos et al. 2012, p. 53)

Bajo este contexto, en una investigación descriptiva, la observación no participante proporcionó una comprensión más completa y holística del uso de la gamificación para el desarrollo de la interacción estudiantil. Cabe recalcar que, mediante esta técnica, se recopilaron datos precisos, los cuales facilitaron la comprensión del contexto educativo a nivel de tercer ciclo y contribuyeron al desarrollo de estrategias didácticas efectivas y funcionales dentro del aula.

3.5.2 Instrumentos

Con base a las técnicas seleccionadas, los instrumentos de recolección de datos fueron la guía de entrevista y el diario de campo.

Guía de entrevista. Este tipo de guía fue de carácter semiestructurado, debido a que sirvió como referencia para profundizar aspectos que brindaron mayor detalle al momento de analizar los datos. Contenía preguntas abiertas y de seguimiento – preguntas de reflexión, comparación, clarificación, específicas y de sondeo –, en donde se exploró a fondo de qué manera la gamificación como estrategia didáctica influyó en el desarrollo de la interacción estudiantil; capturando con ello experiencias personales de los docentes y estudiantes.

Además, su redacción estuvo determinada por categorías de análisis; de esta forma, se aseguró que el instrumento abordara temas claves para mejorar la precisión y la calidad de la información obtenida.

Diario de campo. En una investigación con enfoque cualitativo, este instrumento fue considerado como un cuaderno personal donde el investigador registró sus observaciones, pensamientos y reflexiones sobre el fenómeno de estudio. Es decir, permitió capturar detalles que no se podían recopilar a través de la entrevista, en particular, las interacciones y el ambiente dentro del aula. Por tanto, el diario de campo dio lugar a realizar un proceso metodológico en donde se registró la experiencia observable de los participantes.

3.6 ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN

3.6.1 Selección del tema y planteamiento del problema

En esta etapa se seleccionó el tema a investigar, centrado en la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la interacción estudiantil, lo que dio lugar a la formulación de la pregunta de investigación.

3.6.2 Formulación de objetivos

Se crearon objetivos a alcanzar con la investigación, uno de carácter general y cuatro específicos, formulados para guiar el proceso investigativo y determinar el éxito de la misma.

3.6.3 Revisión teórica

Se analizó y se sintetizó la literatura sobre la gamificación como estrategia didáctica, partiendo datos generales a específicos sobre el tema de investigación lo que proporcionó conceptos y bases para el desarrollo de las siguientes etapas del proceso.

3.6.4 Diseño metodológico

Se elaboró un plan detallado de cómo se ejecutó el proceso investigativo, así como su enfoque, método y tipo de estudio; de igual manera, se definieron las técnicas y herramientas utilizadas durante el proceso de investigación, las cuales ayudaron en la recolección de datos.

3.6.5 Recolección de datos

Se recolectó información a partir de las técnicas e instrumentos de evaluación, como entrevistas, observaciones y análisis de documentos. De esta forma, se obtuvo información triangulada, lo que otorgó mayor validez a los hallazgos.

Se dio inicio con la visita al Centro Escolar con el propósito de recolectar información sobre los estudiantes que formaron parte del estudio, considerando los criterios de inclusión y exclusión previamente establecidos. Se realizaron cinco visitas en total: la primera estuvo destinada a realizar entrevistas en séptimo grado; la segunda, en octavo grado; la tercera, en noveno grado; y la cuarta, a los docentes. La quinta y última visita se programó para llevar a cabo las observaciones no participativas, utilizando como instrumento el diario de campo.

3.7 Análisis de datos y triangulación

En esta etapa se examinaron, analizaron e interpretaron la información recolectada durante el proceso de investigación, realizando la triangulación, que, según Jiménez (2020) consiste en “el uso de múltiples métodos, teorías, datos y / o investigadores en el estudio de un fenómeno común” (p77).

Tabla 5

Tipos de triangulación

Tipo	Definición	Ejemplo
Triangulación de datos	La triangulación de datos supone el empleo de distintas estrategias de datos, su objetivo es verificar las tendencias detectadas en un determinado grupo de observaciones.; la confrontación de los datos puede estar basada en criterios	Una investigación sobre las conductas de estudiantes de 3 Universidades sobre los patrones de comportamiento.

Tipo	Definición	Ejemplo
	espacio temporales y niveles de análisis.(Denzin,1970)	
Triangulación de investigadores	Según Okuda y Gómez (2005) se puede realizar análisis de datos de manera independiente para cada uno de los/ las investigadores/as y posteriormente, someter esos análisis a comparación utilizando el consenso para acordar los hallazgos. Según Cohen y Manion (1990) este tipo de investigación ofrece datos más válidos y fiables.	Así por ejemplo, si dos investigadores realizan la misma observación sin consultarse, se incrementa el nivel de confianza de la información. En el supuesto de que un investigador corrobore indudablemente una observación que acaba de conocer de otro, se incrementa también la fiabilidad de la técnica.
Triangulación de métodos	De acuerdo con Paul (1996), la triangulación entre métodos ofrece la oportunidad de mejorar el diagnóstico organizativo sintetizando los resultados derivados de la utilización de múltiples métodos científicos en una interpretación válida y coherente.	Un ejemplo de triangulación metodológica puede venir dado por la utilización de la técnica de la encuesta y la observación participante en una investigación
Triangulación de teorías	Denzin (1970) define como el uso de distintas perspectivas teóricas para analizar un mismo grupo de datos.	Ejemplo: ¿abandono escolar por teoría del déficit o cultura?

Tipo	Definición	Ejemplo
Triangulación múltiple	Puede ser definida como la combinación de múltiples métodos, tipos de datos, investigadores y teorías en una misma investigación (Denzin, 1970).	Evaluación diagnóstica de necesidades en un equipamiento de educación ambiental mediante la triangulación múltiple de datos

Nota. De Jiménez, V. (2020), *Triangulación metodológica cualitativa y cuantitativa*. *Revista sobre estudios e investigaciones del saber académico*, 14(14), 76 – 81.

La triangulación utilizada fue de datos, ya que resultó necesaria para la validación de la información, tal como lo menciona Jiménez (2020) “el propósito de la triangulación es aumentar la credibilidad y validez de los resultados de la investigación. El objetivo es obtener confirmación de los hallazgos a través de la convergencia de diferentes perspectivas” (p77). Utilizando así varias fuentes de información como entrevistas, observaciones y análisis de documentos.

Con la triangulación se aplicó la codificación, que, según Bodine (2021), se puede definir como: “el etiquetado y la organización de datos cualitativos para identificar temas y patrones. El propósito de la codificación es estructurar datos de formato libre para que puedan examinarse sistemáticamente”, de esta manera, se protegieron los datos personales de los participantes de la investigación y también se identificaron patrones de comportamientos.

CAPÍTULO IV: HALLAZGOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Categoría 1: Influencia de la gamificación en la participación estudiantil

Con esta categoría, se indagó sobre la influencia que tiene la gamificación en la participación estudiantil del tercer ciclo de Educación Básica, analizando los cambios que esta estrategia implica en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la percepción tanto de estudiantes como docentes en relación al uso de herramientas gamificadas para fomentar una mayor interacción, motivación y compromiso en el aula.

4.1.1 Docentes: Aporte pedagógico

En el apartado siguiente, se presentan los datos obtenidos de las categorías investigadas mediante el trabajo de campo, las cuales fueron dirigidas a la muestra de docentes del tercer ciclo de Educación Básica del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco.

Uno de los primeros aspectos sobre los cuales se consultó a los docentes fue la manera en que han implementado estrategias de gamificación en sus clases. Al respecto, el Docente 1 expresó *“A través de juegos en línea y analógicos para la resolución de problemas”*. Por su parte, la Docente 2 indicó que utiliza estas estrategias *“para motivarlos a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA)”*. Asimismo, el Docente 3 señaló que la gamificación le ha permitido *“motivar a los estudiantes”* durante el desarrollo de sus clases.

Para los docentes del tercer ciclo entrevistados, la implementación de estrategias de gamificación ha tenido un impacto positivo en la participación estudiantil, puesto que han percibido un aumento en la motivación, interés y disposición de los estudiantes para involucrarse de manera activa en las actividades académicas, tal como lo menciona López et ál. (2024) *“La gamificación creó un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes se sintieron valorados y parte del grupo”*. Asimismo, expresaron que, en muchos casos, la metodología tradicional no logra captar la atención de los alumnos, mientras que con actividades gamificadas, los estudiantes muestran entusiasmo y compromiso en el desarrollo de sus clases.

Por otra parte, se les consultó a los docentes cómo consideran que la gamificación contribuye a mejorar la interacción entre sus estudiantes, ante esto el Docente 1 señaló que

esta estrategia promueve *“el trabajo colaborativo, lo que mejora sus relaciones interpersonales”*. De manera similar, la Docente 2 destacó que *“contribuye a que haya una sana competencia entre ellos”* lo cual genera un ambiente participativo y motivador en el aula. Finalmente, el Docente 3 afirmó que *“el aprendizaje de ellos se les facilita, por medio del material adecuado para la asignatura”*, resaltando de esta manera la importancia de utilizar recursos pertinentes que no solo fomenten la interacción, sino también la comprensión de los contenidos académicos.

Las opiniones expresadas por los docentes en relación a la implementación de la gamificación fueron diversas, no obstante, manifestaron que, como docentes, deben estar abiertos a renovar sus estrategias constantemente, en orden de responder a las necesidades de sus estudiantes, y consideran que la gamificación es una oportunidad para fortalecer la motivación y la participación en el aula.

4.1.2 Estudiantes: Testimonio vivencial

En relación a esta categoría, se quiso conocer de cerca y de viva voz de los estudiantes, cómo ha influido la gamificación en su participación dentro del aula.

Al respecto, se les presentó a los estudiantes un listado de aplicaciones, con el propósito de identificar cuáles han utilizado durante sus clases para el desarrollo de actividades gamificadas. Los resultados evidenciaron que la gran mayoría disfruta y valora el uso de herramientas digitales como Coogle, Canva y Quizizz, ya que consideran que estas aplicaciones además de hacer sus clases más interactivas, también facilitan la comprensión de los contenidos, en segundo plano, los estudiantes manifestaron que usan otras herramientas como Kahoot y Edpuzzle, especialmente los estudiantes de noveno grado. Esto sugiere que, si bien, algunas de estas aplicaciones son conocidas y valoradas por sus beneficios pedagógicos, su incorporación aun no es generalizada, por lo que esto representa una oportunidad para diversificar y fortalecer las estrategias de gamificación en tercer ciclo.

También se indagó si los estudiantes consideran que los juegos y dinámicas educativas en el aula contribuyen a mejorar su interacción tanto con sus compañeros como con el docente. Ante esta consulta, las respuestas fueron mayoritariamente positivas. El estudiante de séptimo grado, J.C.A.L. expresó *“Siento que sería una mejor manera de aprender y socializar”*, destacando el valor de estas estrategias tanto en la parte académica como en

las relaciones. Por su parte, A.V.E.V., estudiante de octavo grado, afirmó: *“Sí, porque convivimos y trabajamos en equipo”*, resaltando de este modo el fortalecimiento del trabajo colaborativo. De la misma forma, E.B.J.R., estudiante de noveno grado, señaló: *“Sí, ya que podemos desarrollar una competencia sana y también nos ayuda a desestresarnos”*, subrayando el impacto emocional positivo que estas dinámicas pueden generar en el entorno escolar, tal como fue demostrado en el estudio realizado en Costa Rica por Mora-Erazo et al., (2023) donde se concluyó que “la aplicación de estrategias metodológicas gamificadas logró una disminución en los niveles de estrés escolar, facilitando ambientes de aprendizaje más agradables y participativos para los estudiantes”.

Con lo anterior, se puede evidenciar que la implementación de estrategias de gamificación transforma significativamente la dinámica del aula, volviendo las clases más dinámicas y entretenidas, cuando se utilizan juegos, retos o plataformas digitales, ya que esto permite a los alumnos involucrarse de manera más activa en el desarrollo de los contenidos. Los estudiantes expresaron que, a diferencia de las clases tradicionales, donde en muchas ocasiones se limitan a escuchar al docente o a transcribir textos, con la gamificación participan en actividades donde compiten, colaboran y aplican lo aprendido de forma práctica y significativa, estimulando también el fortalecimiento de habilidades sociales y el trabajo en equipo.

4.1.3 Registro verdadero del fenómeno: Observación no participante

A través de la observación no participante, en una investigación como la presente, la técnica proporcionó una comprensión más completa y holística del uso de la gamificación para el desarrollo de la interacción estudiantil. Asimismo, facilitó la obtención de datos precisos como la interacción y participación estudiantil, opiniones, percepciones, beneficios y dificultades, que permiten comprender el contexto educativo del tercer ciclo del turno vespertino y contribuir al diseño de estrategias efectivas dentro del aula.

Durante las sesiones observadas, se lograron identificar patrones de comportamiento que evidencian la influencia positiva de la gamificación en la participación estudiantil. En séptimo grado, se llevó a cabo una actividad gamificada utilizando la plataforma Kahoot, enfocada en evaluar conocimientos previos en la asignatura de Ciencias. La dinámica incentivó de forma notable la participación del grupo, aunque no todos los estudiantes podían responder simultáneamente, debido a la escasez de dispositivos, esperaban su turno con atención y

entusiasmo. Se observaron expresiones espontáneas de alegría como risas, aplausos y exclamaciones al responder correctamente o visualizar sus nombres en el marcador, lo que generó un ambiente participativo y de motivación.

Para la observación realizada en octavo grado, durante esta sesión, se implementaron dinámicas gamificadas grupales, en forma de concurso de preguntas y respuestas, en parejas, asignándoles roles específicos de entrevistador y entrevistado. A lo largo de la dinámica, se formularon preguntas relacionadas con los contenidos abordados en clase, y por cada respuesta correcta se otorgaban puntos al equipo. Al finalizar la actividad, la pareja que acumuló la mayor cantidad de puntos recibió como recompensa un punto adicional para el próximo examen. Esta estrategia produjo visiblemente el interés de los estudiantes, quienes se mostraron entusiastas, activos y colaborativos. Se observó una actitud más proactiva, con mejor disposición a participar de manera voluntaria, intervenir en clase y mantenerse enfocados a lo largo de la actividad. La interacción entre compañeros también se fortaleció, generando un ambiente de cooperación.

En el caso de noveno grado, se desarrolló una actividad denominada “El reto del Reino Matemático”, en forma de rally dentro de la clase de Matemáticas, a través de esta dinámica, el salón se transformó en un escenario temático en el que los estudiantes, en grupos de 3, asumieron el rol de aventureros, debiendo superar una serie de desafíos matemáticos para avanzar por distintos “territorios” del reino. Cada estación del rally representaba una zona con retos específicos relacionados con los contenidos vistos recientemente, resolviendo problemas matemáticos para avanzar al siguiente nivel. Esta estrategia gamificada generó un impacto significativo en la participación estudiantil. Los retos distribuidos por zonas, las recompensas simbólicas y la dinámica por puntos incentivaron la colaboración, el compromiso grupal y una actitud positiva hacia la asignatura. Se observó un nivel elevado de compañerismo, disposición a intervenir, trabajar en equipo y asumir retos académicos con entusiasmo, lo cual contrasta con el comportamiento pasivo que suele caracterizar algunas clases tradicionales.

Los datos recopilados mediante la observación no participante permitieron confirmar que las estrategias de gamificación aplicadas en los tres grados de tercer ciclo favorecen de manera notable la participación, motivación y la interacción tanto entre los estudiantes como con sus docentes. Esta evidencia resulta valiosa para el diseño de prácticas pedagógicas más efectivas, dinámicas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes del Centro

Escolar Colonia San Francisco, tal como Ramirios (2023), indica, ya que se fomenta un aprendizaje activo y autónomo, donde los estudiantes exploran y descubren conocimientos de manera interactiva.

4.1.4 Triangulación de datos para la Categoría 1

Las coincidencias entre las percepciones de docentes, estudiantes y la observación no participante no son casuales, sino que responden a la vivencia compartida de un entorno de aula donde la gamificación ha sido aplicada con intención pedagógica. Tanto docentes como alumnos han experimentado de manera directa los beneficios de esta estrategia, lo cual explica la convergencia en sus valoraciones. Mientras los docentes enfocan su atención en la transformación metodológica y en la mejora del ambiente de aprendizaje, los estudiantes aprecian principalmente el impacto emocional y social que estas dinámicas generan. Las diferencias menores observadas, como la frecuencia de uso de ciertas herramientas digitales, pueden estar relacionadas con factores como el acceso a recursos tecnológicos o el nivel de familiarización docente con estas plataformas.

Las implicaciones de estos hallazgos para la práctica docente son significativas. En primer lugar, validan el uso de la gamificación como una estrategia didáctica que no solo favorece el aprendizaje activo y autónomo, sino que también fortalece la motivación, la interacción social y el bienestar emocional del estudiantado. En segundo lugar, destacan la necesidad de seguir promoviendo la formación docente en el uso de tecnologías educativas y metodologías alternas, de modo que la gamificación pueda implementarse con mayor profundidad.

4.1.5 Matriz de Triangulación para la Categoría 1

A continuación, se presenta la matriz de triangulación para la categoría 1: Influencia de la gamificación en la participación estudiantil del tercer ciclo.

Tabla 6

Influencia de la gamificación en la participación estudiantil del tercer ciclo.

Fuente	Hallazgos principales	Coincidencias	Diferencias	Interpretación analítica
Docentes (Aporte pedagógico)	Los docentes usan juegos en línea/analógicos para motivar y mejorar el PEA. Afirman que existe mayor interés, disposición y entusiasmo del alumnado y que la gamificación fomenta trabajo colaborativo y sana competencia.	Coinciden en observación que incrementa motivación y interés, así mismo, concuerdan con la estudiantes en que fortalece la interacción y el trabajo en equipo.	Los docentes enfatizan más en la planificación pedagógica y el uso de estrategias intencionadas para el aprendizaje.	La percepción más docente evidencia la que la gamificación solo es una herramienta motivacional, sino un recurso pedagógico estructurado que favorece la participación y el aprendizaje activo.
Estudiantes (Testimonio vivencial)	Reportan que prefieren herramientas como Quizizz, Coogle, Canva, Kahoot, ya que mejoran su interés, comprensión, convivencia y trabajo en equipo, además disminuyen estrés y aumenta motivación.	Coinciden en que docentes en aumento de motivación. Concuerdan con la observación que se fomenta la convivencia y la colaboración.	Los estudiantes destacan más la experiencia de emocional, e decir, estrés y motivación, además de la preferencia por plataformas y específicas.	Desde la visión de los estudiantes, la gamificación es valorada por su carácter dinámico y lúdico, generando bienestar emocional además de aprendizajes significativos.
Observación no participante	Estudiantes activos, colaborativos y motivados.	Docentes estudiantes y concuerdan con la motivación,	y La observación resalta con la fuerza dimensión	La evidencia observada la confirma que la gamificación

Fuente	Hallazgos principales	Coincidencias	Diferencias	Interpretación analítica
	Realización de actividades como participaci3n y rallies, concursos y juegos digitales fortalecen el compromiso.	de participaci3n y colaboraci3n. coinciden con los estudiantes el que actividades fortalecen el trabajo en equipo y convivencia.	y inclusiva y el comportamiento colectivo en aula. las	el genera un clima inclusivo y participativo, consolidando lo expresado por docentes y estudiantes.
	Se aprecian ambientes inclusivos.			
	Coincidencia entre percepci3n docente, experiencia estudiantil evidencias observadas: gamificaci3n promueve aprendizaje colaborativo inclusivo.	Se refuerzan todas las y coincidencias entre fuentes: La motivaci3n, participaci3n, un colaboraci3n, aprendizaje activo, inclusi3n. e	No evidencian diferencias significativas, m3s bien se integran las perspectivas.	se A trav3s de la triangulaci3n de datos se valida que la gamificaci3n es una estrategia eficaz, pues su impacto positivo se refleja de manera consistente en las fuentes pedag3gica, lo vivencial y observable.

Nota. Construida por los investigadores autores a partir de informaci3n compartida por los docentes y estudiantes del tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco.

4.2 Categoría 2: Formas de interacci3n estudiantil y estrategias de gamificaci3n

En este apartado se analiza las formas de desarrollo de interacci3n por parte de los docentes y estudiantes entrevistados de igual forma, las estrategias de gamificaci3n utilizadas en los salones de clases, as3 mismo la observaci3n no participante aplicada.

4.2.1 Docentes: Aporte pedag3gico

Los docentes entrevistados reconocen que la gamificaci3n incrementa la participaci3n e interacci3n por parte de los estudiantes, especialmente cuando se realizan actividades grupales como menciona el Docente 1 “los alumnos se animan m3s a hacer consultas”,

Docente 2 menciona *“porque las clases se hacen más interactivas”* y el Docente 3 *“que los estudiantes aprenden mejor jugando y fomenta la interacción entre ellos”*, los docentes coinciden que la gamificación no es solo una técnica de enseñanza atractiva para los estudiantes sino, también una herramienta efectiva para mejorar la dinámica dentro del aula. Esta estrategia evidencia un cambio de comportamiento tradicional, especialmente en estudiantes que antes de mostraban temerosos de preguntar. A partir de ello, la gamificación genera un ambiente de confianza, en el que los estudiantes sienten mayor libertad de participar e interactuar. Esta percepción coincide con lo expresado por López et al. (2024), quienes evidencian que las dinámicas gamificadas incrementan la interacción entre estudiantes, sin importar sus diferencias culturales o estilos de aprendizaje. Asimismo, resaltan que este tipo de actividades promueven un ambiente de inclusión donde todos los alumnos se sienten aceptados, fortaleciendo su sentido de pertenencia al grupo y la aceptación mutua. Ambas opiniones apoyan que la gamificación no solo dinamiza el aprendizaje, sino que también transforma el aula en un espacio más armonioso y colaborativo, demostrando que, al utilizar estas estrategias, los docentes pueden fomentar vínculos sociales más sólidos, lo cual es clave para crear un entorno educativo que apoye tanto el desarrollo académico como emocional del alumnado. Siendo así que las estrategias gamificadas son muy importantes en el aprendizaje del alumnado. Los entornos gamificados dan un paso a una mayor reciprocidad entre docente - alumno y entre los mismos estudiantes promoviendo así que sean protagonistas de su propio aprendizaje.

En cuanto a la gamificación como estrategia didáctica el Docente 1 utiliza Kahoot, Wordwall, Quizizz entre otros, Docente 2 menciona que *“la gamificación contribuye a que haya una sana competencia entre ellos”* y utiliza computadoras y celulares para sus clases y el Docente 3 recalca que *“el aprendizaje de ellos se le facilita jugando”* utilizando videos interactivos. Se evidencia que las herramientas utilizadas pese a que son diferentes, los docentes comparten algo en común que la gamificación potencia el aprendizaje porque lo vuelve entretenido, accesible y significativo para así fomentar la participación voluntaria promoviendo la motivación intrínseca mediante las recompensas o logros, esta tecnología se usa como medio para mejorar la calidad de la educación en los salones de clase.

Según la información recopilada se concluye que los docentes perciben la gamificación como una estrategia didáctica que transforma la interacción estudiantil, reconocen que no se limita a jugar por jugar, sino que mejora la participación, expresiones sociales y colaboración entre pares. El uso de esta estrategia promueve la interacción tanto como

entre docentes-estudiantes y entre los mismos estudiantes lo que mejora no solo el ambiente de aprendizaje, sino la calidad del mismo.

4.2.2 Estudiantes: Testimonio vivencial

La información dada por los estudiantes con respecto a la interacción y estrategias de gamificación podemos resaltar que el estudiante M.C.P.H mencionó que la actividad que utilizó es la creatividad y también comentó que: *“los juegos me ayudan a interactuar porque charlamos en equipo y compartimos tips para mejorar entre todos el aprendizaje”*, otro estudiante G.G.J.A compartió que: *“he utilizado juegos y competencias porque me ayudan más a interactuar”*, otro estudiante entrevistado K.A.A.Q mencionó que: *“los juegos me ayudan a cooperar y compartir con mis compañeros”*, el estudiante A.V.E.V comentó que: *“los juegos me ayudan a trabajar en equipo mejorando mi confianza”*. Los hallazgos reconocen la capacidad que tienen los juegos para generar interacción espontánea y significativa poniendo en evidencia un ambiente donde los estudiantes no compiten de forma destructiva, sino que se apoyan mutuamente, lo que fortalece el sentido de compañerismo dentro del aula.

La gamificación como estrategia didáctica despierta un mayor interés por el aprendizaje, al transformar las clases en espacios más dinámicos y motivadores, esto es compartido por el estudiante D.J.Z.C., que menciona: *“me gustaría que en clases implementan juegos y dinámicas porque es más divertido y aprendería con mucha más motivación e interés”*. Esta opinión se relaciona con lo planteado por Flores et al. (2024), quienes destacan que la gamificación, al ser una propuesta pedagógica, tiene el potencial de mejorar la conducta escolar y fomentar la participación activa del estudiantado. Además, permite crear un entorno más estimulante que incrementa tanto el interés como el compromiso hacia los contenidos curriculares, impactando positivamente en el desarrollo académico y personal de los alumnos. Ambas perspectivas coinciden en que la aplicación de juegos y dinámicas educativas no solo genera motivación, sino que también fortalece el vínculo de los estudiantes con el proceso de aprendizaje.

La gamificación según lo dicho por los estudiantes fomenta valores como la solidaridad, la empatía y la confianza interpersonal, el trabajo en equipo emerge como una forma de interacción, desarrollando competencias esenciales para la convivencia dentro del aula y el aprendizaje colaborativo, mejora también el autoestima y la seguridad personal, como

indica A.V.E.V, también comenta que al participar en entornos gamificados los estudiantes sienten menos presión y más libertad para expresar sus ideas lo que impacta positivamente en su desarrollo emocional y social. En todos los casos muestran que los estudiantes no son receptores pasivos, sino que protagonistas que interactúan, toman decisiones, se expresan, resuelven problemas y cooperan.

La gamificación complementa y mejora el modelo tradicional de educar y promueve una interacción donde cada estudiante aporta y construye junto a sus compañeros, desde la perspectiva estudiantil la gamificación no solo mejora la forma en que aprenden, sino que como se relacionan, sienten y actúan dentro de los salones de clase ofreciendo oportunidades valiosas para fortalecer el sentido de pertenecer, la motivación y la calidad de las interacciones educativas.

4.2.3 Registro verdadero del fenómeno: Observación no participante

A partir de la observación no participante en el grado séptimo, octavo y noveno, se puede realizar un análisis sobre las formas de interacción estudiantil y las estrategias de gamificación implementadas. Se evidenció cómo las dinámicas gamificadas no solo transforman la participación del estudiantado, sino también el ambiente de aula y la disposición hacia el aprendizaje.

En Séptimo Grado la estrategia gamificada usada fue Kahoot para evaluar conocimientos previos en Ciencias. Las observaciones clave fueron la participación activa y entusiasmo general, a pesar de limitaciones tecnológicas ya que había pocos dispositivos durante la aplicación de esta por lo que se compartían con otros estudiantes, además los alumnos esperaban su turno con paciencia, demostrando respeto por el proceso. Se observaron expresiones en el momento de alegría especialmente al ver sus nombres en el marcador al aumentar su puntaje. La gamificación, aún con restricciones evidentes de dispositivos, logró captar la atención y estimular la motivación intrínseca de los estudiantes siendo así que se promovió una interacción emocionalmente positiva, donde el reconocimiento público fortaleció la autoestima y el sentido de logro. El hecho de que los estudiantes se mantuvieran atentos sin estar participando y muy concentrados durante el proceso de la actividad, directamente refleja una forma de interacción pasiva activa, es decir, implicados a través de la observación y el apoyo del grupo.

Octavo grado utilizó la dinámica el juego de roles (simulación) realizando así un concurso de preguntas y respuestas en grupo con sus roles respectivos y se logró una competencia sana y su posterior premiación. Se observó una mayor disposición a participar voluntariamente e intervenir en clase así mismo los estudiantes se mostraron más activos, enfocados y colaborativos fortaleciéndose la interacción entre pares. Las dinámicas competitivas con refuerzo positivo propiciaron un clima sano de competencia ya que había apoyo mutuo por medio de aplausos y palabras de aliento, motivando la participación consciente y voluntaria por parte de los estudiantes, esta estrategia potenció la autonomía, liderazgo y habilidades sociales, desplazando el modelo tradicional hacia una experiencia más dinámica e interactiva.

La interacción estudiantil en Noveno Grado estrategia gamificada utilizada el reto del Reino Matemático, con retos distribuidos por zonas entre los estudiantes se dispusieron formar grupos de 3 o 4 integrantes donde se distribuían depende sus resultados puntos y recompensas. Se pudo observar la alta participación, colaboración y disposición al trabajo en equipo, compañerismo, entusiasmo y compromiso grupal sostenido durante toda la dinámica ya que incluso se ayudan entre grupos para realizar la actividad. La estrategia representó una experiencia inmersiva, en la que los estudiantes se involucraron activamente en la resolución de desafíos, generando un aprendizaje vivencial, el sistema de puntos y recompensas estimuló la autorregulación, la perseverancia y el sentido de pertenencia al grupo transformándose así a interacción participativa, colaborativa y orientada a metas, con un claro impacto en la motivación y la percepción positiva hacia el aprendizaje.

La observación en los tres grados demostró que la gamificación potencia la interacción estudiantil desde múltiples dimensiones facilitando el aprendizaje mediante el juego, lo que incrementa la comprensión y retención, generando entusiasmo, reduce el temor al error, y mejora la percepción sobre las asignaturas. Además, se evidencia un cambio positivo en el aula, con estudiantes más implicados, comunicativos y comprometidos con su propio aprendizaje. Estas observaciones respaldan la eficacia de la gamificación como una estrategia didáctica transformadora, especialmente útil para fomentar la interacción y fortalecer el vínculo entre los estudiantes y el contenido académico.

4.2.4 Triangulación de datos para la Categoría 2

Se identificó que tanto docentes como estudiantes valoran el trabajo en equipo como una forma central de interacción promovida por la gamificación. Herramientas como Kahoot, Wordwall o juegos por roles fomentan la cooperación, el liderazgo y la empatía. Las observaciones ratifican estos efectos al mostrar entornos colaborativos donde los alumnos participan activamente, se turnan y se apoyan mutuamente

Tanto los docentes y estudiantes coinciden en que la gamificación y la interacción estudiantil se deben a que ambos experimentan directamente sus beneficios en el aula. Comparten un entorno donde estas estrategias fomentan la participación, la cooperación y un ambiente más motivador e inclusivo. Mientras los docentes valoran el cambio metodológico y el aumento en la participación, los estudiantes destacan el compañerismo, la confianza y la libertad para expresarse. Las observaciones confirman estas percepciones al evidenciar actitudes positivas y colaborativas. Esto coincide con lo señalado por López et al. (2024), quienes afirman que las dinámicas gamificadas no solo incrementan la interacción, sino que también promueven la inclusión y fortalecen el sentido de pertenencia entre los estudiantes.

Desde una perspectiva constructivista, autores como Vygotsky (1978) enfatizan la relevancia del aprendizaje social y la interacción como mecanismos esenciales para el desarrollo cognitivo. En este marco, la gamificación ofrece múltiples oportunidades para el trabajo colaborativo, la resolución conjunta de problemas y el fortalecimiento de vínculos sociales, elementos para el desarrollo de competencias socioemocionales y comunicativas. De este modo, el aprendizaje no se limita exclusivamente al contenido, sino que se configura en función de las relaciones que los estudiantes establecen con sus pares y docentes durante el proceso educativo.

Estos hallazgos implican que la gamificación debe integrarse de forma planificada en la práctica docente, no solo como recurso motivador, sino como estrategia para mejorar la interacción social y el aprendizaje significativo. Además, plantean la necesidad de diversificar herramientas y promover entornos donde el docente actúe como facilitador de experiencias activas, colaborativas y emocionalmente positivas.

4.2.5 Matriz de Triangulación para la Categoría 2

En este apartado se muestra la matriz de triangulación elaborada para la categoría 2: Formas de interacción estudiantil y estrategias de gamificación.

Tabla 7

Formas de interacción estudiantil y estrategias de gamificación.

Fuente	Hallazgos principales	Coincidencias	Diferencias	Interpretación analítica
Docentes (Aporte pedagógico)	Los docentes comparten las formas de interacción generadas en el aula, así como las estrategias gamificadas utilizadas y su percepción sobre la gamificación.	Coinciden con los estudiantes y con la observación en la gamificación más potencia la interacción y participación. Además, con la perspectiva de los estudiantes en la relación a que la gamificación es percibida de forma positiva.	Los docentes destacan las estrategias pedagógicas planificadas y su utilidad en el aprendizaje.	Los docentes valoran la gamificación como recurso didáctico que favorece el aprendizaje activo y el desarrollo de competencias sociales mediante dinámicas lúdicas.
Estudiantes (Testimonio vivencial)	El impacto de los juegos en la interacción, así como los efectos en la parte emocional y social, además de la percepción sobre su rol en clase.	Los estudiantes concuerdan con los docentes en que la gamificación aumenta la interacción y coinciden con la observación en la mejora de convivencia y el impacto emocional positivo.	Los estudiantes resaltan la experiencia emocional y (motivación, confianza, disminución de la de estrés) y el cambio en su rol activo en el aula.	Los estudiantes perciben la gamificación como una experiencia que transforma el clima de clase, los motiva y los hace sentirse protagonistas de su aprendizaje.

Fuente	Hallazgos principales	Coincidencias	Diferencias	Interpretación analítica
Observación no participante	Se evidencia el comportamiento interacción en dinámicas gamificadas, así como el impacto emocional y académico y las estrategias empleadas.	A través de la observación coinciden docentes y estudiantes en la interacción, motivación ambiente positivo. Así mismo, docentes en la utilización de estrategias variadas.	La observación se enfatiza la evidencia directa y actitudes colectivas y la creación de ambientes inclusivos, más allá de percepciones individuales.	La observación confirma lo expresado por docentes y estudiantes, mostrando que la gamificación se traduce en comportamiento colaborativos, motivados e inclusivos.
Triangulación de datos	Se validan las percepciones y efectos observados. Se evidencia el valor educativo y social de la gamificación.	Integra todas las coincidencias: motivación, interacción, colaboración, impacto emocional y social.	No muestra diferencias sustantivas, más bien consolida las percepciones desde distintos ángulos.	La triangulación evidencia que la gamificación no solo es una estrategia pedagógica efectiva, sino también un recurso socializador y emocional que fortalece la convivencia y el aprendizaje en el aula.

Nota. Construida por los investigadores autores a partir de información compartida por los docentes y estudiantes del tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco.

4.3 Categoría 3: Desafíos y beneficios de la gamificación

La implementación de la gamificación en el tercer ciclo de Educación Básica presenta una serie de beneficios y desafíos que impactan tanto a docentes como a estudiantes. A continuación, se desarrollan estos aspectos a partir de la información obtenida en entrevistas y observaciones.

4.3.1 Docentes: Aporte pedagógico

En este apartado se exponen los hallazgos derivados de las entrevistas realizadas a docentes del tercer ciclo de Educación Básica del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco, con el objetivo de comprender su perspectiva sobre los beneficios y desafíos de la gamificación en el aula.

En cuanto a los beneficios, los docentes coincidieron en que la gamificación contribuye de manera significativa a mejorar la motivación, el entusiasmo y la participación activa de los estudiantes. El Docente 1 afirmó que estas estrategias permiten “salir de la rutina y los chicos se divierten de manera colaborativa”, mientras que el Docente 2 subrayó que “si la clase es más interactiva, hay más motivación y se crean más lazos de amistad”. Por su parte, el Docente 3 valoró que mediante actividades gamificadas “los estudiantes exploran un mundo diferente”, lo que facilita el aprendizaje desde un enfoque lúdico.

Asimismo, los docentes identificaron mejoras en la interacción estudiantil, destacando el fomento del trabajo colaborativo, la sana competencia y la participación espontánea. El Docente 1 mencionó que “la gamificación promueve relaciones interpersonales mediante el trabajo en equipo”, mientras que el Docente 3 observó que “los estudiantes se animan más a hacer consultas” al sentirse en un ambiente más dinámico.

No obstante, también se identificaron desafíos relevantes. Uno de los principales problemas señalados por los docentes fue la limitación tecnológica, específicamente la falta de dispositivos, acceso a internet y recursos didácticos adecuados. El Docente 1 expresó que en su institución “solo hay un proyector y no hay acceso a internet”, y el Docente 3 manifestó que “no hay apoyo logístico para implementar gamificación, especialmente en educación física”.

A pesar de estas dificultades, todos los docentes entrevistados consideraron que la gamificación es una estrategia didáctica estratégica, siempre que se adapte a las

condiciones del entorno educativo. Entre las sugerencias brindadas, destacaron la necesidad de concienciar a los estudiantes sobre el propósito educativo de estas dinámicas y seleccionar cuidadosamente las actividades en función de las necesidades de aprendizaje.

4.3.2 Estudiantes: Testimonio vivencial

Con este subapartado se pretende profundizar en las percepciones de los estudiantes sobre los beneficios y desafíos que experimentan cuando participan en actividades gamificadas dentro del aula. Para ello, se entrevistaron estudiantes de séptimo, octavo y noveno grado, quienes compartieron sus opiniones y vivencias al respecto.

En relación con los beneficios, los estudiantes manifestaron que la gamificación hace que las clases sean más divertidas, dinámicas y comprensibles. J.C.A.L., estudiante de séptimo grado, expresó: “Sería más divertido y fácil”, mientras que M.C.P.H., de octavo grado, afirmó que “podemos despejar nuestra mente y saber más cosas de varios temas”. De igual manera, E.B.J.R., de noveno grado, opinó que “la gamificación ayuda a desarrollar más la creatividad, el trabajo en equipo y también a desestresarnos”.

Los estudiantes también destacaron mejoras en su rendimiento académico, ya que al participar en dinámicas gamificadas logran memorizar mejor los contenidos y prestar más atención. Según Y.G.R.R., estudiante de séptimo grado, estas actividades “ejercitan el cerebro y ayudan a rebuscarse”, mientras que K.J.D.J., de noveno, comentó: “Presto más atención y memorizo más”.

En cuanto a la interacción con sus compañeros, la mayoría indicó que la gamificación facilita la socialización, fomenta el trabajo en equipo y promueve un ambiente más respetuoso. G.G.M.V., estudiante de octavo grado, destacó que “socializamos más y creamos más ideas y creatividad al realizar la clase”, mientras que E.B.J.R. mencionó que estas dinámicas generan una “competencia sana” entre compañeros.

Sin embargo, los estudiantes también enfrentan desafíos, especialmente de tipo emocional y logístico. J.C.A.L. comentó que su principal dificultad fue “la pena y los nervios al hablar en público”, mientras que E.B.J.R. mencionó que se “estresaba cuando algo no le salía bien”. A nivel institucional, también se identificaron limitaciones como la repetición de las mismas dinámicas, lo que puede generar desinterés con el tiempo, según lo señalado por algunos estudiantes durante las entrevistas.

4.3.3 Registro verdadero del fenómeno: Observación no participante

La observación no participante permitió recabar información directa sobre los desafíos y beneficios de la gamificación durante la implementación de actividades lúdico-educativas en las aulas de séptimo, octavo y noveno grado del turno vespertino en el Centro Escolar Colonia San Francisco. Esta técnica proporcionó una perspectiva integral del comportamiento estudiantil, la dinámica grupal, el rol del docente y las condiciones tecnológicas presentes en el entorno escolar.

Durante la sesión observada en séptimo grado, se implementó una actividad con la plataforma Kahoot, diseñada para repasar conocimientos previos en la asignatura de Ciencias. La participación fue positiva a pesar de limitaciones tecnológicas, como el acceso restringido a dispositivos móviles y la falta de internet en el aula, situación que fue solventada por el docente mediante el uso de un plan de datos personales. La dinámica generó entusiasmo general, incluso cuando los estudiantes no participaban directamente, ya que esperaban su turno con atención, celebraban las respuestas correctas con aplausos y mostraban alegría al ver sus nombres en el marcador. Entre los beneficios observados destacan el aumento del compromiso, la atención sostenida, el aprendizaje colaborativo y la comprensión del contenido. Como desafío principal se identificó la falta de conectividad y la necesidad de compartir dispositivos.

En octavo grado, se aplicó una actividad basada en juegos de roles y competencias grupales, con organización de equipos, asignación de roles (líder, portavoz, secretario) y resolución de retos en tiempos establecidos. La estrategia permitió fortalecer la interacción entre pares, observar liderazgo espontáneo y fomentar el trabajo colaborativo. El uso de puntajes y reconocimientos verbales incrementó la motivación y la participación activa del grupo. Entre los beneficios se encontraron una mayor cohesión grupal, disposición al aprendizaje y conducta disciplinada durante la sesión. No obstante, se evidenciaron limitaciones como el tiempo insuficiente para completar todas las fases del juego y comentarios de estudiantes sobre la necesidad de variar los tipos de dinámicas para evitar la monotonía.

La actividad observada en noveno grado, titulada “El reto del Reino Matemático”, se caracterizó por una narrativa lúdica con retos distribuidos por zonas del aula, trabajo por equipos, sistema de puntuación y recompensas simbólicas. Esta estrategia generó un ambiente altamente participativo, con un marcado incremento del entusiasmo, el trabajo en

equipo y la disposición al esfuerzo, incluso en estudiantes que usualmente presentaban desinterés. Los beneficios fueron notorios: mayor involucramiento, actitud positiva hacia la asignatura y desarrollo de habilidades sociales. No obstante, surgieron desafíos asociados al manejo del tiempo, la organización de los movimientos por zonas y la necesidad de estructura para evitar desorden.

4.3.4 Triangulación de datos para la Categoría 3

Entre los beneficios más relevantes se encuentran el aumento en el rendimiento académico, la creatividad y el compromiso estudiantil. No obstante, tanto docentes como estudiantes señalaron como desafíos principales la falta de recursos tecnológicos y la conectividad limitada. La observación documentó estas dificultades, pero también evidenció que, a pesar de ellas, los estudiantes mantienen el interés y la participación.

Docentes y estudiantes concuerdan la gamificación promueve la motivación, el trabajo en equipo y una experiencia de aprendizaje más dinámica. Sin embargo, también enfrentan limitaciones comunes, especialmente en cuanto a la tecnología y los recursos disponibles, lo que genera desafíos logísticos que condicionan su implementación. Las pequeñas diferencias observadas, como el estrés o nerviosismo que algunos estudiantes sienten al participar, pueden responder a factores individuales de personalidad y experiencia previa en actividades participativas.

Estas percepciones tienen implicaciones importantes para la práctica docente, ya que refuerzan la necesidad de planificar cuidadosamente las actividades gamificadas, adaptándolas al contexto institucional y a las características del grupo. Como señala Pérez (2024), “El equipo docente que busca implementar la gamificación en el aula tiene una gran responsabilidad. El éxito de esta estrategia dependerá, en gran medida, del diseño y planificación del proyecto” (p. 264). Por ello, es importante que los docentes no solo incorporen juegos por su valor lúdico, sino que lo hagan con objetivos claros, sentido pedagógico y estrategias variadas que mantengan el interés de los estudiantes y respondan a los retos identificados en el proceso.

4.3.5 Matriz de Triangulación para la Categoría 3

A continuación, se expone la matriz de triangulación correspondiente a la categoría 3: Desafíos y beneficios de la gamificación.

Tabla 8

Desafíos y beneficios de la gamificación.

Fuente	Hallazgos principales	Coincidencias	Diferencias	Interpretación analítica
Docentes (Aporte pedagógico)	Beneficios: Aumenta motivación, participación, vínculos sociales, entusiasmo y colaboración.	Coinciden con observación en la gamificación y que eleva la motivación, interacción y aprendizaje colaborativo.	Los docentes y rol pedagógico en la necesidad de planificar cuidadosamente las actividades, pero los estudiantes mencionan directamente.	La perspectiva de los docentes muestra una visión crítica y propositiva: reconocen beneficios, pero insisten en la adaptación al contexto y en el propósito pedagógico para evitar que la gamificación se reduzca solo al entretenimiento.
	Desafíos: Limitación tecnológica (falta de internet, dispositivos, logística).			
	Sugerencias: Adaptar la gamificación al contexto escolar y señalar concienciar a los estudiantes sobre su tecnológicas. uso pedagógico.	Coinciden con observación en		
Estudiantes (Testimonio vivencial)	Beneficios: Clases más divertidas y comprensibles; mejora la creatividad, memoria, trabajo en equipo y socialización.	Docentes y observación en que la gamificación favorece el aburrimiento en repetición y la dinámicas, motivación. Así elementos con docentes en observación de que fomenta destacan con misma fuerza. sociales.	Señalan más los desafíos emocionales (pena, estrés) y el la gamificación, pero revela la importancia de variar estrategias que y acompañar y emocionalmente no a los alumnos para evitar ansiedad, y monotonía.	Su perspectiva confirma el valor lúdico y social de la gamificación, pero revela la importancia de variar estrategias que y acompañar y emocionalmente no a los alumnos para evitar ansiedad, y monotonía.
	Desafíos: Nervios al mismo, hablar, estrés por docentes errores, repetición de que dinámicas que genera desinterés.			

Fuente	Hallazgos principales	Coincidencias	Diferencias	Interpretación analítica
Observación no participante	Beneficios: Entusiasmo, atención sostenida, liderazgo espontáneo, colaboración, mayor disposición al aprendizaje.	Docentes y estudiantes coinciden que evidencia motivación, interacción entusiasmo.	y Destaca más la importancia en tiempo y organización de la aula, aspectos menos enfatizados por los estudiantes docentes.	Se confirman los beneficios observados en la motivación e interacción, pero se evidencia la fragilidad del proceso frente a factores externos como la conectividad, el tiempo y la estructura de la dinámica.
	Desafíos: Falta de conectividad, pocos dispositivos, organización del tiempo y necesidad de variedad en dinámicas para evitar rutina.	La observación coincide con docentes en cuanto a limitaciones tecnológicas y con los estudiantes en cuanto a la necesidad de variar las dinámicas.		
Triangulación de datos	Coincidencia en que la gamificación transforma el ambiente de aula, promueve el aprendizaje activo y fortalece la interacción. Los desafíos tecnológicos y logísticos deben atenderse para maximizar su impacto. Es una estrategia educativa de alto potencial si se adapta con planificación.	Beneficios compartidos: motivación, entusiasmo, creatividad, interacción social, atención sostenida, aprendizaje colaborativo. Desafíos comunes: limitación tecnológica, variedad en las dinámicas.	Diferencias en el énfasis: docentes enfocan planificación pedagógica; estudiantes inclinan emociones repetición dinámicas; observación, el tiempo organización.	La gamificación los tiene un alto potencial para mejorar la experiencia educativa, pero su éxito depende de la planificación, la variedad de estrategias y la superación de limitaciones tecnológicas y emocionales.

Nota. Construida por los investigadores autores a partir de información compartida por los docentes y estudiantes del tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco.

4.4 Categoría 4: Propuesta Didáctica basada en la gamificación para mejorar la interacción estudiantil

En esta categoría, se analiza la viabilidad y pertinencia de una propuesta didáctica fundamentada en la gamificación como estrategia didáctica, orientada a fortalecer la interacción estudiantil en el tercer ciclo de educación básica. Se examinan los aportes que esta metodología puede ofrecer al proceso de enseñanza-aprendizaje, así también las percepciones de docentes y estudiantes respecto al uso de elementos gamificados, recursos lúdicos y tecnológicos que promuevan un ambiente participativo, motivador y dinámico en el aula.

4.4.1 Docentes: Aporte pedagógico

En relación con esta categoría, se consultó a los docentes si consideraban estratégica la aplicación de la gamificación en todas sus clases. Ante esta interrogante, el Docente 1 expresó: *“Sí, porque se sale de la rutina y los chicos se divierten de manera colaborativa”*, destacando el potencial de la gamificación para romper con la monotonía del aula en actividades tradicionales. Por su parte, la Docente 2 indicó: *“Sí, para que la clase sea más interactiva”*, haciendo énfasis en la mejora de la dinámica entre docentes y estudiantes. Finalmente, el Docente 3 afirmó: *“Sí, porque ayuda a la motivación del alumno”*, remarcando el impacto positivo que esta estrategia puede tener sobre el compromiso estudiantil.

Estas opiniones coinciden y señalan que la gamificación no solo logra dinamizar el ambiente en el salón de clases, sino que también fomenta la colaboración, participación e interés por aprender de los estudiantes. Para los docentes entrevistados, la inclusión sistemática de elementos análogos y digitales representa una herramienta útil para lograr una mayor implicación de los estudiantes en las actividades académicas, superando las imitaciones de los métodos tradicionales.

De la misma forma, se preguntó qué sugerencias aportarían para optimizar la implementación de estrategias gamificadas en el aula. El Docente 1 propuso: *“Concientizar a los estudiantes sobre la gamificación y seleccionar las actividades según la necesidad educativa”*, subrayando la importancia de una aplicación intencionada y contextualizada. La Docente 2 sugirió: *“Que sea implementada más en el aula y que sea incluida en el programa”*, lo cual evidencia la necesidad de institucionalizar esta estrategia dentro del currículo. Por su parte, el Docente 3 considera necesario: *“Más apoyo en general para la*

implementación de dichas estrategias hacia el estudiante”, lo cual alude a la necesidad de recursos, acompañamiento, capacitaciones, entre otras condiciones que faciliten su aplicación.

Aunque las opiniones varíen, los docentes coinciden en que la gamificación constituye una vía efectiva para transformar las prácticas educativas tradicionales. Además, reconocen la necesidad de adaptar sus metodologías a los intereses y características de sus estudiantes, viendo a la gamificación como una propuesta didáctica con alto potencial para mejorar la interacción, motivación y aprendizaje en el aula.

4.4.2 Estudiantes: Testimonio vivencial

Con relación a lo comentado por los estudiantes sobre el porque les gustaría que en las clases se implementaran juegos o dinámicas uno de los entrevistados M.C.P.H menciona que: *“porque hay más creatividad y socializamos entre los compañeros y porque despejamos nuestra mente”*, de igual forma el estudiante J.J.G.A sostuvo que: *“las clases se sienten más divertidas y más entretenidas”* al igual que el estudiante D.J.Z.C mencionó que: *“porque sería más divertido y aprendería con mucha motivación”*.

Los estudiantes revelan que hay una necesidad clara de transformar las clases en espacios más dinámicos, con creatividad y que los estimule socialmente, fomentando así la motivación por aprender; por lo tanto, es necesario integrar estrategias didácticas como lo es la gamificación ya sea analógica o digital como parte del proceso educativo para mejorar así no solo el rendimiento académico, sino que también el ambiente dentro del aula tomando en cuenta la motivación intrínseca de los alumnos. La incorporación de juegos y dinámicas en el aula no solo es una alternativa didáctica, sino una respuesta a las necesidades emocionales de los estudiantes ya que esta propuesta busca crear ambientes educativos más motivadores y participativos, donde aprender se también compartir, disfrutar y aprender de forma divertida.

Con respecto a la opinión de los estudiantes sobre de qué manera o forma las clases pueden desarrollarse a través de juegos o dinámicas educativas el estudiante J.C.A.L menciona que: *“utilizando juegos que se trabaje en equipo”*, J.J.G.A opino que: *“por medio de juegos de preguntas y competencias que motiven más”* y A.M.J.R dijo que: *“de forma creativa con juegos de acuerdo al tema y que llame mi atención”*.

Las opiniones dadas por los estudiantes muestran que el uso de juegos en el aula no debe ser aleatorio, sino que vinculado al contenido por ende esta propuesta responde directamente a las necesidades expresadas por los estudiantes, porque al implementar juegos educativos no solo transforma el ambiente en salón de clase, también permite aprender con motivación y alegría, potenciando el desarrollo de habilidades sociales, el pensamiento crítico y compromiso con el aprendizaje significativo.

4.4.3 Registro verdadero del fenómeno: Observación no participante

La técnica de observación no participante permitió documentar de manera directa y auténtica las experiencias vividas por estudiantes y docentes durante la implementación de actividades gamificadas en distintos grados del tercer ciclo. Este acercamiento permitió comprender, desde la praxis, las condiciones del entorno escolar, la dinámica grupal, los recursos disponibles y el rol del docente como mediador del aprendizaje a través del juego.

En el grado séptimo, se llevó a cabo una actividad gamificada utilizando Kahoot para repasar conocimientos previos en Ciencias. A pesar de la limitada conectividad y del escaso acceso a dispositivos, la estrategia generó un ambiente de entusiasmo y motivación. Los estudiantes esperaban con atención su turno de participación, celebraban las respuestas correctas y se involucraban activamente en la dinámica. El uso de puntajes, tiempos cronometrados y clasificación en pantalla promovió la atención sostenida, el interés por el aprendizaje y la interacción respetuosa entre compañeros. La actitud proactiva del docente fue clave para mantener el ritmo y resolver las limitaciones técnicas.

En octavo grado, se implementó una dinámica de roles y competencias grupales, en la que los estudiantes asumieron responsabilidades como portavoz, secretario y líder de equipo. Esta metodología promovió la cooperación, la toma de decisiones conjunta y el respeto de turnos. Se observó una mejora en la conducta durante la actividad, una actitud entusiasta y mayor disposición a intervenir. Se utilizaron elementos motivacionales como la acumulación de puntos, registro de resultados en la pizarra y reconocimiento verbal, que fortalecieron la cohesión grupal. Entre los aspectos a mejorar, se identificó la necesidad de diversificar las dinámicas para mantener el interés y planificar mejor el tiempo disponible.

En noveno grado, la actividad titulada *“El reto del Reino Matemático”* permitió evidenciar el potencial de las narrativas lúdicas y el trabajo por zonas dentro del aula. Los estudiantes se organizaron en equipos, asumieron roles espontáneos y enfrentaron desafíos secuenciales

con un sistema de puntos y recompensas simbólicas. Esta estructura aumentó significativamente el nivel de compromiso, compañerismo y participación activa, incluso de estudiantes que usualmente no intervienen. La actividad transformó el aula en un espacio dinámico, estimulante y propicio para el aprendizaje colaborativo. No obstante, se observaron dificultades relacionadas con la gestión del tiempo y la coordinación de movimientos entre zonas.

Las observaciones realizadas permitieron extraer elementos clave para una propuesta didáctica basada en gamificación: el uso de plataformas digitales accesibles como Kahoot, la incorporación de roles dentro de equipos de trabajo, la asignación de retos con niveles de dificultad progresiva, el uso de puntuaciones visibles, recompensas simbólicas y dinámicas que no dependan exclusivamente de la tecnología. También se destaca la importancia de que el docente asuma un rol de facilitador motivacional y que las actividades se adapten a las condiciones logísticas de cada grupo.

4.4.4 Triangulación de datos para la Categoría 4

Las tres fuentes concuerdan en que la gamificación debe ser implementada de forma planificada, con actividades vinculadas al contenido y ajustadas a las condiciones del aula. Se valoró positivamente el uso de retos, roles, recompensas y dinámicas grupales como componentes clave para fomentar la interacción y el aprendizaje significativo. Las observaciones evidenciaron el impacto positivo de estas prácticas en la convivencia, la motivación y el protagonismo del estudiantado.

Las coincidencias y diferencias en las percepciones de docentes y estudiantes sobre la gamificación reflejan tanto la experiencia compartida en el aula como las particularidades individuales y contextuales. La motivación, la colaboración y el dinamismo emergen como beneficios claros, mientras que las limitaciones tecnológicas y emocionales constituyen desafíos significativos. A partir de estos hallazgos se resalta la necesidad de que la gamificación sea implementada de manera planificada, contextualizada y con el apoyo institucional necesario para optimizar sus resultados.

En este sentido, el rol del docente como mediador y facilitador motivacional es fundamental, adaptando las actividades gamificadas a las condiciones reales del entorno educativo y vincularlas estrechamente con los objetivos curriculares. Como sostiene Flores et al. (2024), esta estrategia didáctica no solo mejora la interacción y el comportamiento escolar, sino

que también promueve un ambiente participativo y estimulante que favorece el desarrollo académico y personal de los estudiantes.

Desde la perspectiva del aprendizaje significativo, Ausubel (1960) argumenta que este proceso implica que el estudiante integre de forma comprensible y duradera la nueva información con sus conocimientos previos, permitiéndole de este modo, reconstruir y aplicar esos saberes en diversos contextos. La gamificación, al fomentar la interacción, la motivación y el trabajo colaborativo, crea condiciones propicias para que este tipo de aprendizaje se produzca, facilitando una construcción de conocimiento más profunda y funcional.

Por lo tanto, la gamificación se posiciona como una propuesta didáctica viable y pertinente para transformar las prácticas educativas tradicionales, fortaleciendo la interacción estudiantil y fomentando un aprendizaje significativo, colaborativo y motivador en el centro educativo.

4.4.5 Matriz de Triangulación para la Categoría 4

Tabla 9

Propuesta didáctica basada en la gamificación para mejorar la interacción estudiantil.

Fuente	Hallazgos principales	Coincidencias	Diferencias	Interpretación analítica
Docentes (Aporte pedagógico)	Valoración positiva: Favorece la colaboración, motivación y dinamismo.	Coinciden con los estudiantes y los docentes en la observación de la planificación y contextualización de la estrategia, así como la necesidad de apoyo institucional.	Los docentes perciben la gamificación como una herramienta pedagógica que transforma las prácticas educativas tradicionales y mejora la interacción, siempre que se implemente de	Los docentes perciben la gamificación como una herramienta pedagógica que transforma las prácticas educativas tradicionales y mejora la interacción, siempre que se implemente de
	Sugerencias: Concienciar a los estudiantes, contextualizar actividades y fortalecer el apoyo institucional.	que la gamificación incrementa la motivación, colaboración y dinamismo en el aula.		
	Percepción: Es una estrategia			

Fuente	Hallazgos principales	Coincidencias	Diferencias	Interpretación analítica
Estudiantes (Testimonio vivencial)	transformadora con alto potencial pedagógico.			forma planificada y con recursos adecuados.
	Opiniones coinciden en que los juegos hacen las clases más divertidas, motivadoras y colaborativas.	Coinciden con docentes y observación en que la gamificación favorece la motivación, el trabajo colaborativo y un ambiente dinámico.	Los estudiantes destacan más la dimensión emocional y lúdica, así como la necesidad de que las actividades vinculen con los contenidos de forma entretenida.	Los estudiantes perciben la gamificación como una estrategia que potencia la motivación intrínseca y la interacción social, convirtiéndose el aprendizaje en un proceso activo, entretenido y significativo.
	Preferencias: Juegos de equipo, competencias, creatividad vinculada al tema. Necesidades: Aulas más dinámicas y emocionalmente estimulantes.			
Observación no participante	Prácticas exitosas observadas: Uso de Kahoot, roles en grupo, retos por zonas y recompensas simbólicas.	Existe coincidencia con docentes y estudiantes en la efectividad de la gamificación y para fomentar participación, colaboración y motivación.	La observación evidencia limitaciones prácticas y logísticas que no siempre son mencionadas por docentes, como la disponibilidad de dispositivos o gestión del tiempo.	A través de la observación se confirma que la gamificación genera participación activa y colaboración, y destaca la importancia de considerar los factores prácticos para optimizar su implementación en el aula.
	Beneficios: Aumento del compromiso, colaboración y entusiasmo. Desafíos: Gestión del tiempo, coordinación y limitaciones tecnológicas.			

Fuente	Hallazgos principales	Coincidencias	Diferencias	Interpretación analítica
Triangulación de datos	Coincidencia en que la gamificación debe adaptarse al contexto, diversificarse y conectarse con los contenidos. Una propuesta efectiva incluye roles, retos, tecnología accesible, refuerzo positivo y docente como mediador. Transforma el aula en un espacio participativo.	Integra todas las coincidencias: motivación, colaboración, dinamismo, vinculación con contenidos y rol del docente como mediador.	Las diferencias son menores: énfasis en la planificación pedagógica (docentes) contra dimensión emocional y lúdica (estudiantes) y desafíos logísticos (observación).	La triangulación valida que la gamificación es una propuesta didáctica viable y pertinente, capaz de transformar el aula en un espacio participativo, motivador y colaborativo, promoviendo aprendizaje significativo y cohesión social, siempre que se implemente con planificación, recursos y adaptación al contexto.

***Nota.** Construida por los investigadores autores a partir de información compartida por los docentes y estudiantes del tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco.*

4.5 Análisis de triangulación de información

A través de la triangulación de información en esta investigación se confronta y validan los hallazgos obtenidos de tres fuentes: docentes, estudiantes y observación no participante. El enfoque cualitativo proporcionó una visión integral sobre la influencia de la gamificación en la interacción estudiantil del tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco.

A través de la tabla número 10, se resumen los hallazgos clave por fuente, facilitando la comparación de coincidencias, diferencias y particularidades que enriquecen la comprensión del fenómeno.

Tabla 10

Cuadro de triangulación según información obtenida por medio de entrevistas y observaciones no participativas.

Categoría	Docentes: Aporte pedagógico	Estudiantes: Testimonio vivencial	Registro verdadero del fenómeno: Observación no participante
Influencia de la gamificación en la participación estudiantil	La gamificación promueve el interés y participación activa de los estudiantes.	Las actividades son más entretenidas y les motivan a participar.	Mayor entusiasmo durante las sesiones gamificadas
Formas de interacción estudiantil y estrategias de gamificación	Uso de Kahoot, cuestionarios, concursos y juegos en equipos.	Disfrutan más trabajar en equipo cuando hay juegos o retos.	Ambiente colaborativo, con estudiantes interactuando entre sí, turnándose y ayudándose.
Desafíos y beneficios de la gamificación	Beneficio: el aumento del rendimiento académico y la motivación. Desafío: la falta de recursos tecnológicos y conectividad.	Consideran divertido aprender jugando. Sin embargo, algunos mencionan impaciencia cuando no tienen acceso a dispositivos.	Algunos estudiantes tuvieron que esperar para participar por falta de dispositivos.
Propuesta Didáctica basada en la gamificación para mejorar la interacción estudiantil	Proponen integrar más dinámicas gamificadas en el currículo, adaptadas a los contenidos y necesidades de los estudiantes.	Sugieren que las clases sean más interactivas todo el tiempo, no solo en ciertas ocasiones.	Se identificó que las sesiones gamificadas favorecen el aprendizaje colaborativo y una mejor convivencia, por lo que se valida su inclusión sistemática.

Nota. *Construida por los investigadores autores a partir de información compartida por los docentes y estudiantes del tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco.*

4.5.1 Análisis cualitativo por categoría

Influencia de la gamificación en la participación estudiantil

Las tres fuentes de datos coinciden en que la gamificación incrementa la motivación y participación activa. Los docentes perciben un impacto positivo en el compromiso con las actividades académicas; por su parte, los estudiantes valoran la diversión y el dinamismo de estas propuestas; y, a través de la observación, se evidencia entusiasmo real, participación activa y atención permanente. Estas convergencias confirman que la gamificación genera compromiso notorio en el aula y favorece la construcción de un aprendizaje significativo.

Formas de interacción y estrategias de gamificación

Los docentes describen el uso de plataformas digitales y actividades grupales; los estudiantes destacan la colaboración y socialización mediante retos y actividades grupales; y la observación registra turnos, cooperación y comunicación efectiva durante las dinámicas en equipos. La triangulación evidencia que las estrategias gamificadas son efectivas para fortalecer la interacción y cohesión grupal, siempre que estén bien estructuradas y vinculadas con los objetivos pedagógicos.

Desafíos y beneficios de la gamificación

Si bien todas las fuentes de recolección de datos reconocen el aumento de motivación y rendimiento académico, se identifican diferencias: los docentes enfatizan la limitación de recursos para ejecutar actividades; los estudiantes señalan frustración ante la falta de dispositivos y conexión a internet; y la observación muestra cómo esto afecta la participación y requiere ajustes logísticos. Este análisis resalta que la efectividad de la gamificación depende de planificación, recursos y acompañamiento institucional.

Propuesta didáctica basada en gamificación

La triangulación de datos revalida la pertinencia de integrar dinámicas gamificadas en el currículo de manera sistemática. Los docentes sugieren actividades contextualizadas y sobretodo, apoyo institucional; los estudiantes desean clases interactivas, con retos y creatividad; y la observación valida que las sesiones gamificadas favorecen el aprendizaje colaborativo y la convivencia. En conjunto, estas perspectivas muestran que una propuesta

didáctica bien planificada puede transformar la dinámica escolar y optimizar la interacción y el aprendizaje significativo.

Interpretación general

Por medio del análisis de triangulación se evidencia que la gamificación es una estrategia didáctica viable y pertinente, capaz de transformar las prácticas educativas tradicionales en espacios participativos, motivadores y colaborativos. Las coincidencias entre las fuentes de datos reflejan beneficios claros en motivación, cooperación y dinamismo, mientras que las diferencias evidencian desafíos logísticos y contextuales que deben considerarse para optimizar resultados. Además, se confirma el papel central del docente como mediador y facilitador, adaptando las actividades gamificadas al contexto y vinculándolas estrechamente con los objetivos curriculares.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y PROPUESTA

La Educación básica, y de manera especial, el tercer ciclo, representa una etapa importante en el desarrollo académico y social de los estudiantes, ya que es en este nivel educativo en el que se consolidan competencias fundamentales para la continuidad de su formación. En este nivel educativo, comprendidos los grados de séptimo, octavo y noveno, donde se orienta al desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas, socioemocionales y tecnológicas, que permitirán a los estudiantes desenvolverse con éxito en contextos cada vez más complejos.

Entre las estrategias empleadas por los docentes para fomentar la interacción estudiantil destaca la gamificación, una metodología emergente con creciente reconocimiento en los últimos años, entendida como el uso de elementos propios del juego en contextos educativos por su impacto positivo en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Esta metodología incluye el uso de retos, competencias, recompensas y puede aplicarse con herramientas digitales como análogas, adaptadas al contenido curricular de las distintas asignaturas.

La interacción estudiantil ha cobrado especial relevancia como indicador del compromiso y la motivación de los estudiantes hacia su aprendizaje. A partir de ello, resulta pertinente analizar la influencia de la gamificación en la participación activa de los estudiantes, tanto entre estudiantes, como en su relación con los docentes, promoviendo ambientes de aprendizaje más colaborativos, inclusivos y estimulantes.

A partir de esta premisa, se desarrolló el presente proyecto titulado *“la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la interacción estudiantil”* aplicado en el tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco, de la ciudad de San Miguel, cuyo objetivo principal es determinar de qué manera la gamificación como estrategia didáctica promueve el desarrollo de la interacción estudiantil, describiendo la influencia de la gamificación en la participación de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, así mismo, identificando las formas de interacción que se generan al aplicar estrategias de gamificación y analizar cuáles son los principales desafíos y beneficios del uso de herramientas de gamificación en el fomento de la interacción estudiantil. Además, se presenta el diseño de una propuesta didáctica basada en la gamificación que sirva como

recurso para fortalecer la interacción en el aula y enriquecer el proceso educativo en este nivel.

5.1 CONCLUSIONES

A partir de los hallazgos cualitativos obtenidos, se establecen las siguientes conclusiones.

- a) La gamificación tiene una influencia significativa y positiva en el fortalecimiento de la interacción de los estudiantes dentro del aula, ya que la implementación de dinámicas lúdicas, actividades grupales, plataformas digitales y el uso de recompensas ha favorecido no solamente el interés de los estudiantes por participar en clase, también ha enriquecido las relaciones interpersonales entre compañeros y con el docente. La gamificación se posiciona como una alternativa didáctica funcional para responder a las necesidades educativas del tercer ciclo del turno vespertino, superando las limitaciones de los modelos tradicionales y propiciando una mayor conexión entre los actores del proceso educativo.
- b) Los resultados de la presente investigación evidencian que la gamificación constituye una estrategia didáctica efectiva, ya que fomenta la participación activa del estudiantado del tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco. A través de las experiencias recogidas por medio de entrevistas, aportes docentes, testimonios estudiantiles y observación no participante, se muestra que el uso de juegos, retos, dinámicas grupales y herramientas digitales como *Kahoot*, *Quizizz* o *Canva* incide de manera directa en el interés, la motivación y la disposición de los alumnos para involucrarse en el desarrollo de los contenidos de las diferentes asignaturas. La gamificación logra transformar el rol pasivo del estudiante en uno participativo, y además estimula el trabajo colaborativo promoviendo un clima escolar más dinámico, empático y centrado en el aprendizaje significativo.
- c) La gamificación como estrategia didáctica promueve un ambiente de aprendizaje más inclusivos donde los estudiantes desarrollan confianza interpersonal, empatía, solidaridad, autoestima y sentido de pertenencia, a través de herramientas como Kahoot, Quizizz, juegos de roles y retos colaborativos, se fomenta la participación voluntaria, la motivación intrínseca y la responsabilidad compartida en el aprendizaje. Además, las dinámicas gamificadas refuerzan la autonomía, el liderazgo, el trabajo en equipo y la comunicación, generando una mejor interacción

espontánea y significativa, tanto en lo académico como en lo emocional siendo así que las estrategias gamificadas no solo enriquecen el proceso educativo desde una dimensión pedagógica, sino que actúan como catalizadores de relaciones sociales más sanas y constructivas dentro del aula, posicionando al estudiante como protagonista de su propio aprendizaje en un entorno dinámico, motivador y colaborativo.

- d) El análisis realizado permitió identificar que el uso de herramientas de gamificación en el aula conlleva múltiples beneficios para fomentar la interacción estudiantil en el tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco. Entre los beneficios más destacados se encuentran el aumento de la motivación, la mejora en la participación voluntaria, el fortalecimiento del trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, la empatía y la cooperación. Las dinámicas gamificadas promueven un ambiente más inclusivo, activo y centrado en el estudiante, donde se facilita el aprendizaje significativo. Sin embargo, también se identificaron desafíos importantes, como la falta de recursos tecnológicos, la conectividad limitada, la necesidad de una planificación estructurada y la posible repetitividad de las dinámicas si no se diversifican. Estos factores evidencian que, aunque la gamificación es una estrategia didáctica valiosa, su implementación efectiva requiere adaptación al contexto, creatividad docente y apoyo institucional.
- e) Se propone la implementación de una propuesta didáctica basada en la gamificación en el turno vespertino del tercer ciclo del Centro Escolar Colonia San Francisco, con el propósito de favorecer la interacción estudiantil. A través de actividades gamificadas, se promueve un ambiente educativo más dinámico, inclusivo y participativo, donde los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje. El uso de elementos como recompensas, retos colaborativos y narrativas temáticas fortalece no solo el interés por los contenidos curriculares, sino también habilidades clave como el trabajo en equipo, la comunicación e interacción y la empatía.

5.2 RECOMENDACIONES

Con base en los resultados obtenidos y las conclusiones formuladas, se proponen a continuación las siguientes recomendaciones.

- a) Se sugiere que el Centro Escolar Colonia San Francisco adopte un enfoque que incorpore la gamificación de manera sistemática en el tercer ciclo del turno vespertino, dado que se ha comprobado que esta metodología favorece la interacción estudiantil. Su integración en la planificación permitirá estimular la participación activa, el trabajo colaborativo y la comunicación
- b) Se aconseja que los docentes integren la gamificación como parte estructural del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, es necesario que planifiquen estrategias gamificadas, correspondiendo a los objetivos de aprendizaje de cada asignatura, además deben tomar en cuenta los intereses y las necesidades de su grupo de estudiantes. Del mismo modo, se aconseja facilitar capacitaciones, recursos tecnológicos y espacios colaborativos donde los docentes puedan dar a conocer buenas prácticas y fortalecer sus competencias digitales. Esto colaborará al mejoramiento de la participación estudiantil y también transformará positivamente el entorno de aprendizaje.
- c) Se recomienda documentar y evaluar continuamente el impacto de las prácticas gamificadas en el aula, con el fin de fortalecer su efectividad y ajustarlas a los distintos contextos educativos para mejorar el desarrollo de las interacciones entre los partícipes del aprendizaje. Al hacerlo, se garantiza no solo una mejora en los resultados académicos, sino también en la calidad de la convivencia, la inclusión y el bienestar emocional de los estudiantes, haciendo del proceso educativo una experiencia integral, divertida, participativa y significativa.
- d) Es pertinente que los centros educativos, y en particular el Centro Escolar Colonia San Francisco, desarrollen estrategias institucionales que faciliten el uso sostenible de herramientas gamificadas como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para superar los desafíos detectados, es necesario garantizar el acceso a recursos tecnológicos básicos, promover la capacitación continua del personal docente en metodologías gamificadas y diversificar las estrategias utilizadas para evitar la monotonía. Asimismo, se sugiere que la implementación de gamificación esté

alineada con los objetivos pedagógicos y adaptada a las condiciones del aula, priorizando actividades que fomenten la colaboración, el pensamiento crítico y la participación activa del estudiantado. Estas acciones contribuirán a maximizar los beneficios de la gamificación, mejorar la interacción entre los estudiantes y enriquecer el ambiente educativo en general.

- e) Resulta conveniente implementar prácticas gamificadas como parte del enfoque metodológico general, porque se requieren mayores estímulos para mantener el compromiso del alumnado. Es necesario implementar la gamificación y procurar tener la disponibilidad de recursos adecuados (tecnológicos y físicos), se aconseja monitorear continuamente el impacto de la propuesta, ajustándola según las necesidades y avances observados, promoviendo así una educación más motivadora, participativa y centrada en el estudiante.

5.3 PROPUESTA DIDÁCTICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA INTERACCIÓN ESTUDIANTEL

UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

FACULTAD DE POSTGRADO

**MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE**



**PROPUESTA DIDÁCTICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA
INTERACCIÓN ESTUDIANTEL**

PRESENTADO POR:

LICDA. KARLA RAQUEL ALVARENGA MARTÍNEZ	MVNP093623
ING. JOSÉ IVÁN GONZÁLEZ AMAYA	MVNP138723
ARQ. ALEXANDRA CRISTABEL DEL CID GUTIÉRREZ	MVNP154423

ASESOR:

MSc. LUIS ALFREDO CHÉVEZ FLORES

EL SALVADOR, SAN MIGUEL, JULIO DE 2025

5.3.1 PRESENTACIÓN

En un ambiente educativo en constante transformación, donde se busca motivar al estudiante y mejorar su participación activa e interacción la gamificación surge como una alternativa efectiva para dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, fomentando la colaboración, la comunicación y el compromiso entre los estudiantes.

La siguiente propuesta expone una estrategia didáctica orientada a fortalecer la interacción estudiantil en el tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco, utilizando la gamificación como recurso pedagógico. Esta propuesta nace del análisis cualitativo realizado, donde se identificó que los estudiantes presentan una participación limitada en clase y que las estrategias tradicionales no siempre fomentan una interacción activa y significativa, teniendo esta propuesta como finalidad mejorar la interacción estudiantil en el aula mediante la implementación sistemática de la gamificación como estrategia didáctica que apoye el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La gamificación entendida como la incorporación de dinámicas y elementos de juego en ambientes no lúdicos como el aula, es una metodología efectiva para motivar a los estudiantes, fomentar el trabajo colaborativo y enriquecer la experiencia de aprendizaje. Esta propuesta está diseñada considerando las características sociales, pedagógicas y tecnológicas del centro educativo, así como los lineamientos curriculares nacionales.

5.3.2 JUSTIFICACIÓN

El sistema educativo ha sido transformado a través del tiempo por el auge de metodologías activas y el uso de tecnologías educativas, la gamificación se presenta como una estrategia didáctica y pertinente para fortalecer la interacción estudiantil, especialmente en instituciones donde se evidencia una baja participación y escaso trabajo colaborativo entre los estudiantes, como es el caso del tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco.

Los hallazgos obtenidos en la investigación revelan que los estudiantes muestran un mayor interés y disposición a participar cuando las clases incluyen elementos gamificados, competitivos y dinámicos, tales como juegos por equipos, retos temáticos y uso de plataformas digitales como Kahoot o Wordwall. Esta respuesta no solo se traduce en un aumento de la participación individual, sino también en una mejora significativa de la interacción grupal, ya que los estudiantes se sienten motivados a colaborar, comunicarse y construir aprendizajes de forma conjunta.

Desde esta perspectiva, la gamificación no es únicamente una herramienta de entretenimiento, sino un enfoque didáctico estructurado que permite transformar el ambiente escolar tradicional en uno más inclusivo, participativo y significativo. Como lo señalan Flores et al. (2024) “la gamificación incide positivamente en la actitud del alumnado, fomentando el interés, la cooperación, el sentido de pertenencia y la autoeficacia académica” (p. 45).

El contexto institucional justifica la pertinencia de esta propuesta, dado que cuenta con recursos tecnológicos básicos (proyectores, computadoras en el aula de informática, conectividad intermitente), personal docente con disposición al cambio y una comunidad educativa que, aunque en parte distante, valora el esfuerzo por mejorar la calidad educativa. Este entorno representa una oportunidad ideal para implementar gradualmente una estrategia de gamificación, comenzando con dinámicas analógicas (juegos físicos) y transitando hacia herramientas digitales accesibles y gratuitas.

Asimismo, la propuesta responde al llamado del Currículo Nacional Base del Ministerio de Educación de El Salvador (Ministerio de Educación de El Salvador [MINED], 2017) que exhorta a los docentes a emplear metodologías activas, centradas en el estudiante y orientadas al desarrollo de competencias sociales, cognitivas y afectivas. En sintonía con

este marco normativo, **la** gamificación permite crear contextos de aprendizaje significativos, donde el juego deja de ser un fin en sí mismo y se convierte en un medio para enseñar, evaluar y convivir.

En términos de factibilidad, la gamificación es altamente adaptable y escalable. No requiere de grandes inversiones, sino de creatividad, planificación docente y apertura al cambio metodológico. De igual manera, su aplicación favorece el trabajo interdisciplinario, pues puede ser integrada en asignaturas como Ciencias, Lenguaje y Matemáticas facilitando la transversalización de valores y competencias.

La presente propuesta didáctica es de suma importancia por su relevancia pedagógica, su coherencia con las necesidades del contexto escolar, su fundamento legal y curricular, y su potencial transformador de la experiencia educativa en el aula. La gamificación no solo impulsa la motivación y el aprendizaje, sino que contribuye activamente a fortalecer las relaciones entre estudiantes, creando una cultura escolar más participativa, interactiva, equitativa y democrática.

5.3.3 OBJETIVOS

5.3.3.1 Objetivo General

Desarrollar la interacción estudiantil mediante la aplicación de estrategias gamificadas en el tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco.

5.3.3.2 Objetivos Específicos

1. Aplicar metodológica basada en la gamificación que promueva la participación activa, la interacción, el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco.
2. Integrar el uso de tecnologías en la aplicación de gamificación como estrategia didáctica.

5.3.4 FUNDAMENTO

5.3.4.1 Fundamentación legal

La implementación de estrategias didácticas como la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje encuentra sustento en el marco legal vigente en El Salvador, el cual establece el derecho a una educación de calidad, inclusiva, participativa y centrada en el estudiante. Este marco promueve enfoques pedagógicos que favorezcan el desarrollo integral del educando y fomenten su participación activa en un ambiente dinámico e interactivo.

En primer lugar, la Constitución de la República de El Salvador reconoce el derecho a la educación como un derecho fundamental de la persona humana y una función primordial del Estado. En su artículo 53, establece que “la educación tiene por objeto lograr el desarrollo integral de la personalidad en su dimensión espiritual, moral y social” Asamblea Legislativa de El Salvador.(1983) *Constitución de la República de El Salvador*. La gamificación, al integrar dinámicas lúdicas que estimulan la colaboración, el pensamiento crítico y la interacción social, contribuye directamente a este desarrollo integral.

La Ley General de Educación también proporciona un marco normativo clave, en su artículo 4, señala que uno de los fines de la educación es “desarrollar la capacidad de aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a convivir” Asamblea Legislativa de El Salvador.(1996) *Ley General de Educación*. Estos cuatro pilares del aprendizaje, definidos por la UNESCO, encuentran en la gamificación una vía efectiva para ser alcanzados, ya que esta estrategia promueve experiencias significativas donde el estudiante se convierte en protagonista activo de su propio proceso formativo.

Asimismo, el artículo 5 de la misma ley promueve el uso de métodos pedagógicos que “respondan a las características, necesidades e intereses del educando”. Esta disposición legal respalda el uso de metodologías flexibles e innovadoras como la gamificación, particularmente en contextos como el del turno vespertino del tercer ciclo, donde los estudiantes presentan ritmos de aprendizaje diversos y, en muchos casos, una baja motivación producto del social y educativo.

5.3.4.2 Fundamentación pedagógica

La educación enfrenta desafíos relacionados con la motivación e interacción activa de los estudiantes, en este contexto, la gamificación emerge como una estrategia didáctica que permite transformar el proceso educativo en una experiencia motivadora, interactiva y centrada en el estudiante.

La gamificación, entendida como el uso de elementos propios del juego en contextos no lúdicos como el aula busca aumentar el compromiso, la motivación y la participación del estudiante (Deterding et al., 2011). Esta estrategia no se limita al entretenimiento, sino que promueve un aprendizaje significativo mediante dinámicas que fomentan la colaboración, la competencia sana, la retroalimentación constante y el reconocimiento del logro. En el marco del tercer ciclo, donde los estudiantes transitan hacia una etapa de mayor autonomía, este enfoque puede potenciar su involucramiento y la interacción entre pares. Según Ramírez (2023), la gamificación crea ambientes dinámicos donde el aprendizaje se vuelve significativo, promoviendo la interacción y el trabajo colaborativo. Además, fomenta el desarrollo de habilidades como la toma de decisiones, la resolución de conflictos, el pensamiento crítico y la creatividad.

Desde una perspectiva constructivista, autores como Vygotsky (1978) enfatizan la importancia del aprendizaje social y la interacción como mecanismos esenciales para el desarrollo cognitivo. En este sentido, la gamificación ofrece oportunidades para el trabajo colaborativo, la resolución conjunta de problemas y el fortalecimiento de vínculos entre los estudiantes que son factores clave en el desarrollo de competencias socioemocionales y comunicativas. El aprendizaje no solo se produce en función del contenido, sino también en la forma en que los estudiantes se relacionan con sus compañeros y docentes durante el proceso educativo.

Además, el enfoque sociocultural de Vygotsky subraya la mediación del entorno y las herramientas culturales en la construcción del conocimiento en este caso las dinámicas gamificadas como desafíos, insignias, niveles y recompensas funcionan como mediadores que facilitan la apropiación de contenidos y el desarrollo de habilidades blandas.

Según el Ministerio de Educación de El Salvador (MINEDUCYT), el aprendizaje debe ser activo, participativo, colaborativo y situado en el contexto real del estudiante (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología [MINEDUCYT], 2020). La gamificación responde a estos

principios al brindar escenarios lúdicos adaptados al currículo nacional y al contexto sociocultural del alumnado. Esta estrategia se alinea también con el desarrollo de las competencias clave establecidas en los planes y programas nacionales, particularmente en áreas como la comunicación, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. También se toma como referencia los ejes transversales de cada asignatura como Estudios Sociales y Cívica, Ciencias y Tecnología, Matemática y Lenguaje y Literatura por lo que esta estrategia es adaptable a cualquier nivel y asignatura requerida.

Asimismo, el uso de tecnologías educativas asociadas a la gamificación (como plataformas interactivas, juegos digitales o sistemas de puntos) permite crear ambientes de aprendizaje inclusivos y equitativos, donde se respetan los ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante, esto resulta relevante para la atención a la diversidad del turno vespertino, en el cual los estudiantes suelen provenir de realidades sociales variadas que requieren enfoques pedagógicos flexibles y motivadores.

Por tanto, la implementación de una propuesta didáctica basada en la gamificación no solo tiene sustento en teorías pedagógicas sólidas, sino que responde a las necesidades concretas del contexto educativo salvadoreño. Su aplicación en el tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco puede contribuir significativamente al fortalecimiento de la interacción estudiantil, al tiempo que promueve un aprendizaje significativo, motivador y centrado en el estudiante.

5.3.5 CONTENIDO DE LA PROPUESTA

En el contexto educativo salvadoreño actual, caracterizado por la diversidad de necesidades estudiantiles y la búsqueda de metodologías más activas y participativas, la gamificación se plantea como una estrategia innovadora que permite mejorar significativamente la interacción en el aula. Esta propuesta didáctica ha sido diseñada específicamente para el tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco, considerando las características institucionales, los recursos disponibles y los hallazgos obtenidos en el proceso investigativo.

El contenido de la propuesta no responde a la creación de actividades completamente nuevas, sino a la adaptación y mejora de dinámicas ya conocidas, estructuradas bajo principios lúdicos y pedagógicos que promuevan el desarrollo integral del estudiantado. De esta manera, se busca potenciar habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad, la

colaboración, la toma de decisiones y la comunicación, aspectos esenciales para fortalecer la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, el contenido se organiza en dos componentes principales: las herramientas tecnológicas sugeridas y las líneas de acción. El primero hace referencia a una selección de recursos tecnológicos accesibles y pertinentes que pueden ser incorporados de forma progresiva, de acuerdo con la conectividad y disponibilidad del centro educativo. Estos recursos, como Kahoot, Wordwall, Genially, Padlet, Canva y ruletas digitales, han demostrado ser efectivos para motivar, evaluar y retroalimentar a los estudiantes de manera dinámica e inclusiva.

El segundo componente agrupa cuatro líneas de acción, cada una vinculada a una categoría investigativa y asignatura básica del currículo nacional (Lenguaje y Literatura, Estudios Sociales y Cívica, Ciencia y Tecnología, y Matemática). Estas líneas integran actividades gamificadas contextualizadas, orientadas al fortalecimiento de las competencias específicas de cada área, con un enfoque centrado en el estudiante, flexible y adaptable. Las dinámicas diseñadas responden a criterios como la equidad, el trabajo colaborativo, la aplicación práctica del conocimiento y el desarrollo socioemocional, siendo fácilmente replicables y escalables en otros niveles o contextos educativos similares.

Así, el contenido de esta propuesta se convierte en una guía estructurada, concreta y factible para docentes que deseen implementar metodologías gamificadas con propósito pedagógico, contribuyendo a la mejora de la interacción estudiantil y al logro de aprendizajes significativos y duraderos.

5.3.5.1 Herramientas tecnológicas sugeridas

5.3.5.1.1 Canva



Es una plataforma de diseño gráfico en línea que permite realizar creaciones artísticas de forma sencilla, facilitando la elaboración de imágenes, vídeos, carteles y otros contenidos visuales sin necesidad de ser un profesional del diseño. Su interfaz intuitiva basada en arrastrar y soltar, junto con una amplia biblioteca de recursos y plantillas personalizables, la hacen accesible tanto para novatos como para diseñadores experimentados (Soto, 2025).

Características principales:

- Interfaz intuitiva y fácil de usar, ideal para usuarios sin conocimientos técnicos.
- Más de 60 millones de fotografías, 5 millones de vectores y fuentes disponibles.
- Más de 15 millones de plantillas adaptadas a diferentes formatos y plataformas.
- Permite diseñar desde imágenes simples hasta páginas web completas.
- Modalidad gratuita con registro y opción de suscripción para acceder a más recursos.
- Compatible con múltiples dispositivos y plataformas (web, Android, iOS).
- Funciones colaborativas para trabajo en equipo en tiempo real.
- Edición y guardado de proyectos para continuar trabajando en ellos cuando se desee.

5.3.5.1.2 Genially



Genially es una herramienta en línea que permite crear contenidos multimedia interactivos y visualmente atractivos, como presentaciones, infografías, posters, juegos y otros elementos de comunicación, sin necesidad de conocimientos técnicos en programación o diseño (Contreras, 2024).

Características principales:

- Animación: Permite dar vida a imágenes, tablas y gráficos mediante movimientos configurables, enriqueciendo el contenido con efectos visuales dinámicos.
- Interactividad: Facilita la creación de experiencias de aprendizaje y comunicación donde el usuario puede interactuar con capas de información, botones, enlaces, ventanas emergentes, cuestionarios y videos incrustados.
- Integración: Posibilita incorporar contenidos de diversas fuentes externas como YouTube, Google Maps, Dropbox, Twitter, y más, manteniendo su funcionalidad dentro de la plataforma.
- Amplia variedad de plantillas: Más de 3,000 plantillas profesionales para personalizar y crear rápidamente diferentes tipos de contenido.
- Facilidad de uso: Interfaz intuitiva basada en arrastrar y soltar, accesible desde cualquier navegador sin necesidad de descargar software.

- Colaboración: Permite la edición simultánea en equipo y compartir proyectos mediante enlaces o códigos de inserción.
- Versatilidad: Creación de recursos educativos, juegos interactivos, publicaciones digitales, y materiales para marketing y formación.

5.3.5.1.3. Google Sheets



Google Sheets es una aplicación de hojas de cálculo en línea desarrollada por Google que permite crear, editar y colaborar en hojas de cálculo en tiempo real desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Forma parte de Google Workspace y se destaca por su capacidad de trabajo simultáneo entre varios usuarios, integración con otras herramientas de Google y una amplia variedad de funciones para análisis y automatización de datos (Studocu, 2021; Godaddy, 2024).

Características principales:

- Colaboración en tiempo real.
- Accesibilidad multiplataforma.
- Amplia gama de fórmulas y funciones.
- Integración con Google Workspace.
- Creación de gráficos y tablas dinámicas.
- Importación y exportación de formatos.
- Interfaz intuitiva.

5.3.5.1.4. Kahoot



Es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite crear y participar en cuestionarios interactivos, encuestas y juegos de preguntas y respuestas, diseñada para hacer el proceso educativo más dinámico, motivador y colaborativo (Xataka, 2025).

Características principales:

- Creación sencilla de cuestionarios y juegos interactivos adaptados a cualquier tema o nivel educativo.

- Participación en tiempo real mediante dispositivos móviles o computadoras, donde los jugadores responden preguntas y compiten por puntos.
- Modos de juego individual o grupal, fomentando tanto la competencia sana como el trabajo en equipo.
- Interfaz intuitiva y accesible, que permite a profesores, estudiantes y empresas usar la plataforma sin complicaciones.
- Gamificación del aprendizaje, con rankings y puntuaciones que motivan a los participantes.
- Informes y análisis de resultados, exportables para facilitar la evaluación y seguimiento del progreso.
- Integración con otras plataformas educativas y posibilidad de compartir juegos mediante códigos PIN.
- Uso versátil en educación formal, formación empresarial y entretenimiento.

5.3.5.1.5. Padlet



Según SMOWL (2025), Padlet es una plataforma en línea educativa interactiva que funciona como un tablero virtual con una interfaz sencilla e intuitiva que impulsa el aprendizaje activo, creativo y colaborativo. Esta herramienta permite publicar, almacenar y compartir contenido en diversos formatos, facilitando la organización visual de la información y fomentando la participación en tiempo real tanto de profesores como de estudiantes.

Características principales:

- Tablero virtual colaborativo.
- Interfaz intuitiva.
- Fomento del aprendizaje activo.
- Diversidad de formatos y plantillas.
- Control de privacidad y permisos.
- Moderación y seguimiento.
- Integración con sistemas educativos.
- Versatilidad de uso.

5.3.5.1.6. Power Point



Según Concepto de (2025), PowerPoint es un programa informático desarrollado por Microsoft que permite crear presentaciones en forma de diapositivas, facilitando la inserción y formato de textos, imágenes, gráficos, animaciones y multimedia para comunicar ideas de forma visual y atractiva. Desde su lanzamiento en 1987, se ha convertido en una herramienta fundamental tanto en el ámbito educativo como profesional para exposiciones, conferencias y presentaciones de proyectos.

Características principales:

- Permite insertar y dar formato a textos con diversas tipografías y colores.
- Posibilita la incorporación y edición de imágenes, gráficos, videos y audios.
- Ofrece una amplia variedad de plantillas, diseños y temas para personalizar presentaciones.
- Incluye herramientas de animación y transiciones para dar dinamismo a las diapositivas.
- Facilita la colaboración en tiempo real entre varios usuarios.
- Soporta la creación de diapositivas en 3D y la integración de capturas de pantalla.
- Guarda automáticamente el trabajo para evitar pérdidas accidentales.
- Compatible con múltiples formatos de archivo y permite exportar presentaciones en diversos formatos.

5.3.5.1.7. Wheel of Names



Según la Junta de Castilla y León (2024), Wheel of Names es una herramienta en línea gratuita que permite crear ruedas virtuales para seleccionar opciones o nombres de manera aleatoria, facilitando la toma de decisiones justas y dinámicas en distintos contextos, especialmente en el educativo. Esta plataforma permite personalizar la rueda con texto, imágenes o incluso datos importados desde hojas de cálculo, además de guardar y compartir las ruedas creadas.

Características principales:

- Selección aleatoria de nombres u opciones mediante una rueda virtual giratoria.

- Personalización de la rueda.
- Facilidad de uso.
- Posibilidad de guardar y compartir ruedas para uso repetido o colaborativo.
- Uso versátil.
- Integración con archivos externos.
- Herramienta inclusiva.

5.3.5.1.8. Wordwall



Según Euroinnova (2024), Wordwall es una herramienta educativa digital que permite a los docentes crear actividades interactivas y juegos educativos para hacer el aprendizaje más entretenido, significativo y motivador. Esta plataforma ofrece una interfaz intuitiva y diversas plantillas que facilitan la elaboración de recursos adaptados a diferentes materias y niveles, promoviendo la participación activa de los estudiantes y la personalización según sus necesidades.

Características principales:

- Permite crear actividades interactivas como crucigramas, cuestionarios, sopas de letras, juegos de correspondencias y ruletas.
- Ofrece una amplia variedad de plantillas personalizables para diferentes temáticas y niveles educativos.
- Facilita la reutilización de recursos creados por otros docentes, enriqueciendo el ambiente de aprendizaje.
- Interfaz sencilla que no requiere conocimientos tecnológicos avanzados.
- Proporciona retroalimentación inmediata a los estudiantes para mejorar el aprendizaje.
- Compatible con entornos presenciales y virtuales, adaptable a diferentes metodologías.
- Permite compartir actividades mediante enlaces o códigos QR para fomentar la participación grupal.
- Ofrece diferentes tipos de cuentas, desde gratuitas hasta planes con más funcionalidades y plantillas.

5.3.5.2 Líneas de Acción

El desarrollo de la presente propuesta didáctica para mejorar la interacción estudiantil de los estudiantes de tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco, a través de la gamificación, se ha estructurado en cuatro líneas de acción, las cuales cumplen los siguientes criterios:

Cada línea de acción corresponde a las competencias transversales por programa de estudio que comparten por ciclo educativo.

Cada línea de acción corresponde a una de las categorías investigadas.

Se han considerado las cuatro asignaturas básicas: Lenguaje y Literatura, Estudios Sociales, Ciencias y Tecnología, y Matemáticas, priorizando el diseño de actividades gamificadas que fortalezcan la interacción estudiantil como eje central del proceso educativo.

Línea de acción 1 orientada a la Influencia de la gamificación en la participación estudiantil

Asignatura: Estudios Sociales y Cívica.

Considerando las competencias establecidas en el programa de estudio para la asignatura de Estudios Sociales y Cívica en el tercer ciclo, es esencial fomentar su desarrollo de forma continua a lo largo de cada año escolar. Dichas competencias no se adquieren de manera inmediata, sino que se fortalecen progresivamente mediante experiencias educativas significativas que integran la reflexión crítica, la participación ciudadana y la comprensión de los procesos sociales. Según el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (2021), las competencias clave a desarrollar en esta área incluyen:

- **Análisis de la problemática social:** Pretende crear conciencia y compromiso en el educando a partir de la reflexión crítica de los problemas políticos, económicos, sociales, ecológicos y culturales presentes en la sociedad.
- **Investigación de la realidad social e histórica:** Promueve en el alumnado la observación y la comprensión del por qué y cómo ocurren los hechos, al indagar sus causas, se pretende realizar predicciones y sugerir soluciones.

- Participación crítica y responsable en la sociedad, es decir, que el alumnado comprenda claramente su contexto y su cultura, y participe en ellos de forma crítica, creativa y responsable. Se promueve una posición moral y ética frente al análisis de los problemas del país y de la región de manera que se rechace toda forma de falsedad a favor de una posición comprometida con la construcción de la democracia y la paz. Además, se potencia el compromiso por vivir relaciones basadas en el reconocimiento del otro y en el respeto a su identidad.

En el marco de las competencias establecidas para la asignatura de Estudios Sociales y Cívica, resulta pertinente implementar estrategias que potencien la participación activa del estudiantado. En este sentido, la gamificación se presenta como una alternativa didáctica innovadora que favorece el desarrollo de habilidades como el análisis crítico, la investigación social y la participación responsable. A través del juego y la dinámica participativa, se busca motivar al alumnado a involucrarse con mayor compromiso en el abordaje de problemáticas sociales, fomentando así una comprensión más significativa de su entorno.

Tabla 11

Línea de acción 1: Aprendo, juego y participo.

Objetivo: Fomentar la participación crítica, el análisis reflexivo y la comprensión de procesos sociales mediante la implementación de dinámicas gamificadas en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica. Se busca que el estudiantado desarrolle habilidades de investigación, argumentación y compromiso ciudadano a través de experiencias lúdicas que vinculen su realidad con la toma de decisiones responsables.

Actividad

Misión Ciudadana: Agentes del Cambio

Momento Inicial

Activación y contextualización del juego

El docente presenta una narrativa motivadora utilizando recursos visuales o un video breve: “Nuestra sociedad enfrenta desafíos urgentes: injusticia, problemas ambientales y crisis sociales. Como agentes del cambio su misión es investigar, analizar y proponer soluciones creativas para mejorar su

comunidad. Cada logro suma puntos y los acerca a convertirse en Ciudadanos Estrellas.”

Se conformarán equipos de trabajo equitativos de 4 a 5 estudiantes.

Cada grupo creara un nombre y escudo representativo, con apoyo de Canva o de forma manual.

Se les entregara un “Pasaporte Cívico” donde registraran los puntos, insignias y reflexiones obtenidas.

Se realizará un quiz inicial en Kahoot o en papel para activar conocimientos previos sobre ciudadanía, derechos, deberes y problemática social actual.

Momento de desarrollo

Exploración, reflexión y propuesta

Cada equipo recibe una Carta de Caso Ciudadano, que expone una situación real o ficticia vinculada a su contexto social (ej. contaminación local, discriminación, corrupción, violencia escolar).

Los estudiantes deben:

Investigar causas, actores involucrados y consecuencias del caso.

Analizar críticamente la situación desde una perspectiva ética y ciudadana.

Proponer una solución creativa y viable (campaña, reglamento, mural informativo, dramatización).

Preparar una presentación argumentativa con evidencias, usando Genially, carteles o dramatización.

Durante la actividad, los equipos ganan insignias por:

Investigador Crítico: por indagar diversas fuentes y presentar información fundamentada.

Ciudadano Responsable: por proponer acciones con compromiso ético y social.

Comunicador Cívico: por claridad y creatividad en la exposición.

Momento de cierre

Exposición, debate y reflexión

Los equipos presentan sus propuestas ante sus compañeros, simulando un Foro Ciudadano Escolar. Se asigna un jurado compuesto por el docente y un representante estudiantil de cada grupo.

Se utiliza una rúbrica para evaluar:

Claridad y profundidad del análisis

Viabilidad de la solución

Trabajo colaborativo

Creatividad en la presentación

Al finalizar, se entrega una medalla simbólica a cada equipo (ej. Agente del Cambio, Voz de la Comunidad), y se realiza una ruleta de cierre con preguntas reflexivas:

¿Qué aprendiste sobre tu rol como ciudadano?

¿Qué harías diferente si enfrentaras este problema en la vida real?

¿Qué parte del juego te motivó más a participar?

Nota. *Construida por los investigadores autores.*

Rubrica de Evaluación: Misión Ciudadana – Agentes del cambio

Esta rúbrica tiene como finalidad evaluar el desarrollo de competencias ciudadanas, analíticas y participativas a través de una propuesta gamificada en la asignatura de Estudios Sociales y Cívica. La evaluación está distribuida en tres momentos clave: Inicio, Desarrollo y Cierre.

Tabla 12

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Participación activa y colaborativa	Participa en todo momento, aporta ideas, apoya al grupo y promueve el trabajo equitativo.	Participa con frecuencia y colabora en la mayoría de las tareas.	Participa de forma limitada, requiere apoyo para integrarse.	Muestra poco interés, no colabora con el grupo.
Investigación y análisis crítico del caso	Investiga con profundidad, usa diversas fuentes confiables, analiza causas, consecuencias y actores con pensamiento crítico.	Investiga de forma adecuada, utiliza algunas fuentes y presenta un análisis coherente.	Presenta una investigación básica, con análisis limitado o poco profundo.	Investigación deficiente o nula, sin análisis crítico.
Propuesta ciudadana y viabilidad de solución	La propuesta es creativa, realista, ética y se adapta a la problemática con acciones concretas y bien fundamentadas.	Propuesta adecuada y factible, aunque podría profundizar en su justificación.	Propuesta poco clara o con viabilidad limitada.	Propuesta sin coherencia o sin relación con el problema.
Comunicación y creatividad en la presentación	Utiliza recursos visuales o escénicos con gran creatividad; la	Exposición clara y con algunos recursos visuales;	Presentación básica, con pocos recursos y escasa claridad.	Presentación desorganizada, sin creatividad ni claridad.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
	exposición es clara, estructurada y persuasiva.	comunica con seguridad.		
Reflexión ciudadana y aprendizaje significativo	Muestra alto nivel de reflexión sobre su rol ciudadano, conecta con su realidad y propone mejoras personales.	Expresa reflexiones coherentes sobre la experiencia y su papel en la sociedad.	Reflexión general y poco profunda sobre la actividad.	No logra identificar aprendizajes ni reflexiona sobre su rol ciudadano.

Nota. Construida por los investigadores autores´.

Línea de acción 2 orientada a Formas de interacción estudiantil y estrategias de gamificación

Asignatura: Lenguaje y literatura.

En la asignatura de Lenguaje y Literatura, las habilidades comunicativas representan un eje fundamental para el desarrollo integral del estudiantado. Más allá de la adquisición mecánica de contenidos lingüísticos, se trata de fomentar capacidades que les permitan comprender, interpretar y producir mensajes en diversas situaciones de la vida cotidiana. En este marco, se priorizan cuatro competencias transversales según el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (2021) que articulan los procesos de enseñanza y aprendizaje:

- **Comprensión oral:** Es la capacidad de utilizar todo tipo de recursos para comprender información oral presentada con distintos propósitos y en diferentes situaciones comunicativas.

- **Expresión oral:** Se enmarca en situaciones comunicativas, en las cuales el estudiantado expresa de forma oral sus deseos, intereses, experiencias e ideas, entre otros, con un propósito determinado.
- **Comprensión lectora:** Implica la comprensión y la construcción del sentido de textos escritos. En este proceso, el lector se enfrenta a una situación comunicativa en la que pone en juego sus conocimientos y estrategias cognitivas y metacognitivas, pues su interlocutor no puede ser interrogado de manera directa, sino a través de pistas y convenciones que estructuran los diferentes tipos de texto.
- **Expresión escrita:** Permite establecer comunicación por medio de la escritura. Al igual que las otras competencias, implica adecuarse al contexto comunicativo y al lector (destinatario). Escribir no solo requiere el conocimiento del código (sistema de escritura), sino también el uso de estrategias, técnicas y principios convencionales, que implican saber planificar y construir un discurso con adecuación, coherencia y cohesión textual.

A través de ellas, se busca que los estudiantes desarrollen habilidades lingüísticas para interpretar, producir y reflexionar críticamente sobre mensajes orales y escritos, logrando así una comunicación efectiva, coherente y contextualizada, que favorezca tanto el aprendizaje como la participación activa en su entorno. Con base a lo mencionado se sugiere la línea de acción siguiente:

Tabla 13

Línea de acción 2: Palabras que conectan: Jugando con el lenguaje.

Objetivo: Fomentar las formas de interacción estudiantil a través de estrategias de gamificación en la asignatura de Lenguaje y Literatura, fortaleciendo las competencias comunicativas de comprensión y expresión, tanto oral como escrita, mediante experiencias lúdicas, colaborativas y significativas que promuevan la participación activa, el trabajo en equipo y la construcción de aprendizajes contextualizados.

Actividad

El gran torneo de los comunicadores

Momento Inicial

Introducción al reto y conformación de equipos El docente presenta el desafío con una narrativa inmersiva: “El Reino de las palabras se encuentra en crisis: sus cuatro torres (Escucha, Voz, Lectura y Escritura) han perdido poder por el desuso. Solo los *guardianes del lenguaje* podrán restaurarlas, superando pruebas que pondrán a prueba su capacidad para comunicarse con claridad, creatividad y sentido.”

Se forman equipos de 4 estudiantes, buscando equilibrio entre habilidades comunicativas.

Cada equipo elige un nombre relacionado con el mundo del lenguaje (Ej.: Los Oradores, Plumas Creativas).

Se entrega a cada grupo un *tablero de avance lingüístico* (físico o digital), donde registrarán sus puntos (XP), insignias y reflexiones.

Se realiza un mini-reto de calentamiento con tarjetas orales: los equipos deben presentarse usando tres adjetivos que definan cómo se comunican (ej. claros, creativos, críticos).

Momento de desarrollo

Desafíos por competencia comunicativa	Cada torre representa una competencia y su respectivo reto: Torre de la escucha (Comprensión oral): Escuchan un audio narrativo o entrevista y deben reconstruir el contenido a través de un mapa mental o resumen visual. → Insignia: Oyente estratégico Torre de la voz (Expresión oral): Participan en una dinámica de "voz activa", donde deben
--	--

defender una postura o contar una historia improvisada utilizando tarjetas de palabras clave.
→ Insignia: Voz con propósito

Torre del lector (Comprensión lectora):
Analizan un cuento breve o texto argumentativo y resuelven acertijos o preguntas inferenciales y valorativas.
→ Insignia: Explorador de textos

Torre del escritor (Expresión escrita):
Redactan una carta o microcuento dirigido a un personaje ficticio, utilizando conectores, descripciones y un cierre creativo.
→ Insignia: Arquitecto de palabras

Los retos se rotan por estaciones. Cada uno otorga puntos de experiencia (XP), y se permite el uso de recursos digitales (Padlet, Canva, Genially) o físicos, según disponibilidad.

Momento de cierre

Presentación, retroalimentación y reflexión	Cada equipo presenta su producto favorito del torneo (el cuento, la carta, su exposición oral o mapa de escucha). El docente y los compañeros brindan retroalimentación basada en una rúbrica participativa que evalúa: Claridad y creatividad del mensaje Organización del discurso Coherencia textual y oral Trabajo colaborativo
--	---

Se premian con insignias impresas o digitales según su desempeño global:

Comunicación destacada

Equipo más creativo

Escucha colaborativa

Finalmente, se realiza una rueda de reflexión oral con tarjetas que invitan a pensar sobre su proceso:

¿Qué torre te desafió más y por qué?

¿Qué aprendiste sobre tu forma de comunicar?

¿Cómo podrías usar estas habilidades fuera del aula?

Nota. *Construida por los investigadores autores.*

Rúbrica de Evaluación: El gran torneo de los comunicadores

Esta rúbrica permite valorar el desarrollo de las competencias comunicativas en el contexto de una experiencia gamificada en la asignatura de Lenguaje y Literatura. La actividad está dividida en tres momentos: inicio, desarrollo y cierre, y busca fomentar la interacción estudiantil a través del trabajo colaborativo y la producción oral y escrita.

Tabla 14

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Participación activa y colaboración	Participa con entusiasmo, coopera constantemente, escucha y aporta de forma equitativa en todas las	Participa de forma constante y colabora en la mayoría de las tareas asignadas al equipo.	Tiene una participación irregular, requiere motivación para integrarse.	Muestra desinterés y escasa disposición a colaborar.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
	actividades del equipo.			
Comprensión oral y lectora	Reconstruye el contenido escuchado o leído con precisión, interpreta y reflexiona de forma crítica e inferencial.	Muestra buena comprensión, identifica ideas principales y responde con coherencia.	Comprende de forma superficial; presenta dificultades para identificar o relacionar ideas.	Presenta errores significativos en la comprensión; respuestas vagas o incoherentes.
Expresión oral y escrita	Se comunica con claridad, estructura sus ideas con creatividad, adecuación lingüística y riqueza expresiva.	Expresa sus ideas con claridad y buena organización, con algunos elementos creativos.	Presenta dificultades de organización o coherencia en sus ideas, con escasa creatividad.	Tiene problemas serios de expresión oral o escrita; mensaje confuso o incompleto.
Claridad, creatividad y coherencia del producto final	El producto es altamente original, con excelente presentación, lenguaje adecuado y estructura lógica.	El producto es claro y bien estructurado, con algunos elementos creativos.	Producto comprensible, pero con deficiencias en presentación, coherencia o creatividad.	Producto desorganizado, poco claro y sin elementos distintivos.
Reflexión sobre el proceso	Realiza una reflexión profunda y crítica sobre sus	Reflexiona con claridad sobre sus logros y desafíos	La reflexión es general o poco detallada.	No logra identificar aprendizajes ni reflexiona sobre

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
comunicativo	habilidades comunicativas y aprendizajes.	durante la actividad.		el proceso vivido.

Nota. Construida por los investigadores autores.

Línea de acción 3 orientada a Desafíos y beneficios de la gamificación

Asignatura: Ciencia y Tecnología.

Considerando las competencias transversales establecidas en el programa de estudio para la asignatura de Ciencia y Tecnología en el tercer ciclo, es fundamental promover su desarrollo de forma continua a lo largo de cada año escolar. Estas competencias no se alcanzan de manera inmediata, sino que se construyen progresivamente a través de experiencias significativas durante todo el proceso educativo. Según el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (2023) las competencias clave a desarrollar son:

- Competencia de indagación: Formular conclusiones propias acerca de fenómenos naturales y aplicaciones científicas de su entorno, basándose en evidencia experimental e información documental.
- Competencia de creatividad: Proponer explicaciones transitorias a fenómenos naturales y cambios en procedimientos científicos, como estrategias para afrontar situaciones novedosas que le supongan un desafío.
- Competencia de comunicación: Compartir ideas e información estructurada con lenguaje científico, durante la ejecución de un trabajo en equipo y para la transmisión de sus propios aportes y hallazgos.

Por lo que estas competencias permiten orientar el diseño metodológico y la implementación de estrategias como la gamificación, las cuales facilitan la interacción, la motivación y la construcción significativa del conocimiento científico desde una perspectiva activa y colaborativa.

Con base en lo mencionado, la línea de acción sugerida es:

Tabla 15

Línea de acción 3: Gamificación sin barreras: De la motivación al logro educativo

Objetivo: Aplicar estrategias de gamificación que fomenten la participación activa, el pensamiento crítico y el aprendizaje colaborativo en la asignatura Ciencia y Tecnología, desarrollando las competencias de indagación, creatividad y comunicación a través de misiones, dinámicas de juego y herramientas interactivas, superando las limitaciones tecnológicas mediante recursos alternativos e inclusión.	
Actividad	Reto Científico: Aula en Misión
Momento Inicial	
Activación de la dinámica y motivación	El docente proyecta un video corto con una narrativa tipo misión para introducir la actividad: “El laboratorio central necesita de sus mentes científicas para resolver una serie de misterios que amenazan nuestro entorno. Por cada misión completada, su equipo ganará puntos de experiencia (XP), avanzará de nivel y desbloqueará nuevas herramientas científicas.” Se organizan equipos según la cantidad de dispositivos disponibles, procurando que al menos uno por equipo tenga acceso. Si no hay suficientes dispositivos, se rotan entre equipos o se alternan tareas digitales y físicas. Cada grupo elige un nombre y diseña un escudo utilizando la herramienta Canva (o dibujo a mano si no hay conectividad). Se les entrega un “Pasaporte de Misión” (formato impreso o digital), donde registrarán puntos, logros, insignias y avances. Se asignan roles rotativos (lector, investigador, diseñador, expositor) para asegurar participación equitativa. Se realiza un quiz interactivo en Kahoot relacionado con el contenido general del área. Las respuestas correctas suman puntos (XP) para cada equipo.

Momento de desarrollo

Exploración, solución y construcción

El docente entrega a cada equipo una Carta de Misión Científica, que describe un problema real o hipotético vinculado al tema de clase (puede ser ambiental, biológico, físico, tecnológico, etc.).

Ejemplo: “Un ecosistema cercano ha sido alterado por residuos tecnológicos, ¿qué impacto podría generar y cómo podría resolverse?”

Siguiendo las fases del método científico, cada equipo debe:

- Formular una hipótesis con base lógica y científica.
- Buscar evidencia (en libros, fichas impresas, imágenes, recursos digitales compartidos).
- Diseñar una solución creativa (modelo, cartel, prototipo, infografía, simulación).
- Preparar su exposición con lenguaje técnico y visual.

El producto final (hipótesis + solución + evidencias) será presentado en Genially o en formato físico si no hay recursos digitales disponibles.

Cada equipo gana insignias temáticas por el cumplimiento de tareas:

- Explorador Científico: Mejor hipótesis formulada.
- Analista Crítico: Uso claro y pertinente de evidencia.
- Constructor de Soluciones: Propuesta innovadora y aplicable.

El docente registra los avances y puntuaciones en un tablero digital compartido (Google Sheets) o mural físico visible en el aula. Los equipos van subiendo de nivel conforme ganan XP.

Momento de cierre

Presentación retroalimentación

y Cada equipo expone su trabajo frente a sus compañeros, simulando una feria científica. El público evaluador será el “Consejo de Evaluación Científica”, conformado por el docente y un representante de cada grupo.

Se aplica una rúbrica con estrellas científicas, calificando los siguientes criterios:

- Claridad en la exposición
- Uso adecuado de la evidencia
- Creatividad en la solución propuesta
- Trabajo colaborativo efectivo

Cada equipo suma sus estrellas en su pasaporte de misión.

Al finalizar, todos los equipos reciben medallas impresas o digitales según su desempeño.

Ejemplos:

- Investigador destacado
- Solucionador creativo
- Comunicador científico

Se realiza una dinámica de cierre con una ruleta de preguntas (puede usarse Wheel of Names o una ruleta física), donde los estudiantes responden de forma breve a preguntas como:

- ¿Qué aprendiste durante la misión?
- ¿Qué fue lo más divertido o desafiante del reto?
- ¿Qué mejorarías o cambiarías para la próxima actividad?

Nota. Construida por los investigadores autores.

Rúbrica de Evaluación: Reto Científico – Aula en Misión

Esta rúbrica evalúa el desarrollo de competencias científicas mediante una actividad gamificada en la asignatura de Ciencia y Tecnología. La actividad se estructura en tres momentos clave: inicio, desarrollo y cierre, promoviendo la indagación, la creatividad y la comunicación científica.

Tabla 16

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Participación activa e inclusiva (Momento Inicial)	Participa con entusiasmo en todas las dinámicas, respeta roles, apoya a sus compañeros y se adapta con creatividad a los recursos disponibles.	Participa y cumple con su rol asignado, mostrando disposición colaborativa.	Participa de forma intermitente y requiere motivación para integrarse.	Muestra poca disposición para colaborar o se excluye del trabajo en equipo.
Aplicación del método científico (Momento de desarrollo)	Formula hipótesis lógica y pertinente, sigue cada fase con claridad, y emplea un enfoque científico riguroso.	Aplica correctamente la mayoría de las fases del método científico con coherencia.	Aplica parcialmente el método, con errores o pasos omitidos.	No sigue el método científico o presenta fallas graves en su aplicación.
Uso de evidencias y análisis crítico	Presenta evidencias variadas y	Utiliza evidencias pertinentes con	Usa evidencias mínimas o	No sustenta su propuesta con

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
(Momento de desarrollo)	relevantes, interpretadas con claridad y pensamiento crítico.	interpretación adecuada.	poco analizadas.	evidencias válidas.
Creatividad e innovación en la solución (Momento de desarrollo y cierre)	Propone una solución novedosa, viable y visualmente atractiva, adecuada al problema.	Solución clara y funcional, con algunos elementos innovadores.	Solución funcional, pero sin creatividad o poco desarrollada.	La solución es incoherente, poco aplicable o inadecuada.
Comunicación científica y trabajo colaborativo (Momento de cierre)	Exposición clara, técnica y visualmente efectiva; equipo trabaja de forma armónica y equitativa.	Exposición comprensible, con lenguaje apropiado; buen trabajo grupal.	Exposición básica o con dificultades técnicas; colaboración parcial.	Exposición deficiente o desorganizada; trabajo en equipo limitado.

Nota. Construida por los investigadores autores.

Línea de acción 4 orientada a Propuesta Didáctica basada en la gamificación para mejorar la interacción estudiantil

Asignatura: Matemática.

De acuerdo con el programa de estudios para la asignatura de Matemática en el tercer ciclo de educación básica, las competencias buscan superar el enfoque tradicional centrado en la memorización y fomentar el pensamiento matemático estructurado, aplicado y comunicativo. El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (2018) establece tres competencias fundamentales:

- **Razonamiento lógico matemático:** Esta competencia promueve en las y los estudiantes la capacidad para identificar, nombrar, interpretar información, comprender procedimientos, algoritmos y relacionar conceptos. Estos procedimientos fortalecen en los estudiantes la estructura de un pensamiento matemático, superando la práctica tradicional que partía de una definición matemática y no del descubrimiento del principio o proceso que da sentido a los saberes numéricos.
- **Comunicación con lenguaje matemático:** Las notaciones y símbolos matemáticos tienen significados precisos, diferentes a los del lenguaje natural. Esta competencia desarrolla habilidades, conocimientos y actitudes que promueven la descripción, el análisis, la argumentación y la interpretación utilizando el lenguaje matemático, desde sus contextos, sin olvidar que el lenguaje natural es la base para interpretar el lenguaje simbólico.
- **Aplicación de la Matemática al entorno:** Es la capacidad de interactuar con el entorno y en él, apoyándose en sus conocimientos y habilidades numéricas. Se caracteriza también por la actitud de proponer soluciones a diferentes situaciones de la vida cotidiana. Su desarrollo implica el fomento de la creatividad, evitando el uso excesivo de métodos basados en la repetición.

Estas competencias permiten orientar el diseño metodológico y la implementación de estrategias como la gamificación, que facilitan la interacción estudiantil, aumentan la motivación por aprender y fomentan la construcción significativa del conocimiento matemático mediante el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y el juego con propósito. Con base en lo anterior, la línea de acción sugerida es:

Tabla 17

Línea de acción 4: Matemáticas que Unen Jugando

Objetivo: Fomentar la participación activa, el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de las competencias matemáticas transversales (razonamiento lógico, comunicación con lenguaje matemático y aplicación al entorno), mediante el uso sistemático de estrategias gamificadas adaptadas a los contenidos y necesidades de los estudiantes.

Actividad	La Ruta Matemática: Desafío de Estaciones
Momento Inicial	
Bienvenida al desafío y organización de equipos	El docente inicia con una breve presentación narrativa del reto proyectada en Genially, leída en voz alta: “Una tormenta de errores matemáticos ha afectado la ciudad. Solo los equipos con mentes lógicas, comunicación precisa y soluciones reales podrán restaurar el equilibrio numérico. ¡Prepárate para recorrer las estaciones del conocimiento!” Se conforman los equipos de 4 a 5 estudiantes considerando la inclusión (nivel de participación, afinidad, necesidades de apoyo, entre otros). En caso de no contar con suficientes dispositivos, al menos un miembro del equipo deberá disponer de un dispositivo (celular, Tablet o laptop) para ejecutar los retos digitales. Cada equipo elige un nombre creativo y diseña un escudo en papel o utilizando Canva. Se proporciona a cada equipo una hoja de la ruta matemática, donde anotarán: • Estaciones completadas • Puntaje por estación (XP) • Insignias obtenidas. • Observaciones del equipo.
Momento de desarrollo	
Exploración, solución y construcción	Los equipos se rotan por cuatro estaciones, cada una enfocada en una competencia matemática. En cada estación, tienen 5 minutos para resolver el reto. El orden de rotación lo define el docente mediante un sorteo simple.

- Estación 1: Lógica en Acción.

En esta estación, deben resolver un acertijo o problema lógico, como por ejemplo “¿Cuál número falta en la secuencia?” utilizando la aplicación Wordwall. Superando esta estación en el menor tiempo posible, obtienen 10 XP y la insignia: Mente Lógica.

- Estación 2: Lenguaje simbólico.

En esta estación, deben ser capaces de traducir frases del lenguaje natural al simbólico y viceversa. Por ejemplo “La tercera parte del número de estudiantes no vino hoy” traducido a $\frac{1}{3} X$. Superando esta estación en el menor tiempo posible, obtendrán 10 XP y la insignia: Comunicador simbólico.

- Estación 3: Matemática útil.

Se resolverán problemas contextualizados, por ejemplo “compara precios de tres mercados y elige la mejor oferta. Calcula el ahorro”. Se utilizan hojas de trabajo con catálogos de precios simulados. Superando esta estación en el menor tiempo posible, obtendrán 20 XP y la insignia: Solucionador cotidiano.

- Estación 4: Bonus creativo.

A través de esta estación, crean un reto matemático para otro equipo, incluyendo contexto, datos numéricos y la operación o pregunta clara. Al finalizar la rotación, cada equipo entrega su reto a otro para resolverlo. El equipo que elabore el reto más original y matemáticamente coherente, obtiene 15 XP y gana la insignia: Creador Matemático.

Momento de cierre

**Presentación,
retroalimentación
y reflexión**

Cada equipo presenta en 2 minutos:

- Qué estación les pareció más útil o divertida.
 - Cuál reto les costó más y cómo lo resolvieron.
 - Qué aprendieron del trabajo en equipo.
-

El docente aplica una rúbrica con puntaje XP, considerando:

- Razonamiento lógico
- Uso del lenguaje matemático
- Aplicación práctica
- Trabajo colaborativo

Los XP se suman al puntaje acumulado en la Hoja de Ruta.

Se premian con medallas impresas o digitales, por ejemplo:

- Equipo más lógico
- Mejor solución al entorno
- Mejor comunicación matemática

Nota. Construida por los investigadores autores.

Rúbrica de Evaluación: La Ruta Matemática - Desafío de Estaciones.

La rúbrica está organizada en tres momentos clave: Inicial, Desarrollo y Cierre, evaluando competencias matemáticas, participación, uso de recursos y trabajo colaborativo.

Tabla 18

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Razonamiento lógico	Plantea y justifica soluciones precisas y creativas en todos los retos lógicos.	Resuelve la mayoría de los retos con lógica clara; justifica adecuadamente.	Resuelve los retos, pero requiere ayuda para justificar.	Responde parcialmente y con dificultad lógica.
Uso del lenguaje matemático	Utiliza símbolos y vocabulario matemático de forma correcta y coherente en	Usa correctamente el lenguaje matemático, con	Presenta errores menores, pero el mensaje es comprensible.	Hay confusiones significativas en el uso del lenguaje matemático.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
	todas las estaciones y presentaciones.	mínimos errores.		
Aplicación práctica al entorno	Relaciona todos los problemas con ejemplos reales y ofrece soluciones aplicables.	Aplica la mayoría de los conceptos en contexto cotidiano.	Aplica parcialmente, le faltan detalles en la contextualización.	Identifica la relación con el entorno de manera superficial.
Colaboración y participación	Participa activamente; motiva y respeta a sus compañeros en todas las actividades.	Generalmente participa y coopera; buen ambiente de trabajo en equipo.	Participación intermitente; necesita recordatorios para cooperar.	Escasa participación o dificultad para trabajar en equipo.
Creatividad y originalidad	Las propuestas, escudo y reto matemático son altamente originales y muestran creatividad matemática.	Las creaciones destacan por su originalidad o presentación.	Hay creatividad en algunos elementos, aunque otros son convencionales.	Se limita a lo básico; poca creatividad en la propuesta propia.

Nota. Construida por los investigadores autores.

5.3.6 METODOLOGÍA

La ejecución de las líneas de acción está sustentada en una metodología activa, participativa y gamificada, que, a la vez, está orientada al desarrollo de competencias específicas y transversales en los estudiantes de tercer ciclo. Esta metodología se basa en los principios del aprendizaje significativo, colaborativo y centrado en el estudiante, para promover la interacción constante a través de dinámicas lúdicas que integran el contenido curricular con experiencias motivadoras.

A partir de esta visión, se plantean las siguientes acciones para llevar a cabo las líneas de acción:

Planificación pedagógica con enfoque en las competencias transversales

La metodología parte del análisis de los programas de estudio oficiales del MINEDUCYT, identificando las competencias específicas y transversales que deben desarrollarse en cada asignatura del nivel de tercer ciclo. Con base en estas competencias, se diseñan actividades pedagógicas con estructura gamificada (como retos, misiones, estaciones o escape rooms, entre otros) que se alinean a los contenidos curriculares correspondientes a cada grado. Para evaluar el desempeño estudiantil, se establecen criterios claros mediante rúbricas gamificadas, integrando sistemas de puntuación, insignias y logros que reconocen el cumplimiento de objetivos y fomentan la motivación continua.

Diseño de dinámicas gamificadas con enfoque en la realidad escolar

Las actividades se estructuran en momentos clave: activación inicial, desarrollo y cierre, incorporando elementos de gamificación como narrativas, puntos de experiencia, niveles e insignias, roles por equipos, tableros de progreso visibles o digitales; además, se asegura la inclusión y equidad, adaptando las dinámicas para contextos con limitaciones tecnológicas (materiales físicos, rotación por estaciones, trabajo colaborativo).

Organización del aula y conformación de equipos

El aula se organiza por espacios de trabajo en equipo, procurando la cooperación y toma de decisiones en conjunto. Los estudiantes trabajan en equipos rotativos, con funciones designadas permitiendo que todos participen activamente. Es importante promover el liderazgo y la resolución de conflictos, fortaleciendo la convivencia y el aprendizaje.

Ejecución de las actividades

Las actividades planificadas se implementan de acuerdo con la línea de acción correspondiente, se utilizan recursos físicos, digitales o combinados, según las posibilidades del contexto escolar. Durante la ejecución, el docente asume el rol de facilitador y guía, promoviendo la autonomía, el descubrimiento activo y la interacción significativa entre los estudiantes. Además, se lleva un registro de los avances de cada equipo o estudiante, incluyendo puntajes obtenidos, logros alcanzados, evidencias de participación y observaciones pedagógicas relevantes.

Evaluación formativa y reflexiva

Al finalizar cada actividad, se realiza una evaluación formativa que incluye la presentación de resultados por parte de los equipos, así como procesos de autoevaluación y coevaluación. Para ello, se utilizan las rúbricas con criterios gamificados establecidas, que valoran entre otros aspectos, la claridad conceptual, la creatividad, la argumentación con evidencia y la colaboración efectiva. Los logros se reconocen mediante la entrega de insignias, diplomas o menciones simbólicas, reforzando la motivación intrínseca del estudiante. Asimismo, se promueve la reflexión individual y grupal a través de preguntas orientadoras o espacios de discusión guiada, con el fin de consolidar aprendizajes y mejorar futuras experiencias.

Seguimiento y mejora continua

El docente realiza un seguimiento constante del proceso mediante la observación no participante, registrando aspectos generales y específicos del desempeño de los estudiantes, la interacción en el aula y la efectividad de las estrategias utilizadas. Con base en este análisis, el docente realiza los ajustes necesarios en las siguientes actividades para responder a las necesidades reales del grupo. Además, se fomenta un ciclo de mejora continua, en el que se integran nuevas herramientas, adaptaciones metodológicas y propuestas surgidas tanto del análisis docente como de las sugerencias y experiencias compartidas por los propios estudiantes.

5.3.7 RECURSOS

5.3.7.1. Humanos

- Docentes de tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco.
- Estudiantes de tercer ciclo del turno vespertino del Centro Escolar Colonia San Francisco.

5.3.7.2. Institucionales

- Instalaciones del Centro Escolar Colonia San Francisco.
- Salones de clase equipados con recursos tecnológicos básicos y acceso a internet; o, en su defecto, que los equipos disponibles en la institución estén gestionados de forma organizada y equitativa, garantizando su acceso a todo el personal docente y al estudiantado.

5.3.7.3. Materiales

Se contemplan los siguientes recursos materiales:

- Computadoras, laptops, tablets, proyectores, Smart TV y equipos de sonido.
- Software educativos y herramientas gamificadas
- Recursos multimedia como lo son las presentaciones, videos y los tutoriales interactivos.
- Materiales impresos o digitales para actividades gamificadas.

Los materiales que se utilicen en clase deben ser coherentes con el tema impartido y con la naturaleza de la actividad diseñada.

5.3.8 GLOSARIO DE LA PROPUESTA

Aprendizaje colaborativo: Estrategia metodológica que promueve la construcción conjunta de conocimiento mediante el trabajo en equipo y el intercambio de ideas.

Autoevaluación: Mecanismo por el cual los propios alumnos valoran su desempeño, reflexionan sobre sus fortalezas y áreas de mejora.

Coevaluación: Valoración mutua entre pares, donde los estudiantes analizan y comentan el trabajo de sus compañeros según criterios establecidos.

Competencias transversales: Habilidades y actitudes que se desarrollan de forma integrada en distintas asignaturas.

Dinámicas de juego: Conjunto de reglas, acciones y comportamientos que estructuran la actividad lúdica, aplicadas en el aula para favorecer la participación y el engagement.

Entorno Virtual de Aprendizaje: Espacio digital (aula virtual, plataforma LMS) donde se diseñan, gestionan y evalúan actividades educativas y gamificadas.

Evaluación formativa: Proceso de valoración continua orientado a mejorar el aprendizaje mediante retroalimentación frecuente y ajustes en las estrategias didácticas.

Gamificación: Incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos (puntos, niveles, retos) en contextos no lúdicos para motivar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Herramientas digitales: Plataformas o aplicaciones empleadas para implementar dinámicas gamificadas en entornos virtuales o presenciales.

Insignias: Reconocimientos visuales (digitales o físicos) que certifican la consecución de logros específicos dentro de la estrategia gamificada.

Misiones: Retos temáticos que organizan la actividad en torno a una narrativa, dotando de propósito y coherencia a las tareas a realizar.

Motivación intrínseca: Impulso interno del estudiante por aprender y participar, reforzado por el diseño atractivo y significativo de las dinámicas de juego.

Narrativa: Historia o contexto argumental que enmarca las misiones y retos, incrementando la inmersión y la motivación de los estudiantes.

Niveles: Etapas sucesivas que denotan el progreso de los participantes según el puntaje acumulado; cada nivel suele desbloquear nuevas herramientas o retos.

Puntos de Experiencia (XP): Unidad de medida simbólica que recompensa el logro de tareas o retos; al acumular XP, los estudiantes “suben de nivel” en la actividad gamificada.

Retroalimentación: Información que recibe el alumno tras cada actividad o reto, orientada a reforzar aciertos y corregir errores de forma constructiva.

Roles de equipo: Funciones asignadas dentro de cada grupo (lector, investigador, diseñador, expositor, etc.) para garantizar la participación equitativa y la responsabilidad compartida.

Rúbrica Gamificada: Instrumento de evaluación que combina criterios de desempeño con elementos de juego (estrellas, insignias) para calificar de manera transparente y motivadora.

Storytelling: Técnica de comunicación que utiliza la narración de historias para contextualizar el contenido y generar un mayor vínculo emocional con la actividad.

Tablero de progreso: Representación visual (digital o mural físico) donde se registran y muestran públicamente los XP, niveles e insignias de cada equipo o estudiante.

5.3.9 REFERENCIAS DE LA PROPUESTA

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

Flores, R. L. (2024). Gamificación y su impacto en la motivación escolar. *Revista de Innovación Educativa*, 12(1), 40 - 45.

MINED, M. d. (2017). Currículo Nacional Base. San Salvador. MINED.

Ministerio de Educación, C. y. (2020). *Lineamientos curriculares para el desarrollo de competencias clave en el sistema educativo salvadoreño*. San Salvador: MINEDUCYT.

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. (2018). *Programa de Estudio Matemática Tercer Ciclo de Educación Básica*.

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. (2023). *Programas de estudio de Ciencia y Tecnología Tercer Ciclo de Educación Básica*.

Ramírez, J. (2023). *Estrategias lúdicas en ambientes educativos activos*. Universidad Centroamericana José Simeón Cañas.

Salvador, A. L. (1983). *Constitución de la República de El Salvador*. https://www.asamblea.gob.sv/sites/default/files/documents/decretos/191118_115223646_archivo_documento_legislativo.pdf

Salvador, A. L. (1996). *Asamblea Legislativa de El Salvador Ley General de Educación*: <https://www.mined.gob.sv/ley-general-de-educacion/>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Obtenido de Harvard University Press.

GLOSARIO

- **Aprendizaje activo:** Enfoque en el que el estudiante participa activamente en la construcción de su conocimiento.
- **Aprendizaje significativo:** Integración de nueva información con conocimientos previos de forma comprensible y duradera.
- **Colaboración:** Proceso en el que varias personas trabajan juntas para resolver problemas o alcanzar objetivos comunes.
- **Competencia:** Capacidad integral que combina habilidades cognitivas, sociales y afectivas para actuar eficazmente en contextos diversos.
- **Desempeño académico:** Resultado del proceso educativo, reflejado en el cumplimiento de objetivos curriculares.
- **Dinámica de grupo:** Interacciones y comportamientos que surgen al trabajar colectivamente, influyendo en la comunicación y organización.
- **Elemento lúdico:** Características propias del juego aplicadas en contextos educativos para promover el interés y la diversión.
- **Estrategia didáctica:** Actividades planificadas por el docente para facilitar la enseñanza y alcanzar los objetivos educativos.
- **Gamificación:** Aplicación de dinámicas, mecánicas y elementos de juegos en contextos no lúdicos para fomentar el aprendizaje y la motivación.
- **Gamificación analógica:** Uso de herramientas no digitales (juegos de mesa, dinámicas físicas) para fomentar la participación educativa.
- **Gamificación digital:** Implementación de elementos de juego en entornos digitales, como plataformas y aplicaciones educativas.
- **Interacción:** Proceso de comunicación entre personas que genera un intercambio activo de ideas y significados.

- **Motivación extrínseca:** Impulso para actuar motivado por recompensas externas (notas, premios, elogios).
- **Motivación intrínseca:** Deseo interno de actuar por gusto o satisfacción personal, sin necesidad de recompensas externas.
- **Narrativa educativa:** Uso de historias o contextos ficcionalizados para motivar y contextualizar el aprendizaje en actividades gamificadas.
- **Plataformas de gamificación:** Entornos virtuales que incorporan recompensas, niveles y desafíos para mejorar la participación.
- **Propuesta didáctica:** Conjunto de acciones pedagógicas diseñadas de manera organizada y estratégica para facilitar el aprendizaje de los estudiantes en un contexto educativo determinado.
- **Recompensa:** Estímulo positivo que refuerza el comportamiento deseado, como medallas, puntos o reconocimientos.
- **Retroalimentación inmediata:** Respuesta rápida al desempeño del estudiante, que permite corregir errores y fortalecer aprendizajes.
- **Trabajo colaborativo:** Método de aprendizaje donde los estudiantes cooperan entre sí para alcanzar metas compartidas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Academica, V. (2013). *Universidad Estatal a Distancia*.
https://www.uned.ac.cr/docencia/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf
- Aguilar, F. (2019). *La propuesta metodológica como una alternativa para la integración de saberes*. *Revista Cátedra*, 2(2), 94 - 110.
<file:///C:/Users/50379/Downloads/jasantamaria,+1708-Texto+del+art%C3%ADculo-6571-2-10-20190529.pdf>
- Ángeles, R. D. (2024). *La gamificación: Impacto en el aula y autonomía de los estudiantes*. *Journal of the Academy*, 171-192.
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación*. Editorial Episteme.
- Asociación didáctica. (6 de junio de 2023). *Herramientas de Gamificación: cómo fomentar la participación y motivación del alumnado*.
<https://asociaciondidactica.es/herramientas-gamificacion/>
- Ausubel, D. (1960). *El uso de organizadores avanzados en el aprendizaje y retención de material verbal significativo*.
- Batistello, P., Cybis, A. T. (2019). *El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación*. *Arquitectura y Urbanismo*, 40(2), 31 - 42.
<https://www.redalyc.org/journal/3768/376862224003/html/>
- Biel, L. A. (2015). *Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español*. *Congreso Internacional de la Asociación Europea de Profesores de Español (AEPE)*, (págs. 73-82).
https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Brave up! (3 de febrero de 2025). *Gamificación y aprendizaje digital: transformando la educación con juegos y tecnología*. Brave up!:
<https://blog.braveup.com/gamificacion-y-aprendizaje-digital/>
- CAE. (12 de marzo de 2024). *¿Conoce los beneficios de la gamificación en el aprendizaje?*
CAE: <https://www.cae.net/es/beneficios-gamificacion-aprendizaje/>
- Campos, et al. (2012). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. *Revista Xihmai*, 45-60.

- Caraballo, L. A. (2021). *Uso del videojuego Company of Heroes como recurso educativo en la enseñanza de la Historia con estudiantes de décimo grado de la institución educativa de Guaranda - Sucre*. Guaranda-Sucre.
- Castillo, N. (2021). *Fenomenología como método de investigación cualitativa: preguntas desde la práctica investigativa*. *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social*, 7-18.
- Cerezal, P. (19 de enero de 2024). *Red 2030. Auguste Fröbel, el «padre de los jardines de infancia»*. <https://red2030.com/auguste-frobel-el-padre-de-los-jardines-de-infancia/>
- Cherry, K. (3 de mayo de 2023). *Verywell mind*. <https://www.verywellmind.com/what-is-intrinsic-motivation-2795385>
- citado en Galdeano Bienzobas, C. &. (2010). *Competencias profesionales*. *Educación Química*, 21(1), 20-27.
- citado en Pumar, M. (S. f.). *Colaboración y liderazgo*. 344. [https://dadun.unav.edu/server/api/core/bitstreams/a642947f-d78d-411f-bf55-9c81b91ad19a/content#:~:text=Hanson%20y%20Spross%20\(2005a\)%20definen,l ograr%20metas%20preestablecidas%E2%80%9D%20\(P%C3%A1g.](https://dadun.unav.edu/server/api/core/bitstreams/a642947f-d78d-411f-bf55-9c81b91ad19a/content#:~:text=Hanson%20y%20Spross%20(2005a)%20definen,l ograr%20metas%20preestablecidas%E2%80%9D%20(P%C3%A1g.)
- Cobo, C. y Moravec, W. (2011). *Aprendizaje Invisible: Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Colomo, E., Sánchez, E., Ruiz, J., Sánchez, J. (2020). *Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria*. Málaga: Información Tecnológica.
- Crovi Druetta, D. M. (2015). *Jóvenes, migraciones digitales y brecha tecnológica*. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 119-133.
- Cuevas, N., Cívico, A., Gabarda, V. y Colomo, M. (2021). *Percepción del alumnado sobre la gamificación en la educación superior*. *REIDOCREA*, 1-12.
- Díaz-Bravo, et al. (2013). *La entrevista, recurso flexible y dinámico*. *Investigación en Educación Médica*, 163-167.

- Digital, M. N. (2024). *La gamificación analógica: una estrategia innovadora para el aprendizaje lúdico*. <https://ndmarketingdigital.com/que-es-la-gamificacion-analogica/>
- Espejo, J. B. (2019). *Didáctica*. <https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-16/gamificacion-en-el-aula>
- Fran, B. (02 de marzo de 2021). *Codificación de datos cualitativos*. GeoPoll. <https://www.geopoll.com/blog/coding-qualitative-data/>
- Faure, A., Calderón, D. y Gustems, C. (2022). *Gamificación Digital en la Educación Secundaria: una revisión sistemática*. *Revista Latina de Comunicación Social*, 137-154.
- Flores, et al. (2023). *Método inductivo en la investigación cualitativa*. Universidad Nacional Autónoma de Honduras.: [tps://www.studocu.com/latam/document/universidad-nacional-autonoma-de-honduras/seminario-de-investigacion/metodo-inductivo-en-la-investigacion-cualitativa/78650605](https://www.studocu.com/latam/document/universidad-nacional-autonoma-de-honduras/seminario-de-investigacion/metodo-inductivo-en-la-investigacion-cualitativa/78650605)
- Foncubierta, J. y Rodriguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la cla-se de español*,. Madrid: Editorial Edinumen.
- Gallego, F. J., Molina, R., Llorens, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Alicante: JENUI . [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicion%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicion%CC%81n).pdf)
- Gil-Quintana, J. y Prieto, E. (2020). *La realidad de la gamificación en educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles*. *Perfiles Educativos*, 107-123.
- Hernández, A. (22 de febrero de 2022). *La gamificación como una propuesta desde la neuroeducación*. Universidad Isabel I: <https://www.ui1.es/blog-ui1/la-gamificacion-como-una-propuesta-desde-la-neuroeducacion>
- InnerDrive. (5 de octubre de 2023). *InnerDrive*. <https://www.innerdrive.co.uk/blog/feedback-immediate-or-delayed/>
- Jiménez, V. E. (2020). *Triangulación Metodológica Cualitativa y Cuantitativa*. *Revista sobre estudios e investigaciones del saber académico*, 14(14), 76 - 81.

- Lazo, Z., Celia, M., Silva, P., y Catherine, J. (2022). *Percepciones de docentes sobre el uso de la gamificación como técnica de enseñanza aprendizaje en una institución privada de Lima*. Lima.
- Lewin, K. (S. f.). *El nacimiento de la psicología social. Teoría del campo*. <https://psicologiaymente.com/social/kurt-lewin-teoria-del-campo>
- López, P. y Fachelli, S. (2016). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Barcelona: Bellaterra.
- Marín, I. y Hierro, E. (2013). *Gamificación: El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Ediciones Urano, S.A.
- Marit, A. (6 de febrero de 2024). *evirtualplus.com*. https://www.evirtualplus.com/octalysis-modelo-para-gamificar/#%C2%BFQue_es_el_Modelo_Octalysis
- Márquez, A. y Angulo, J. (2024). *Estado del arte sobre el uso de la gamificación en las prácticas docentes. Tecnología, Ciencia y Educación*, 83-104.
- Márquez, G. J. (enero de 2022). *Fundamentos Neuroeducativos de la gamificación*. Deva: <https://www.deva.org.ar/articulosinvestigacion2/Art30/>
- Mendoza, M., Gloria, M. y Castro, I. (2020). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*, 111-125.
- Mora-Erazo, G., Tamayo, A., Lara, F. y Herrera, C. (. (2023). *La gamificación y su potencial para la disminución del estrés escolar: caso de una Institución de Educación General Básica ecuatoriana*. Costa Rica.
- Navarra, U. d. (2024). *Clínica Universidad de Navarra*. <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/interaccion>
- Ñaupas, et al. (2018). *Metodología de la Investigación Cuantitativa-Cualitativa y Redacción de la Tesis*. Ediciones de la U. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulo
- Ñaupas, H. Valdivia, M. Palacios, J. Romero, H. (2018). *Metodología de la Investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis*. Ediciones de la U.

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulos/metodologiainvestigacionnaupas.pdf

Ramirios, M. (6 de diciembre de 2023). *Gamificación en la Educación: Una competencia digital emergente en el proceso de enseñanza*. El Universitario: <https://eluniversitario.ues.edu.sv/gamificacion-en-la-educacion-una-competencia-digital-emergente-en-el-proceso-de-ensenanza/>

RankMyApp. (2020). *RankMyApp*. <https://rankmyapp.com/es/gamificacion-por-que-apostar-en-esta-tecnica/>

Reyes, W. y Quiñonez, S. (2018). *El potencial de la gamificación para la educación a distancia en México*. *Revista Educación y comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 173-195.

Rogers, c. s. (2015). *El desempeño académico a partir de la implicación de los estudiantes*. <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0937.pdf>

Safety Culture. (5 de abril de 2022). *10 plataformas de aprendizaje gamificado*. Safety Culture: <https://training.safetyculture.com/blog/es/10-plataformas-de-aprendizaje-gamificado/>

Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed. ed.). <https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20BaptistaMetodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Sánchez, C., Aguilar, M., Martínez, J., y Sánchez, J. (2020). *Estrategias didácticas en entornos de aprendizaje enriquecidos con tecnología (antes del COVID-19)*. Xochimilco: Casa abierta al tiempo.

Sánchez, P. (2014). *Evaluación del uso de los videojuegos como medio de enseñanza-aprendizaje. Una perspectiva desde la opinión de los estudiantes de Grado de la Universidad de Murcia*. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/38519>

Sharan, B. M. (1998). *Investigación cualitativa y aplicaciones de estudios de casos en educación*. <http://ndl.ethernet.edu.et/bitstream/123456789/49003/1/82.pdf>

- Smartmind. (s. f.). *¿Que es la gamificacion?* <https://www.smartmind.net/blog/que-es-la-gamificacion/>
- Stake, E. R. (1995). *Investigacion estudio de casos*. https://edmorata.es/wp-content/uploads/2022/06/STAKE.InvestigacionEstudioCasos_prw-1.pdf
- UNESCO. (s.f.). *unesco.org. El derecho a la educación*. <https://www.unesco.org/es/right-education>
- Muñoz, V. (2002). *Tecnología Educativa: Características y evolución de una disciplina*. *Revista Evolución y Pedagogía*, 71.
- Yin, R. (2018). *Investigación sobre estudios de casos: Diseño y metodos*. <https://panel.inkuba.com/sites/2/archivos/YIN%20ROBERT%20.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1 ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

FACULTAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE



Entrevista dirigida a docentes de tercer ciclo de educación básica

Enfocada en los efectos de la gamificación en la interacción estudiantil en el tercer ciclo de educación básica.

Objetivo: Analizar los efectos de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su impacto en la interacción estudiantil en el tercer ciclo de educación básica del Centro Escolar Colonia San Francisco, durante el año 2025.

Introducción: A continuación, le realizaremos algunas preguntas orientadas a conocer su experiencia como docente en relación con el uso de estrategias de gamificación en el aula. Le solicitamos responder con sinceridad, de acuerdo con su experiencia y percepción sobre el tema.

Docente: _____

Preguntas:

1. ¿Cómo ha implementado estrategias de gamificación en sus clases?
2. ¿De qué manera considera que la gamificación contribuye a mejorar la interacción entre sus estudiantes?
3. ¿Qué herramientas tecnológicas, plataformas educativas utiliza para hacer sus clases más interactivas y participativa?
4. Según su experiencia, ¿Considera que existen dificultades para implementar actividades de gamificación en su centro escolar?
Si ___ No ___ Si su respuesta es Sí, Explique.
5. ¿Considera estratégico la aplicación de la gamificación en todas sus clases?
Si ___ No ___ Explique su respuesta
6. ¿De qué manera el uso de herramientas de gamificación facilita su relación con los estudiantes?
7. Desde su perspectiva, ¿Considera que la gamificación influye o podría influir en la mejora de los aprendizajes de los estudiantes, así como en la interacción entre ellos? Explique
8. ¿Qué sugerencias daría para optimizar la implementación de estrategias de gamificación en el aula? Explique.

ANEXO 2 ENTREVISTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

FACULTAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE



Entrevista dirigida a estudiantes de tercer ciclo de educación básica

Enfocada en los efectos de la gamificación en la interacción estudiantil en el tercer ciclo de educación básica.

Objetivo: Analizar los efectos de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su impacto en la interacción estudiantil en el tercer ciclo de educación básica del Centro Escolar Colonia San Francisco, durante el año 2025.

Introducción: A continuación, le realizaremos algunas preguntas orientadas a conocer su experiencia como estudiante en relación con el uso de estrategias de gamificación en el aula. Le solicitamos responder con sinceridad, de acuerdo con su experiencia y percepción sobre el tema.

Estudiante: _____ **Grado:** _____

Preguntas:

1. De las siguientes aplicaciones, ¿Cuáles han utilizado en clase para realizar actividades?

☐ Kahoot	☐ Edpuzzle
☐ Canva	☐ Pear Deck
☐ Genially	☐ Pheth
☐ Coggle	☐ Quizizz
☐ Jamboard	☐ Otros _____
☐ Educaplay	

2. ¿Crees que los juegos y dinámicas educativas en el aula mejoran tu interacción con tus compañeros y tu maestro/a? Explica tu respuesta.
3. ¿En qué tipo de dinámicas has participado en clase? Selecciona aquellas en las que has formado parte.
- ☐ Juegos

- ☐ Competencias
 - ☐ Retos
 - ☐ Creatividad
 - ☐ Plataformas de aprendizaje
 - ☐ Otros
-

4. ¿Cuál ha sido la mayor dificultad que has enfrentado al participar en juegos y dinámicas educativas?
5. ¿Por qué te gustaría que las clases se implementaran a través de juegos y dinámicas educativas?
6. ¿De qué manera los juegos y dinámicas educativas te ayudan a interactuar o relacionarte con tus compañeros?
7. Según tu experiencia, ¿Cómo los juegos y dinámicas educativas mejoran tu rendimiento académico?
8. ¿De qué maneras o formas crees que las clases pueden desarrollarse a través de juegos y dinámicas educativas?

ANEXO 3 VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS FACULTAD DE POSGRADO



MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: ENTREVISTA A ESTUDIANTES/DOCENTES

Introducción: El siguiente documento ha sido elaborado por estudiantes egresados de maestría, practicando un ejercicio de investigación relacionado con: “La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la interacción estudiantil”

Objetivo: Validar la guía de entrevista presentada a continuación con el propósito de mejorarla antes de su aplicación definitiva.

Orientaciones: De acuerdo con su experiencia, califique el instrumento presentado y exprese sus observaciones como usted considere conveniente. A continuación, se le presentan varios criterios a evaluar en (Sí) o (No), marque con una “X” la opción que mejor represente su respuesta, luego agregue comentarios de ser necesarios. Además, se necesita que valore los aspectos generales del instrumento (en la página 2) indicando si el instrumento puede o no aplicarse; al final se le pide que coloque su nombre y fecha de validación. De antemano, muchas gracias por su tiempo.

ÍTE M	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique)	
	Claridad en la redacción		Coheren cia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende			
	Nº	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí		No

Aspectos Generales		Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el instrumento.				
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.				
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.				
El número de ítems es suficiente para recoger la información (En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir)				
VALIDEZ				
APLICABLE			NO APLICABLE	
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES				
Analizado por:				Fecha

ANEXO 4 Programación de visitas al Centro Escolar Colonia San Francisco

Programación de visitas al Centro Escolar Colonia San Francisco		
Nº	Objetivo de la visita	Fecha
1	Entrevistas a estudiantes de séptimo grado	26/05/2025
2	Entrevistas a estudiantes de séptimo octavo grado	28/05/2025
3	Entrevistas a estudiantes de séptimo noveno grado	02/06/2025
4	Entrevistas a docentes	04/06/2025
5	Observación no participante	06/06/2025

ANEXO 5 Transcripción de entrevistas a estudiantes

Pregunta:		1. De las siguientes aplicaciones, ¿Cuáles han utilizado en clase para realizar actividades?	
Nº	Estudiante	Grado	Respuesta
1	J.C.A.L	7º	Quizizz
2	F.E.R.R.	7º	Canva, Coggle, otros: chatgpt
3	Y.G.R.R.	7º	Canva, Coggle
4	J.U.M.B.	7º	Canva
5	M.V.S.H.	7º	Canva, Coggle, otros: PowerPoint
6	M.C.P.H.	8º	Coggle
7	J.J.G.A	8º	Coggle
8	G.G.M.V	8º	Coggle, otros.
9	N.M.D.C	8º	Quizizz
10	K.A.A.Q	8º	Coggle
11	A.V.E.V.	8º	Canva
12	D.J.Z.C.	9º	Quizizz
13	E.B.J.R.	9º	Edpuzzle, Quizizz
14	K.J.D.J.	9º	Quizizz
15	D.J.B.C.	9º	Kahoot, Edpuzzle, Quizizz, Otros: Sopa de letras
16	A.M.J.R.	9º	Coggle

Pregunta:		2. ¿Crees que los juegos y dinámicas educativas en el aula mejoran tu interacción con tus compañeros y tu maestro/a? Explica tu respuesta.	
Nº	Estudiante	Grado	Respuesta
1	J.C.A.L	7º	Siento que sería una mejor manera de aprender y socializar.
2	F.E.R.R.	7º	Sí, ya que mejoramos para ser más cercanos.

Pregunta:		2. ¿Crees que los juegos y dinámicas educativas en el aula mejoran tu interacción con tus compañeros y tu maestro/a? Explica tu respuesta.	
3	Y.G.R.R.	7º	Sí, así seremos más unidos.
4	J.U.M.B.	7º	Sí, porque nos hace más cercanos y hablamos más.
5	M.V.S.H.	7º	Sí, en el sentido que nos ayuda a interactuar mejor así debería de servir en trabajar mejor los trabajos en equipo para también mejorar y quitar cierta tensión entre ellos y seamos más agradables.
6	M.C.P.H.	8º	Sí, porque se comparten ideas, y se hablan más cosas interesantes.
7	J.J.G.A	8º	Sí, porque los juegos hacen más interactivo e interesantes discutir temas con mis compañeros.
8	G.G.M.V	8º	Si, interactuamos más con dinámicas.
9	N.M.D.C	8º	Si hacen dinámicas y actividades mejoran nuestra interacción ya que ponemos más atención.
10	K.A.A.Q	8º	Podría ser porque mejoran mis capacidades sociales.
11	A.V.E.V.	8º	Sí, porque convivimos y trabajamos en equipo.
12	D.J.Z.C.	9º	Sí, ya que me distraen y me ayuda a salir un poco de la rutina.
13	E.B.J.R.	9º	Sí, ya que podemos desarrollar una competencia sana y también nos ayuda a desestresarnos.
14	K.J.D.J.	9º	Sí, ya que nos divertimos un poco y aprendemos algunas cosas
15	D.J.B.C.	9º	Sí, y no hay algunos que participamos y otros no pero se divierten más mis amigos
16	A.M.J.R.	9º	Sí, porque al divertirnos aprendemos a ser curiosos de una vez aprendemos del tema

Pregunta:		3. ¿En qué tipo de dinámicas has participado en clase? Selecciona aquellas en las que has formado parte.	
Nº	Estudiante	Grado	Respuesta
1	J.C.A.L	7º	Juegos, Creatividad.

Pregunta:		3. ¿En qué tipo de dinámicas has participado en clase? Selecciona aquellas en las que has formado parte.	
2	F.E.R.R.	7º	Juegos, retos, creatividad, plataformas de aprendizaje.
3	Y.G.R.R.	7º	Juegos, creatividad.
4	J.U.M.B.	7º	Juegos, competencias.
5	M.V.S.H.	7º	Juegos, retos, creatividad, otros: crear Power Points.
6	M.C.P.H.	8º	Creatividad
7	J.J.G.A	8º	Juegos, competencias.
8	G.G.M.V	8º	Juegos, competencias, creatividad.
9	N.M.D.C	8º	Creatividad
10	K.A.A.Q	8º	Juegos
11	A.V.E.V.	8º	Juegos
12	D.J.Z.C.	9º	Juegos, Creatividad
13	E.B.J.R.	9º	Retos
14	K.J.D.J.	9º	Juegos
15	D.J.B.C.	9º	Juegos, Competencias, Retos, Creatividad, Plataformas de aprendizaje
16	A.M.J.R.	9º	Creatividad

Pregunta:		4. ¿Cuál ha sido la mayor dificultad que has enfrentado al participar en juegos y dinámicas educativas?	
Nº	Estudiante	Grado	Respuesta
1	J.C.A.L	7º	No he tenido ningún problema.
2	F.E.R.R.	7º	Nervios y emoción.
3	Y.G.R.R.	7º	La pena y los nervios que dan al hablar en público.
4	J.U.M.B.	7º	Los nervios.
5	M.V.S.H.	7º	Fue un día en el que hicimos todo hasta el último momento. Como los demás ya tenían lista su parte, el proceso fue más

Pregunta:		4. ¿Cuál ha sido la mayor dificultad que has enfrentado al participar en juegos y dinámicas educativas?	
			sencillo. Sin embargo, yo no había traído mi libro, así que tuve que tomar más contenido de otros textos, añadir imágenes, escribir algunos fragmentos y usar pocas transiciones suaves. Terminé mi parte al final, pero al final lo logramos.
6	M.C.P.H.	8º	Ninguna
7	J.J.G.A	8º	No saber algunas cosas y no entenderme con mis compañeros.
8	G.G.M.V	8º	Ninguna dificultad, participo libremente.
9	N.M.D.C	8º	No hay ninguna dificultad.
10	K.A.A.Q	8º	El cansancio.
11	A.V.E.V.	8º	Perder motivación.
12	D.J.Z.C.	9º	Casi ninguna ya que me gusta participar
13	E.B.J.R.	9º	El intentar no estresarme cuando algo no me sale bien
14	K.J.D.J.	9º	Normalmente ninguna
15	D.J.B.C.	9º	La silla, puzzle y carreras
16	A.M.J.R.	9º	El estrés de no poder hacerlo bien pero a veces me conformo porque hice mi esfuerzo

Pregunta:		5. ¿Por qué te gustaría que las clases se implementaran a través de juegos y dinámicas educativas?	
Nº	Estudiante	Grado	Respuesta
1	J.C.A.L	7º	Siento que el aprendizaje se hace más divertido.
2	F.E.R.R.	7º	Que nos saquen del salón a hacer las dinámicas.
3	Y.G.R.R.	7º	Sería más divertido y fácil.
4	J.U.M.B.	7º	Sería más divertido
5	M.V.S.H.	7º	Porque creo que con juegos y dinámicas educativas todo se vuelve más fácil y llevadero, especialmente si se trabaja con personas con las que uno se siente cómodo. En mi escuela anterior no era así; teníamos al menos cinco tareas diarias y

Pregunta:		5. ¿Por qué te gustaría que las clases se implementaran a través de juegos y dinámicas educativas?	
			muchas materias, por lo que el enfoque era mucho más serio y exigente. En esta nueva escuela hay más actividades dinámicas en clase, pero como yo venía de un ambiente más estricto, al principio se me hizo algo raro y un poco difícil adaptarme. Aun así, creo que este tipo de estrategias pueden ayudar mucho al aprendizaje si se aplican bien.
6	M.C.P.H.	8º	Porque hay más creatividad y socializamos más, podemos despejar nuestra mente y podemos saber más cosas de varios temas.
7	J.J.G.A	8º	Porque nos ayudan a interactuar.
8	G.G.M.V	8º	Las clases se sienten mucho más divertidas y creativas.
9	N.M.D.C	8º	Para mejorar mi interés en el aprendizaje y sería mejora aprender con juegos y dinámicas.
10	K.A.A.Q	8º	Porque de cierta forma lo haría un poco más entretenida.
11	A.V.E.V.	8º	Llamaría más la atención y sería más divertido.
12	D.J.Z.C.	9º	Sería un poco más divertida y aprendería más con mucha motivación.
13	E.B.J.R.	9º	Para desarrollar más la creatividad, el trabajo en equipo y también el poder desestresarte.
14	K.J.D.J.	9º	Porque podríamos divertirnos un poco y aprender más de forma divertida.
15	D.J.B.C.	9º	No mucho porque se van a cansar y no queremos jugar, pero si quisiéramos juegos nuevos tal vez a si juegan.
16	A.M.J.R.	9º	Porque fortalece la curiosidad y dinamismo.

Pregunta:		6. ¿De qué manera los juegos y dinámicas educativas te ayudan a interactuar o relacionarte con tus compañeros?	
Nº	Estudiante	Grado	Respuesta
1	J.C.A.L	7º	Comunicativamente y trabajo en equipo.
2	F.E.R.R.	7º	Haciendo grupos o conversaciones del libro.

Pregunta:		6. ¿De qué manera los juegos y dinámicas educativas te ayudan a interactuar o relacionarte con tus compañeros?	
3	Y.G.R.R.	7º	Podemos aprender y divertirnos juntos.
4	J.U.M.B.	7º	En hablar más y jugar.
5	M.V.S.H.	7º	La verdad, a veces me cuesta un poco conectar con este tipo de actividades porque mi mente se queda en blanco o me cuesta concentrarme. Estoy más acostumbrada a un estilo de clases con muchas tareas y menos dinámicas, y todavía estoy adaptándome a eso. Sin embargo, los juegos y las actividades sí ayudan a despejarme un poco y, aunque no es lo que más conozco, de vez en cuando me hacen bien y me permiten interactuar más con mis compañeros de una forma diferente.
6	M.C.P.H.	8º	Charlamos en equipo, socializamos para nuevas ideas y nos centramos en temas interesantes o tips para mejorar entre todos, en pocas palabras nos ayudamos entre todos.
7	J.J.G.A	8º	Al trabajar en equipo me ayudan a compartir y hablar con mis compañeros.
8	G.G.M.V	8º	Platicamos y tenemos más ideas y creatividad al realizar las clases.
9	N.M.D.C	8º	Para apoyarnos en el estudio.
10	K.A.A.Q	8º	Porque coopero con mis compañeros.
11	A.V.E.V.	8º	Porque trabajamos en equipo.
12	D.J.Z.C.	9º	Porque nos unimos y reímos
13	E.B.J.R.	9º	De manera sana y respetuosa
14	K.J.D.J.	9º	Para desarrollar un poco más nuestro aprendizaje.
15	D.J.B.C.	9º	A socializar y divertirnos.
16	A.M.J.R.	9º	Porque me ayuda a entender un tema complejo con ayuda y diversión.

Pregunta:		7. Según tu experiencia, ¿Cómo los juegos y dinámicas educativas mejoran tu rendimiento académico?	
Nº	Estudiante	Grado	Respuesta
1	J.C.A.L	7º	Es una manera de ejercitar el cerebro y de rebuscarse.
2	F.E.R.R.	7º	Aprendo lo mismo pero con juegos me divierto más y aprendo.
3	Y.G.R.R.	7º	Presto más atención jugando y memorizo las cosas más fácil.
4	J.U.M.B.	7º	Porque pongo más atención y es más dinámico y es “chivo” porque nos reímos.
5	M.V.S.H.	7º	Para despejar mi mente y aprender algo nuevo más ligero y agradable creo, y a parte, comunicarme más.
6	M.C.P.H.	8º	Porque las dinámicas nos ayudan a tener más creatividad y nos distrae hacer cosas nuevas.
7	J.J.G.A	8º	A través de juego de preguntas y competencias.
8	G.G.M.V	8º	En mi caso me siento más motivada y siento que me ayudan a sacar buenas notas.
9	N.M.D.C	8º	Para aprender de diferente manera y métodos para que nosotros nos importe la educación.
10	K.A.A.Q	8º	Me ayudan a distraer mi mente y captar con más facilidad las clases.
11	A.V.E.V.	8º	Porque me motivan a aprender más.
12	D.J.Z.C.	9º	Poniendo más atención porque digamos que si los juegos se tratan de la materia.
13	E.B.J.R.	9º	Para bien ya que puedo entender mejor los temas y también me ayudan tener más atención.
14	K.J.D.J.	9º	Prestar más atención y de la materia que trata.
15	D.J.B.C.	9º	Los puzzle a memoria y la sopa de letras a expresar los prejuicios
16	A.M.J.R.	9º	Ayuda en entender los temas de manera divertida y alimenta mi curiosidad.

Pregunta:		8. ¿De qué maneras o formas crees que las clases pueden desarrollarse a través de juegos y dinámicas educativas?	
Nº	Estudiante	Grado	Respuesta
1	J.C.A.L	7º	De trabajos en equipo.
2	F.E.R.R.	7º	Con sopas de letras y futbol.
3	Y.G.R.R.	7º	Sopa de letras, rompecabezas, laberintos.
4	J.U.M.B.	7º	Sopa de letras.
5	M.V.S.H.	7º	Sinceramente no se mucho sobre el tema de “juegos en clases” o aprendizaje educativo creativo, pero, creo que nos ayudaría a despejar más e interactuar más en el grado y que aprendamos más.
6	M.C.P.H.	8º	Utilizando temas más dinámicos y nuevos o mejorándolos.
7	J.J.G.A	8º	A través de juego de preguntas y competencias.
8	G.G.M.V	8º	Con dinámicas creativas.
9	N.M.D.C	8º	Comunicarnos y poder interactuar con nuestros compañeros y así mejorar nuestro interés.
10	K.A.A.Q	8º	A través de programas en las computadoras.
11	A.V.E.V.	8º	Haciendo preguntas y actividades entre compañeros.
12	D.J.Z.C.	9º	Con actividades relacionadas al tema.
13	E.B.J.R.	9º	En actividades en equipo creativas o en preguntas también creativas.
14	K.J.D.J.	9º	Nos enseña un poco más del aprendizaje.
15	D.J.B.C.	9º	Para diversión y entretenimiento.
16	A.M.J.R.	9º	De manera paciente, divertida y creativa a través del juego.

ANEXO 6 Transcripción de entrevistas a docentes

Pregunta:		1. ¿Cómo ha implementado estrategias de gamificación en sus clases?
Nº	Docente	Respuesta
1	Alfredo Chávez	A través de juegos en línea y analógicos para la resolución de problemas
2	Juana Reyes	Para motivarlos a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
3	Juan Diego Cruz	Motivando a los estudiantes

Pregunta:		2. ¿De qué manera considera que la gamificación contribuye a mejorar la interacción entre sus estudiantes?
Nº	Docente	Respuesta
1	Alfredo Chávez	Por medio del trabajo colaborativo lo que mejora sus relaciones interpersonales.
2	Juana Reyes	Contribuye a que haya una sana competencia entre ellos.
3	Juan Diego Cruz	El aprendizaje de ellos se le facilita, por medio del material adecuado para la educación física.

Pregunta:		3. ¿Qué herramientas tecnológicas, plataformas educativas utiliza para hacer sus clases más interactivas y participativa?
Nº	Docente	Respuesta
1	Alfredo Chávez	Kahoot, worldwall, quizziz, entre otros.
2	Juana Reyes	Computadoras, celulares entre otros.
3	Juan Diego Cruz	Por el momento solamente por medio de videos en el internet.

Pregunta:		4. Según su experiencia, ¿Considera que existen dificultades para implementar actividades de gamificación en su centro escolar? Si su respuesta es sí, explique su respuesta
Nº	Docente	Respuesta
1	Alfredo Chávez	Sí, porque solo hay un proyector y no hay acceso a internet.
2	Juana Reyes	Sí.
3	Juan Diego Cruz	Sí, porque no hay apoyo logístico en el centro escolar por la falta de material.

Pregunta:		5. ¿Considera estratégico la aplicación de la gamificación en todas sus clases?
Nº	Docente	Respuesta
1	Alfredo Chávez	Sí, porque se sale de la rutina y los chicos se divierten de manera colaborativa.
2	Juana Reyes	Sí, para que la clase sea más interactiva.
3	Juan Diego Cruz	Sí, para ayudar a la motricidad del alumno.

Pregunta:		6. ¿De qué manera el uso de herramientas de gamificación facilita su relación con los estudiantes?
Nº	Docente	Respuesta
1	Alfredo Chávez	He percibido que se animan más a hacer consultas.
2	Juana Reyes	Porque la clase es más interactivas y entretenida.
3	Juan Diego Cruz	De la manera en que ellos sientan divertido ya que exploran un mundo desconocido.

Pregunta:		Desde su perspectiva, ¿Considera que la gamificación influye o podría influir en la mejora de los aprendizajes de los estudiantes, así como en la interacción entre ellos? Explique
Nº	Docente	Respuesta
1	Alfredo Chávez	Sí porque puede darse un aprendizaje colectivo y próximo.
2	Juana Reyes	Sí, porque es más interactiva, hay más motivación y se crean más lazos de amistad.
3	Juan Diego Cruz	Si, influye mucho hacia los estudiantes ya que exploran un mundo diferente.

Pregunta:		¿Qué sugerencias daría para optimizar la implementación de estrategias de gamificación en el aula? Explique.
Nº	Docente	Respuesta
1	Alfredo Chávez	Concientizar a los estudiantes sobre la gamificación. Que esta sea seleccionada según la necesidad educativa.
2	Juana Reyes	Que sean implementadas más en el aula y que sea incluida en los programas.
3	Juan Diego Cruz	Más apoyo en general para la complementación de dichas estrategias hacia el estudiante.

ANEXO 7 Registro de Diarios de Campo

V. Instrumento: Diario de Campo para Observación No Participante

Técnica: Observación no participante.

- Investigador(a): Alexandra Cristabel Del Cid.
- Fecha de observación: 06/06/25
- Grado observado: 7°
- Hora de inicio: 1:00 p.m.
- Hora de finalización: 1:45 p.m.
- Nombre del docente (opcional): Alfredo C.
- Tipo de actividad observada: Actividad gamificada con Kahoot sobre conocimientos previos en la asignatura de Ciencias.

1. Descripción del contexto

Ambiente físico del aula, disposición del mobiliario, recursos didácticos disponibles, número de estudiantes presentes, condiciones tecnológicas, etc.

Salón con iluminación y ventilación adecuada. Púlpitos ubicados en filas. Asistencia de 20 estudiantes. No se dispone de Wifi en el aula, por lo que el docente adquirió un paquete de internet móvil. El acceso a dispositivos es limitado, por esta razón la actividad se realizó por turnos.

2. Influencia de la gamificación en la participación estudiantil

Registre evidencias sobre cómo la gamificación impacta la participación del estudiantado: cambios en el interés, motivación, disposición a intervenir en clase, atención sostenida, compromiso o entusiasmo con las actividades

La dinámica con Kahoot incentivó notablemente la participación estudiantil. A pesar de no poder participar todos al mismo tiempo, los estudiantes esperaban su turno con entusiasmo y atención. Se vivieron momentos de euforia, aplausos y expresiones verbales de alegría al obtener respuestas correctas o ver el marcador en la pantalla.

3. Formas de interacción estudiantil y estrategias de gamificación.

Describe las dinámicas de interacción entre estudiantes observadas durante las actividades gamificadas: trabajo colaborativo, roles asumidos, liderazgo, competencia o cooperación. Señale las estrategias gamificadas utilizadas (retos, puntos, insignias, juegos, plataformas digitales, etc.).

En los turnos donde se participaba en grupos, se pudo ver que los estudiantes discutían para consensuar sus respuestas, roles espontáneos de liderazgo y apoyo mutuo. La estrategia gamificada principal fue el uso de la plataforma Kahoot, con preguntas cronometradas, sumatoria de puntos y clasificación en tiempo real.

4. Desafíos y beneficios de la gamificación

Registre los aspectos positivos y limitaciones detectadas en la implementación de la gamificación: beneficios observables (mayor participación, entusiasmo, comprensión, disciplina) y desafíos enfrentados (resistencia, desorganización, limitaciones tecnológicas, tiempo, etc.).

Beneficios notables: Aumento en la motivación, participación dinámica comprensión de contenidos y trabajo colaborativo.

Desafíos: Acceso limitado a dispositivos, la necesidad de adquirir datos móviles para conexión a internet.

5. Elementos para una propuesta metodológica basada en gamificación

Anote prácticas, dinámicas, recursos o enfoques observados que podrían ser sistematizados e integrados en una propuesta metodológica que utilice la gamificación para mejorar la interacción estudiantil. Incluya observaciones sobre aspectos replicables o mejorables.

Es recomendable incorporar estrategias flexibles que contemplen la realidad tecnológica del centro educativo
El uso de plataformas como Kahoot puede mantenerse como estrategia introductoria, diagnóstica o de repaso. La actitud motivadora del docente fue clave, como facilitador activo. Se sugiere también explorar recursos gamificados que no dependan exclusivamente de conexión a internet o dispositivos individuales.

6. Reflexiones del investigador(a)

Interpretaciones personales, conexiones con el marco teórico, aspectos que llamaron la atención, posibles limitaciones, ideas para profundizar.

Esta experiencia demuestra que la gamificación funciona como una estrategia para fomentar la interacción estudiantil, incluso, en contextos con limitaciones tecnológicas. El entusiasmo mostrado por los estudiantes, como motivación intrínseca puede potenciarse mediante estas dinámicas. En atención a esto, se vuelve necesario seguir investigando cómo adaptar estas estrategias a contextos con recursos limitados.

V. Instrumento: Diario de Campo para Observación No Participante

Técnica: Observación no participante.

- Investigador(a): *Karla Alvarenga.*
- Fecha de observación: *06-06-25*
- Grado observado: *B° "B"*
- Hora de inicio: *2:50 pm*
- Hora de finalización: *3:30 pm*
- Nombre del docente (opcional): *Juan Diego.*
- Tipo de actividad observada: *Juego de roles (simulación).*
Sobre tema previamente visto.

1. Descripción del contexto

Ambiente físico del aula, disposición del mobiliario, recursos didácticos disponibles, número de estudiantes presentes, condiciones tecnológicas, etc.

Aula organizada con pupitres en fila, por un momento se agruparon para hacer una actividad colaborativa. Se tenía una pizarra acrílica, marcadores y un proyector. había un total de 24 estudiantes. Ambiente ventilado, con iluminación natural adecuada.

2. Influencia de la gamificación en la participación estudiantil

Registre evidencias sobre cómo la gamificación impacta la participación del estudiantado: cambios en el interés, motivación, disposición a intervenir en clase, atención sostenida, compromiso o entusiasmo con las actividades

Se implementó dinámicas gamificadas como competencias grupales y por ende premiación, visiblemente aumentó el interés de los estudiantes, observándose risas y entusiasmo. Varios estudiantes en las entrevistas mencionaron que "aprenden más rápido con juegos" y se sienten más animados a participar. Se observó mayor disposición a intervenir voluntariamente y mantener interacción así como la atención a lo largo de la actividad.

3. Formas de interacción estudiantil y estrategias de gamificación.

Describa las dinámicas de interacción entre estudiantes observadas durante las actividades gamificadas: trabajo colaborativo, roles asumidos, liderazgo, competencia o cooperación. Señale las estrategias gamificadas utilizadas (retos, puntos, insignias, juegos, plataformas digitales, etc.).

Los estudiantes formaron grupos. También se seleccionaron los roles de cada integrante (líder, portavoz, secretario etc). Cooperaron para resolver los retos. Las estrategias gamificadas incluyeron: competencias con tiempo estipulado; acumulación de puntos y reconocimiento verbal. Se utilizó una tabla en la pizarra para registrar puntajes.

4. Desafíos y beneficios de la gamificación

Registre los aspectos positivos y limitaciones detectadas en la implementación de la gamificación: beneficios observables (mayor participación, entusiasmo, comprensión, disciplina) y desafíos enfrentados (resistencia, desorganización, limitaciones tecnológicas, tiempo, etc.).

Beneficios: Aumento en la interacción y motivación, mejor comportamiento durante la actividad, mayor interacción entre pares.

Limitaciones: Hubo falta de algunos dispositivos, tiempo insuficiente para terminar la dinámica de algunos grupos. Algunos estudiantes manifestaron en las entrevistas que si se repite el mismo juego "aburre". Se sugiere variar.

5. Elementos para una propuesta metodológica basada en gamificación

Anote prácticas, dinámicas, recursos o enfoques observados que podrían ser sistematizados e integrados en una propuesta metodológica que utilice la gamificación para mejorar la interacción estudiantil. Incluya observaciones sobre aspectos replicables o mejorables.

Replicar: uso de puntajes, roles grupales, reconocimiento (aplausos, insignias) trabajo en equipo, por retos, y rotación de tareas.

• Combinar contenidos curriculares con mecánicas de juegos.

Mejorar: Diversificar los tipos de juego, adaptar el juego según el contenido. Disponibilidad tecnológica y planificación del tiempo.

6. Reflexiones del investigador(a)

Interpretaciones personales, conexiones con el marco teórico, aspectos que llamaron la atención, posibles limitaciones, ideas para profundizar.

La implementación de gamificación ya sea analógica o digital demostró ser una estrategia didáctica efectiva para fomentar la interacción en los estudiantes de 8º B, validando algunas teorías que relacionan con el aprendizaje activo y significativo. El papel del docente es de suma importancia ya que es un facilitador motivacional. Llamo la atención como estudiantes que usualmente son pocos para participar se mostraron motivados e interactuaron con los demás. Se sugiere evaluar los conocimientos obtenidos mediante gamificación y explorar plataformas digitales como Kahoot o Classroom cuando la infraestructura se los permita.

V. Instrumento: Diario de Campo para Observación No Participante

Técnica: Observación no participante.

- Investigador(a): Juan Araya
- Fecha de observación: 06-06-25
- Grado observado: 9°
- Hora de inicio: 1:45 pm
- Hora de finalización: 2:30 pm
- Nombre del docente (opcional): Josua Reyes
- Tipo de actividad observada: "El Reto del Rincón Matemático"
(Aula de matemáticas)

1. Descripción del contexto

Ambiente físico del aula, disposición del mobiliario, recursos didácticos disponibles, número de estudiantes presentes, condiciones tecnológicas, etc.

Aula con iluminación adecuada, buena ventilación, pupitres
hábicos en fila orientados hacia el frente del salón donde se
encuentra el escritorio del docente y la pizarra acrílica, recurso
varios libros, cartules educativos y un proyector y una gran
total de estudiante de 20

2. Influencia de la gamificación en la participación estudiantil

Registre evidencias sobre cómo la gamificación impacta la participación del estudiantado: cambios en el interés, motivación, disposición a intervenir en clase, atención sostenida, compromiso o entusiasmo con las actividades

La actividad generó un cambio notable en la participación estudiantil en la
clase de matemáticas. La narrativa lúdica, los retos por zonas y las recompensas
motivaron a los estudiantes. Se observó mayor disposición a intervenir
la elaboración de tareas en equipo y una actitud positiva frente al error.
Siempre se mantuvo la atención en la clase gracias al
formato dinámico y al incentivo de los puntos, el compromiso
alto y el entusiasmo evidente.

3. Formas de interacción estudiantil y estrategias de gamificación.

Describe las dinámicas de interacción entre estudiantes observadas durante las actividades gamificadas: trabajo colaborativo, roles asumidos, liderazgo, competencia o cooperación. Señale las estrategias gamificadas utilizadas (retos, puntos, insignias, juegos, plataformas digitales, etc.).

Durante la aplicación de la actividad se evidenciaron dinámicas de interacción mixtas y positivas el formato en equipo fomenta el trabajo colaborativo y así todos resolver en conjunto los desafíos, cada integrante toma un rol específico; estrategias gamificadas: Retos, sistema de puntos, reconocimientos simbólicos, misión especial.

4. Desafíos y beneficios de la gamificación

Registre los aspectos positivos y limitaciones detectadas en la implementación de la gamificación: beneficios observables (mayor participación, entusiasmo, comprensión, disciplina) y desafíos enfrentados (resistencia, desorganización, limitaciones tecnológicas, tiempo, etc.).

- *Beneficios: Aumento notable de la participación, el entusiasmo y el compromiso de los estudiantes, el trabajo en equipo.*
- *Entre los desafíos destaca la dificultad para controlar el tiempo, debido a la falta de manejo de zona.*

5. Elementos para una propuesta metodológica basada en gamificación

Anote prácticas, dinámicas, recursos o enfoques observados que podrían ser sistematizados e integrados en una propuesta metodológica que utilice la gamificación para mejorar la interacción estudiantil. Incluya observaciones sobre aspectos replicables o mejorables.

- *Replicables: El trabajo grupal y las nominaciones de roles, uso de retos secuenciados junto con un sistema de puntos simbólicos y misiones especiales.*
- *Mejorables: Un diagrama de gestión de tiempo por fase o reto y la integración progresiva de tecnologías.*

6. Reflexiones del investigador(a)

Interpretaciones personales, conexiones con el marco teórico, aspectos que llamaron la atención, posibles limitaciones, ideas para profundizar.

Esta experiencia le permitió demostrar que fueron como una estrategia para fomentar la interacción estudiantil y tener un aporte significativo sobre la temática expuesta por el docente, el cual refuerza su papel como a la hora de exponer dicha actividad gamificada.

Otro aspecto que llamo mucho la atención fue la forma como los estudiantes asumieron roles de manera natural y colaboran sin necesidad de interacción constante del docente.

Entre las dificultades con que se debe considerar al sistematizar esta actividad tiene la planeación rigurosa del tiempo ya que el entusiasmo puede extender la duración de cada fase,

Además si bien la experiencia fue deseada sin recursos digitales, su integración en contextos con acceso desigual a la tecnología podría representar una barrera para la equidad educativa.