

UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

FACULTAD DE POSTGRADO

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



**TEMA: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DE BACHILLERATO**

PRESENTADO POR:

ROSSER DANIEL LOBATO AGUILAR

BENJAMIN FRANCISCO RAMIREZ ARGUETA

ASESOR:

MSC. HÉCTOR MAURICIO PACHECO

EL SALVADOR, SAN MIGUEL, MARZO DEL 2026

GENERALIDADES

Msc. Licdo. José Salvador Alvarenga Rivera
RECTOR

DEGI. Sirhan Raúl Rivas
VICERRECTOR ACADÉMICO

Msc. Licda. Yaneth Rubidia Campos de Rivas
FISCAL

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

AGRADECIMIENTOS	4
AGRADECIMIENTOS	5
INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO 1: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	8
A. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	8
1.2.1. ESPACIAL:	11
1.2.2. TEMPORAL:	11
1.2.3. TEMÁTICA:	12
1.2.4. LIMITACIONES	12
1.4 JUSTIFICACIÓN	13
1.5 OBJETIVOS	16
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	17
2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS	17
2.2 ELEMENTOS TEÓRICOS	21
2.2.1. MODELOS EDUCATIVOS CENTRADOS EN EL DOCENTE	21
2.2.2. LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO EDUCATIVO	23
TÉCNICA MECÁNICA	24
TÉCNICAS DINÁMICAS	25
2.2.3. LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL	26
2.2.4. FACTORES PEDAGÓGICOS QUE POTENCIAN LA APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN	29
2.2.5. FACTORES TECNOLÓGICOS QUE POTENCIAN LA APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN	30
2.2.6. LAS COMPETENCIAS PEDAGÓGICAS DIDÁCTICAS Y EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PEA	33
2.2.7. LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIAS COLABORATIVAS	35
3 DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS Y CATEGORÍAS	37
2.3.1 DEFINICIONES	37
3.1 OPERACIONALIZACIÓN DE CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS	39
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	42
3.1 TIPO DE ESTUDIO CUALITATIVO	42
3.2 MÉTODO	43
3.2.1. POBLACIÓN	43
4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	46
4.1.1. TÉCNICAS	46
4.1.2. INSTRUMENTOS	46
4.2 ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN	47
4.3 PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	49
LOS ESTUDIANTES	67
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES/RECOMENDACIONES Y/O PROPUESTA.	76
5.9. ANEXOS	94
ANEXO 1	94
ANEXO 2	96
ANEXO 3	98
ANEXO 4	101

AGRADECIMIENTOS

La culminación del presente trabajo de investigación ha sido posible gracias al apoyo, la orientación y la colaboración de diversas personas que, de manera directa e indirecta, contribuyeron significativamente a su desarrollo. Por ello, expreso mi más sincero agradecimiento a todos aquellos que hicieron posible la realización de este estudio.

En primer lugar, agradezco profundamente a mis padres Rosser Lobato y Rina Aguilar, por brindarme la fortaleza y la perseverancia necesarias para enfrentar cada uno de los desafíos presentados a lo largo de este proceso académico, así como por permitirme alcanzar una meta más en mi formación profesional.

De manera especial, expreso mi gratitud a las autoridades del Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo, por abrir las puertas de la institución y permitir la realización de esta investigación, brindando el espacio, el tiempo y las condiciones necesarias para el desarrollo del estudio. Su disposición y colaboración fueron fundamentales para la obtención de la información requerida.

Asimismo, agradezco a los docentes y estudiantes que participaron activamente en el proceso de investigación, quienes, con su valiosa disposición, aportaron información relevante a través de entrevistas, opiniones y experiencias. Sus aportes fueron esenciales para comprender la realidad educativa del contexto estudiado y para fundamentar las conclusiones y propuestas presentadas.

De igual forma, extiendo un agradecimiento especial a mi asesor académico Héctor Mauricio Pacheco, por su acompañamiento constante, sus observaciones oportunas y sus valiosas sugerencias metodológicas y teóricas, las cuales contribuyeron a fortalecer la calidad académica del trabajo y a orientar adecuadamente el proceso investigativo.

Finalmente, expreso mi agradecimiento a todas aquellas personas que, aunque no se mencionan de manera directa, contribuyeron de alguna forma al logro de este trabajo, ya sea mediante palabras de ánimo, apoyo técnico o colaboración desinteresada. A todos ellos, mi más sincero reconocimiento y gratitud.

Rosser Daniel Lobato Aguilar

AGRADECIMIENTOS

La finalización del presente trabajo de investigación ha sido posible gracias al apoyo, la orientación de diversas personas que, de manera directa e indirecta, contribuyeron significativamente a su desarrollo. Por ello, expreso mi más sincero agradecimiento a todos aquellos que hicieron posible la realización de este estudio.

En primer lugar, agradezco profundamente a mis padres Iris Argueta y Manuel Ramírez a mi esposa Alicia Oliva, por brindarme la fortaleza y la perseverancia necesarias para enfrentar los desafíos presentados a lo largo de este proceso académico, así como por permitirme alcanzar una meta más en mi formación profesional.

De manera muy especial y de todo corazón, expreso mi agradecimiento a las autoridades del Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo, por abrir las puertas de la institución y permitir la realización de esta investigación, brindando el espacio, necesario para el desarrollo del estudio. Su disposición y colaboración fueron fundamentales para la obtención de la información requerida.

Agradezco a los docentes y estudiantes que participaron activamente en el proceso de investigación, quienes, con su valiosa disposición, aportaron información relevante a través de entrevistas, opiniones y experiencias. Sus aportes fueron esenciales para comprender la realidad educativa del contexto estudiado y para fundamentar las conclusiones y propuestas presentadas.

Asimismo, no puedo dejar de mencionar el apoyo fundamental de mi asesor, **Héctor Mauricio Pacheco**, quien con paciencia y sabiduría supo orientar mis ideas y fortalecer este trabajo. Por último, gracias a todos aquellos que, desde el anonimato, me brindaron su apoyo técnico o moral para culminar este sueño."

Finalmente, expreso mi agradecimiento a todas aquellas personas que, aunque no se mencionan de manera directa, forman parte del logro de este trabajo, ya sea mediante palabras de ánimo, apoyo técnico. A todos ellos, mi más sincero agradecimiento.

Benjamín Francisco Ramírez Argueta

INTRODUCCIÓN

La educación contemporánea enfrenta el desafío de adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje a las demandas del siglo XXI, caracterizado por un entorno altamente digitalizado y por estudiantes que requieren experiencias significativas para mantenerse motivados. En este contexto, los métodos tradicionales centrados en la memorización y en la transmisión unidireccional de contenidos han mostrado limitaciones para responder a las necesidades formativas actuales.

En El Salvador, la implementación de la gamificación en el nivel de educación media es aún incipiente, a pesar de los avances tecnológicos recientes y de los esfuerzos por capacitar a los docentes en metodologías activas. Este estudio se desarrolla en el Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo, en Ciudad Pacífica, San Miguel, y busca analizar cómo los factores pedagógicos y tecnológicos inciden en la efectividad de la gamificación como estrategia educativa en estudiantes de bachillerato.

El presente documento está organizado en cinco capítulos principales. El Capítulo I expone el problema de investigación, describe la situación problemática que motiva el estudio, evidenciando los retos del sistema educativo salvadoreño y las limitaciones de los métodos tradicionales para motivar a los estudiantes. Asimismo, delimita el ámbito espacial, temporal y temático de la investigación, establece el enunciado del problema, presenta la justificación y los objetivos (general y específicos) que orientan el trabajo. El Capítulo II desarrolla los fundamentos conceptuales y contextuales del estudio. Incluye antecedentes históricos que muestran la evolución y adopción de la gamificación en diferentes niveles educativos, además de los modelos pedagógicos que explican el cambio hacia metodologías activas. También se analizan factores pedagógicos y tecnológicos que inciden en la implementación de la gamificación, así como conceptos relacionados, como el aprendizaje invertido, las actitudes de docentes y estudiantes, las estrategias colaborativas y el uso de plataformas digitales. Finalmente, se definen y operacionalizan las categorías y subcategorías de análisis, proporcionando la base teórica para la recolección y análisis de datos. El Capítulo III describe la metodología empleada, detallando el enfoque cualitativo, el método de investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como las etapas del estudio y el procedimiento para el análisis e interpretación de resultados.

El Capítulo IV expone y analiza los resultados obtenidos a partir de la recolección de datos, permitiendo identificar los principales hallazgos en relación con la aplicación de la gamificación en el contexto estudiado. Finalmente, el Capítulo V presenta las conclusiones derivadas del estudio, así como las recomendaciones y la propuesta educativa orientada a fortalecer la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza -- aprendizaje. Finalmente, se incluyen la bibliografía utilizada y los anexos que complementan la propuesta.

CAPÍTULO 1: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

A. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

El proceso de educación sistémico a todo nivel educativo ha presentado retos importantes para los docentes, especialmente en el tránsito del modelo tradicional hacia modelos innovadores centrados en el estudiante. Esta transformación implica dejar atrás la visión de la transferencia unidireccional de conocimientos para adoptar una enseñanza activa, reflexiva y colaborativa.

En este contexto, la gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica de alto impacto. La gamificación es "el uso de elementos del diseño de juegos en contextos no lúdicos" (Pedro Barrientos, 2018) con el propósito de influir en el comportamiento y aumentar la motivación. En el ámbito educativo, permite diseñar experiencias de aprendizaje tradicionales, haciéndolas más atractivas y participativas.

En El Salvador, la educación media enfrenta desafíos críticos como la desmotivación estudiantil, el desfase entre el currículo tradicional y el entorno digital en que viven los jóvenes, así como el desarrollo insuficiente de competencias del siglo XXI. Por otro lado, en los centros educativos los factores pedagógicos y tecnológicos pueden o no incidir en la mejora del proceso educativo facilitando la incorporación de nuevas estrategias. La gamificación, como una de ellas, permite abordar estos desafíos al transformar el aula en un espacio interactivo mediante mecánicas como logro de puntos, avance en niveles, entre otros.

Este proyecto tiene como objetivo analizar el uso de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de bachillerato del Complejo Educativo Espíritu Santo en Ciudad Pacífica, San Miguel.

El Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo, muestra un panorama de logros y desafíos en su búsqueda de modernización su proceso educativo. Se destaca un crecimiento significativo en sus más de dos décadas de existencia, con un desarrollo curricular por encima del promedio y una metodología que prioriza la construcción de conocimientos a partir de experiencias reales, críticas y colaborativas. Sin embargo,

persisten desafíos importantes, como la necesidad de implementar nuevas técnicas para motivar a los estudiantes y fomentar una mayor capacidad de análisis.

Actualmente en este centro educativo, existe en la práctica dos líneas metodológicas de trabajo. Por ejemplo, se utiliza, por algunos docentes, la clase magistral para introducir conceptos y el desarrollo del contenido, otros docentes utilizan actividades más activas y colaborativas como la elaboración de esquemas mentales y ensayos de trabajo, pero el modelo centrado en el estudiante no se trabaja en su profundidad.

La institución busca activamente integrar un modelo educativo innovador, aunque el progreso pareciera que es inconsistente. Como se menciona anteriormente, utilizan metodologías activas como El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el trabajo cooperativo, que se centran en la resolución de problemáticas reales y el desarrollo de habilidades sociales. La tecnología se utiliza principalmente como una herramienta de apoyo para enriquecer las clases, a través de presentaciones multimedia y videos, es decir, el uso de la tecnología está siendo limitado.

Respecto a las aulas virtuales, se utilizan de forma esporádica (una vez a la semana o para evaluaciones) con el objetivo de familiarizar a los estudiantes con plataformas digitales que usarán en la universidad. Por otro lado, la gamificación se ha implementado muy poco en algunas asignaturas con resultados positivos, ya que los estudiantes aprenden más rápido mientras juegan. Es muy importante mencionar que existen factores pedagógicos y tecnológicos que pueden incidir en su aplicación de esta metodología.

La integración de estos elementos ha modificado el rol del docente, que ahora actúa como un facilitador o guía en lugar de ser el único transmisor de conocimientos. Por su parte, el estudiante se convierte en un agente más activo en su propio aprendizaje.

En la escuela se percibe la existencia de varios obstáculos que podrían estar limitando una adopción más amplia de un modelo innovador, el uso de tecnología y la gamificación, entre estos se puede mencionar:

* Capacitación docente: Algunos docentes no tienen la formación necesaria para integrar nuevas metodologías, lo que genera inseguridad y resistencia.

* Recursos económicos: La falta de financiamiento es un impedimento para adquirir la infraestructura y las herramientas tecnológicas necesarias.

* Infraestructura tecnológica: La institución enfrenta problemas de conectividad a internet (baja calidad y fallas), lo que limita el uso de tecnología en el aula.

* Resistencia cultural: Aún persiste una dependencia excesiva de la tecnología en algunos casos, lo cual puede convertirse en un obstáculo si no se equilibra adecuadamente con otros métodos.

La reciente dotación de computadoras portátiles a los estudiantes del sistema público por parte del Gobierno de El Salvador, junto con la creciente conectividad, sienta las bases tecnológicas para la implementación de estrategias de trabajo colaborativo, interactivo, creativo, donde la adopción de la gamificación digital como estrategia educativa podría potenciar el aprendizaje. Sin embargo, es fundamental recordar que la gamificación no depende exclusivamente de la alta tecnología; puede implementarse con recursos sencillos y una planificación pedagógica creativa.

El panorama actual de la gamificación en la educación media salvadoreña, obliga a realizar ciertas reflexiones y hacer estudios específicos: Si bien la adopción de la gamificación en El Salvador aún se encuentra en una fase emergente, ya existen iniciativas destacadas que demuestran su viabilidad y potencial. Estos esfuerzos, tanto en el sector público como en el privado, están comenzando a trazar el camino para una implementación más amplia.

La organización de cooperación internacional Ayuda en Acción, en colaboración con el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (MINEDUCYT), ha impartido formaciones a docentes sobre “Innovación educativa, gamificación y herramientas TIC”. Esta iniciativa reconoce la importancia de capacitar al profesorado para que puedan integrar eficazmente estas metodologías en sus aulas.

A lo largo del país, docentes innovadores están incorporando herramientas de gamificación. El uso de Kahoot para crear cuestionarios interactivos, Genially para presentaciones gamificadas, ClassDojo para la gestión del comportamiento en el aula a través de recompensas, y Quizis para evaluaciones formativas, se está volviendo más común. Estas herramientas permiten una fácil introducción a la gamificación sin necesidad de conocimientos avanzados de programación.

El presente proyecto tiene la intención de analizar los elementos similares al juego como un método de enseñanza novedoso en el desempeño de los estudiantes de bachillerato del Complejo Educativo Espíritu Santo en Ciudad Pacífica, San Miguel.

La gamificación en el proceso educativo, significa agregar aspectos del juego como recompensas, tareas progresivas y competencias interactivas al aprendizaje, se ofrece como una nueva forma de abordar los problemas con la motivación y la participación de los estudiantes.

Esta investigación estudiará las instancias reales para descubrir ventajas, dificultades y limitaciones del uso de juegos educativos, evaluando su idoneidad para diferentes estrategias de aprendizaje y su capacidad para fomentar entornos educativos más inclusivos.

Reflexionando específicamente sobre el problema de esta investigación, se debe preguntar.

¿Qué factores pedagógicos y tecnológicos inciden en la efectividad de la gamificación como estrategia de enseñanza y aprendizaje con los estudiantes de bachillerato del Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo en Ciudad Pacífica, San Miguel?

DELIMITACIÓN

1.2.1. ESPACIAL:

La investigación se llevó a cabo con los estudiantes y docentes de bachillerato en el Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo, ubicado en Ciudad Pacífica, San Miguel, El Salvador. Sobre la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de bachillerato.

1.2.2. TEMPORAL:

El estudio estuvo comprendido dentro del período de enero a noviembre del año 2025.

1.2.3. TEMÁTICA:

Modelos educativos centrados en el docente

Modelos educativos centrados en los estudiantes

La gamificación en el proceso educativo

La gamificación como estrategia de la educación virtual

Aprendizaje invertido

Factores pedagógicos que potencian la aplicación de la gamificación en la educación

Factores tecnológicos que potencian la aplicación de la gamificación

La actitud docente ante el uso de los entornos virtuales

Las competencias pedagógicas didácticas y el uso de la gamificación en el PEA

La actitud del docente hacia la educación virtual

Las estrategias colaborativas en el proceso educativo

La actitud de los estudiantes hacia la gamificación

Las plataformas digitales en el proceso educativo

1.2.4 ALCANCES

Se creó una aproximación diagnóstica de la situación actual del proceso de enseñanza aprendizaje y las condiciones actuales (capacidad instalada institucional) de la escuela que posibiliten o limiten la incorporación de la gamificación como estrategia en el proceso educativo.

Crear una propuesta de mejora al proceso educativo en la institución que potencie la planificación y organización educativa y los resultados de aprendizaje utilizando la capacidad tecnológica instalada institucional y las posibilidades reales de los docentes en términos de conocimientos y capacidades digitales.

1.2.4. LIMITACIONES

La disposición del tiempo suficiente de los informantes fue clave para la aplicación de la entrevista semiestructurada.

Actitud de resistencia de algunos docentes o estudiantes para brindar la información clave sobre el tema y problema de investigación.

Poca disposición de los docentes a revelar el uso y tipo de uso que hacen de las herramientas digitales (plataformas y software interactivos) para potenciar de manera creativa el proceso educativo.

1.3. ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Qué factores pedagógicos y tecnológicos inciden en la efectividad de la gamificación como estrategia de enseñanza y aprendizaje con los estudiantes de bachillerato del Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo en Ciudad Pacífica, San Miguel?

1.4 JUSTIFICACIÓN

El bachillerato es una fase clave para el desarrollo académico y personal. Sin embargo, se observa desmotivación y desinterés en el aprendizaje debido a métodos tradicionales. La gamificación como estrategia de aprendizaje juega un papel clave en los procesos activos, creativos y motivacionales, al incorporar elementos lúdicos, puede mejorar en el proceso educativo la motivación, participación y desarrollo de conocimientos y habilidades como pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.

La educación media representa un punto de inflexión en el proceso formativo de los estudiantes. En esta etapa, se consolidan habilidades cognitivas, socioemocionales y técnicas que influyen en su trayectoria académica y profesional. Sin embargo, se ha evidenciado una creciente desmotivación hacia el aprendizaje, atribuida en algunos casos a metodologías tradicionales que no se alinean con las expectativas ni con el entorno digital de los estudiantes actuales.

La utilización de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje exige condiciones mínimas para su efectiva implementación, por un lado, es necesario condiciones tecnológicas a nivel institucional (capacidad instalada en la institución), es decir, existencia de internet, computadoras en cada estudiante y en cada

docente, Tablet, celulares inteligentes, entre otros.

También, se puede mencionar que sin las competencias pedagógicas didácticas digitales es casi imposible que los docentes realicen la incorporación de la gamificación y otros softwares en los procesos educativos, en este caso, a nivel de bachillerato.

La gamificación, al integrar dinámicas propias del juego en contextos educativos, se posiciona como una alternativa poderosa para revertir esta tendencia de utilización de estrategias tradicionales. No se trata de reemplazar el currículo, sino de enriquecerlo mediante la incorporación de mecánicas que promueven el compromiso activo del estudiante. El diseño de experiencias de aprendizaje gamificadas puede generar emociones positivas, lo cual, según la teoría del flujo de (Csíkszentmihályi, 1990), aumenta la concentración, el disfrute y el rendimiento.

Diversos estudios han demostrado que la gamificación mejora el rendimiento académico y desarrolla competencias como pensamiento crítico, colaboración, resolución de problemas y autorregulación del aprendizaje. Esto es crucial para preparar ciudadanos capaces de enfrentar los retos sociales, tecnológicos y laborales actuales. (Hamari, 2014)

Además, el contexto salvadoreño ofrece una oportunidad estratégica. El gobierno ha dotado de computadoras portátiles al alumnado del sistema público y ha mejorado la conectividad, sentando las bases para innovaciones como la gamificación. Sin embargo, esta metodología aún se encuentra poco explorada en estudios académicos nacionales. Por tanto, la presente investigación contribuirá a llenar ese vacío y a generar recomendaciones prácticas para su implementación. Identificando cuales son los factores tecnológicos y pedagógicos que inciden de manera positiva en la incorporación de la gamificación como estrategia educativa en el nivel de bachillerato.

Desde una perspectiva institucional, los hallazgos podrán orientar a las autoridades educativas de la institución en la formulación de políticas pedagógicas basadas en las evidencias encontradas con este estudio. Para los docentes, ofrecerá el análisis de los factores pedagógicos y tecnológicos mínimos y estrategias contextualizadas que pueden ser replicadas en diferentes asignaturas y niveles.

En síntesis, esta investigación es pertinente, factible y necesaria. Permitirá valorar una estrategia innovadora que puede marcar una diferencia en las estrategias activas y reflexivas en el rendimiento académico, la motivación y el desarrollo integral de los

jóvenes salvadoreños.

La Importancia de la educación es fundamental para el desarrollo de cualquier sociedad, con la finalidad de mejorar las técnicas de aprendizaje se puede tener un impacto significativo en el rendimiento de los estudiantes a largo plazo, como buenos ciudadanos participativos en el progreso del país. El enfoque de la gamificación como una de estrategia de aprendizaje, innovadora ha ganado popularidad en los últimos años los cuales han sido provechosos para el rendimiento académico de los estudiantes generando una experiencia positiva en ellos. Es por eso el objetivo de Investigar su efectividad en el aula; es importante para determinar si la gamificación puede mejorar los resultados académicos y la asimilación de contenidos de los procesos de aprendizaje.

Centrado en un grupo de estudiantes de educación media del Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo, el estudio permite identificar las necesidades y oportunidades de mejora en un nivel educativo crítico, donde los fundamentos académicos se están estableciendo. A la vez, realizar la indagación del contexto local, realizar el estudio en El Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo, brinda una perspectiva local que puede ser relevante para la comunidad educativa de esas áreas y para la toma de decisiones a nivel institucional. Además, se tomará el período de estudio específico limitando la investigación a los meses de febrero hasta septiembre del año 2025 proporcionando un marco de tiempo claro para evaluar el impacto de la gamificación en un lapso determinado.

En muy importante tener claro que la estrategia de la gamificación para el aprendizaje profundo exige condiciones sólidas para su implementación sostenida, por ejemplo, se puede mencionar que las condiciones tecnológicas de la capacidad instalada en la institución son esenciales, así mismo, las competencias digitales que poseen los docentes para el diseño, organización, implementación y la evaluación del aprendizaje resultan indispensables. También, es necesario que los estudiantes posean conocimientos y habilidades básicas que permitan que la gamificación como estrategia funcione adecuadamente integrada al proceso de enseñanza y aprendizaje.

1.5 OBJETIVOS

Objetivo General

Analizar los factores pedagógicos y tecnológicos que inciden en la efectividad de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de bachillerato en el Complejo Educativo Espíritu Santo.

Objetivos Específicos

1. Identificar los factores pedagógicos y tecnológicos que inciden en el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje con estudiantes de bachillerato.
2. Identificar las principales dificultades técnicas didácticas que enfrentan los docentes para la utilización de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje
3. Valorar el uso de la gamificación como estrategia en la práctica educativa que actualmente aplican los docentes con los estudiantes de bachillerato.
4. Proponer una estrategia educativa para utilizar de manera efectiva y creativa la gamificación en el proceso de aprendizaje con estudiantes de bachillerato.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

La gamificación ha ido ganando terreno como estrategia pedagógica en El Salvador desde mediados de la década de 2010, como parte de las líneas metodológicas activas es parte de la visión educativa que busca el aprendizaje centrado en la construcción y reconstrucción del conocimiento con la participación, autonomía y reflexión de los estudiantes guiados por su tutor u orientador docente.

En 2016, Herberth Oliva, docente investigador de la Universidad Francisco Gavidia (UFG), publicó un artículo donde presentó la gamificación como estrategia metodológica para mejorar la motivación y el rendimiento en la universidad. Destacó cómo la incorporación de elementos y mecánicas lúdicas puede renovar la estructura didáctica tradicional, esto se consolidó alrededor de 2017, difundiendo ideas de Nick Pelling y pioneros como Jane McGonigal, Scolari y Alarcón Bonet, vinculando explícitamente a contextos universitarios de nuestro país.

Parece muy valioso que ya desde 2016 se haya comenzado a hablar de gamificación en la Universidades de El Salvador. El trabajo de Herberth Oliva fue bastante pionero, sobre todo porque rompía con la rigidez de los métodos tradicionales y proponía algo más dinámico y centrado en la motivación del estudiante. Lo interesante es que no se trataba sólo de una moda, sino de una propuesta con base teórica sólida, apoyada en autores reconocidos como McGonigal y Pelling. Este tipo de iniciativas son las que comienzan a abrir camino para que los docentes empiecen a ver la enseñanza desde otra perspectiva, más creativa y participativa.

En diciembre de 2023, la Universidad de El Salvador (UES) organizó un foro sobre “Gamificación en la Educación” durante EDUTECH. Expertos como Clara Cordero Balcázar y Karina Guardado recalcaron la importancia de las competencias digitales y la necesidad de apoyo técnico-pedagógico para los maestros al incorporar la gamificación.

Esta idea ha dejado de ser algo experimental o aislado, y empieza a tener un lugar dentro de las discusiones educativas más serias del país. Escuchar a expertas como Clara Cordero y Karina Guardado insistiendo en la importancia de las

competencias digitales hace pensar en la gran brecha que todavía hay en cuanto a formación docente. Muchos maestros tienen el deseo de innovar, pero no cuentan con las herramientas ni el apoyo adecuado.

En enero de 2023, Ayuda en Acción, en colaboración con el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (MINEDUCYT), lanzó en El Salvador el curso “Innovación educativa, gamificación y herramientas TIC”. Fue un piloto práctico que capacitó a docentes de escuelas rurales en estrategias de ludificación. Aunque se reconoció que ya usaban “elementos de gamificación” sin sistematización previa.

Este tipo de proyectos, como el que impulsó Ayuda en Acción junto con el MINEDUCYT, son necesarios, sobre todo porque se enfocan en zonas rurales donde muchas veces no llegan las innovaciones educativas. Llama mucho la atención que los maestros ya usaban ciertos elementos de gamificación sin saberlo. Eso dice mucho del esfuerzo y la creatividad que ya existe en el aula, aunque no siempre se reconozca. Lo que falta, es acompañar a estos docentes, darles formación adecuada y herramientas prácticas para que puedan desarrollar mejor esas ideas que ya tienen. Si se les brinda ese apoyo, podrían transformar por completo la forma en que enseñan.

En diciembre de 2023, la Universidad de El Salvador (UES) organizó un foro sobre “Gamificación en la Educación” durante EDUTECH. Expertos como Clara Cordero Balcázar y Karina Guardado recalcaron la importancia de las competencias digitales y la necesidad de apoyo técnico-pedagógico para los maestros al incorporar la gamificación

Es de suma importancia que la Universidad de El Salvador haya dedicado un espacio dentro de EDUTECH para hablar sobre gamificación. Eso demuestra que ya no se ve como un simple recurso extra, sino como una estrategia seria que puede transformar la forma en que enseñamos. No basta con querer innovar, los docentes necesitan apoyo real, especialmente en lo digital. A veces se piensa que con solo tener acceso a herramientas ya es suficiente, pero la verdad es que muchos maestros aún no se sienten seguros con la tecnología. Por eso, es fundamental que se hable de acompañamiento técnico y pedagógico. Sin ese respaldo, es difícil que la gamificación se aplique de forma efectiva y sostenida.

La investigación titulada Benefits of the Implementation of Gamification on Virtual Learning Environments fue desarrollada en la Universidad de El Salvador, en la Facultad de Ciencias y Humanidades, específicamente en el Departamento de Idiomas. Este estudio surge ante la creciente incorporación de entornos virtuales de aprendizaje

en la educación superior y las dificultades asociadas a la motivación, la participación activa y el compromiso del estudiantado en modalidades educativas en línea. En este contexto, la gamificación se plantea como una estrategia pedagógica innovadora orientada a fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante la integración de elementos propios del juego en contextos educativos formales (Carpio Beltrán et al., 2023).

La investigación se desarrolló en el marco de un curso de especialización orientado a la administración de entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de idiomas. El objetivo principal fue analizar los beneficios derivados de la implementación de la gamificación en dichos entornos virtuales, así como reflexionar sobre su potencial como estrategia pedagógica dentro de la educación superior salvadoreña. El estudio se centró en una aproximación formativa y reflexiva, priorizando el análisis del proceso educativo y los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la gamificación en contextos virtuales (Carpio Beltrán et al., 2023).

Desde el punto de vista metodológico, la investigación adoptó un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, apoyado en la revisión bibliográfica especializada y en el análisis del desarrollo del curso de especialización. No se implementó un diseño experimental ni se aplicaron instrumentos de medición cuantitativa del rendimiento académico, ya que el interés principal fue comprender la dinámica del aprendizaje en entornos virtuales y los beneficios pedagógicos percibidos a partir de la integración de estrategias gamificadas (Carpio Beltrán et al., 2023).

El marco teórico del estudio aborda la gamificación como una estrategia pedagógica que consiste en la incorporación de elementos lúdicos, tales como puntos, niveles, recompensas e insignias, en contextos educativos no lúdicos, con el propósito de incrementar la motivación y el compromiso del estudiantado. Asimismo, se analizan los entornos virtuales de aprendizaje como espacios que requieren estrategias didácticas activas para evitar el aprendizaje pasivo y promover la participación. En este sentido, la gamificación se vincula con teorías del aprendizaje como el constructivismo, el aprendizaje significativo y el aprendizaje autónomo, destacando el papel de la motivación intrínseca en los procesos educativos (Carpio Beltrán et al., 2023).

Durante el desarrollo del curso de especialización, los contenidos se organizan en módulos que integran el uso de plataformas LMS, herramientas tecnológicas y recursos multimedia. En este proceso, la gamificación fue utilizada como un recurso

pedagógico complementario, alineado con los objetivos formativos del curso, favoreciendo la interacción, la participación activa y la construcción del conocimiento por parte de los participantes. La experiencia permitió evidenciar que el uso adecuado de estrategias gamificadas contribuye a dinamizar los entornos virtuales de aprendizaje y a mejorar la disposición del estudiantado hacia las actividades académicas (Carpio Beltrán et al., 2023).

A partir del análisis de la experiencia formativa, la investigación identifica diversos beneficios asociados a la implementación de la gamificación en entornos virtuales de aprendizaje. Entre los principales hallazgos se destacan el incremento de la motivación, una mayor participación en las actividades virtuales, el fortalecimiento de la interacción entre estudiantes y docentes, y una mayor inclinación hacia el aprendizaje autónomo. Si bien estos resultados no se sustentan en datos estadísticos, constituyen evidencias relevantes desde una perspectiva pedagógica y contextual, especialmente en el ámbito de la educación superior salvadoreña (Carpio Beltrán et al., 2023).

El estudio representa un aporte significativo para el contexto educativo nacional, ya que documenta una experiencia concreta de aplicación de la gamificación en la educación superior y proporciona un sustento teórico relevante para futuras investigaciones. No obstante, presenta limitaciones relacionadas con la ausencia de mediciones cuantitativas y su alcance restringido al contexto de un curso de especialización, lo que abre la posibilidad de desarrollar investigaciones posteriores con enfoques experimentales y mayor amplitud.

La investigación sostiene que la gamificación constituye una estrategia pedagógica viable y pertinente para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales, siempre que su implementación esté acompañada de un adecuado diseño didáctico y de la formación docente necesaria. Su aplicación puede contribuir de manera significativa a mejorar la motivación, la participación y el compromiso del estudiantado en la educación superior salvadoreña (Carpio Beltrán et al., 2023).

2.2 ELEMENTOS TEÓRICOS

Hablar de la gamificación como estrategia educativa en la educación media implica tener la claridad que ésta responde a modelos educativos activos, interactivos y centrados en los estudiantes. Pero, es importante conocer las ideas básicas de modelos educativos centrados en los docentes para visualizar sus diferencias e identificar las mejoras que trae el uso de la gamificación como estrategia educativa.

2.2.1. MODELOS EDUCATIVOS CENTRADOS EN EL DOCENTE

El modelo educativo centrado en el docente tiene una clara estructura vertical. Su objetivo principal es que el alumno aprenda, memorice y repita, tiene como ejes primordiales al profesor como fuente de la información y con el dominio de los planes de estudio. Domina la importancia del dato sobre el concepto, y da poca importancia a la actividad participativa. Se premia la memorización y se sanciona la reproducción poco fidedigna de lo transmitido, por ello, es usual que la creatividad y la elaboración personal del alumno no se desarrolle no se pretende actividad interactiva.

Los resultados que propicia este modelo son básicamente los que siguen:

- Propicia una actividad pasiva del alumno y activa del docente, por lo que éste no desarrolla capacidades críticas ni de razonamiento.
- Se establece una gran diferencia entre los roles del profesor y el alumno, El docente es quien más trabaja, piensa y reflexiona sobre el contenido a transmitir.
- Este modelo no busca el trabajo colaborativo al contrario fomenta el individualismo bajo este módulo conductista (en virtud del sistema de premios o calificaciones y castigos o posibilidad de reprobar) y la competencia entre unos y otros, no se toman en cuenta los principios de solidaridad y cooperación del colectivo estudiantil.

• MODELOS EDUCATIVOS CENTRADOS EN LOS ESTUDIANTES

Este modelo educativo presenta un marco procedimental que acoge la visión didáctica de la gamificación como estrategia educativa. Además, presenta como elemento esencial al estudiante activo, crítico y colaborativo y congruente con su lógica

de gestión del conocimiento. El punto de partida es el aprendizaje del alumno, al que considera sujeto de la educación.

Su finalidad no es solamente que el alumno adquiera una serie de conocimientos (como en el modelo centrado en el profesor), sino también que desarrolle procedimientos autónomos de pensamiento. La actividad espontánea del alumno es, a la vez, meta y punto de partida de la acción educativa. La gamificación responde a esta lógica didáctica para el aprendizaje, presenta desafíos menores o mayores según sean los niveles educativos donde se aplique.

No se trata de una educación para informar (y mucho menos para conformar comportamientos) sino que busca formar al alumno y transformar su realidad. Parte del postulado del científico brasileño Paulo Freire que manifestó que nadie se educa solo, se educa en comunión, sino que los seres humanos se educan entre sí mediatizados por el mundo. La educación se entiende como un proceso permanente en el que el alumno va descubriendo, elaborando, reinventando y haciendo suyo el conocimiento.

El proceso aparece como una modalidad bidireccional y multidireccional permanente en la que no hay educadores y educandos sino educadores-educandos y educandos en colectivo de aprendizaje. El profesor acompaña para estimular el análisis y la reflexión, para facilitar ambos, para aprender con y del alumno, para reconocer la realidad y volverla a construir juntos.

Busca apoyar al estudiante y lograr que aprenda a aprender, razonando por sí mismo y desarrollando su capacidad de deducir, de relacionar y de elaborar síntesis. Le proporciona instrumentos para pensar, para interrelacionar hechos y obtener conclusiones y consecuencias válidas. Se basa en la participación activa del alumno en el proceso educativo y la formación para la participación en la sociedad, pues propone que, solo participando, investigando, buscando respuestas y problematizando se llega realmente al conocimiento.

Desde esta visión, la gamificación emerge como una estrategia educativa acorde a la lógica didáctica de aprendizaje del modelo centrado en los estudiantes. Permite (la gamificación) ser la mediadora entre el contenido y el estudiante, generando espacios de juegos, retos y desafíos de aprendizaje diversos que son guías por los docentes.

Es un modelo grupal, de experiencia compartida y de interacción con los demás.

El eje es el alumno. El profesor está para estimular, para problematizar, para facilitar el proceso de búsqueda, para escuchar y asistir a que el grupo se exprese, aportándole la información necesaria para que avance en el proceso.

2.2.2. LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO EDUCATIVO

Dentro del marco de la educación media la gamificación y las tecnologías de la información y comunicación juegan un papel esencial en el proceso de innovación educativa, es muy importante que los docentes comprendan su uso, su importancia y su naturaleza para poder integrar a las etapas de la planificación, organización, ejecución y evaluación del proceso educativo que le permite mejorar los niveles de motivación, la participación, y el seguimiento al progreso del aprendizaje.

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. (Gaitán, 2013)

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.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

La gamificación permite que los estudiantes reciban, a medida realizan el juego, puntos, suban niveles a medida logran conocimientos, obtienen premios, entre otros incentivos que estimulan la motivación en el proceso educativo.

La técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes:

TÉCNICA MECÁNICA



Técnica mecánica de gamificación.

Nota. Adaptado de *Gamificación: el aprendizaje divertido*, por V. Gaitán, 2013.

Las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos. Los juegos en su naturaleza tienen implícita elementos estimulantes como las recompensas, logros de satisfacción, ubicación de participantes en estatus o posiciones en el grupo de juego. Para identificar lo anterior, hay algunas de las técnicas dinámicas, las más utilizadas son las siguientes:

TÉCNICAS DINÁMICAS



Técnicas dinámicas de la gamificación.

Nota. Adaptado de *Gamificación: el aprendizaje divertido*, por V. Gaitán, 2013.

La idea de la Gamificación como estrategia educativa no es solo crear un juego, sino valerse de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos para utilizar las en el proceso de enseñanza y aprendizaje, la estrategia puede ser utilizada en cada uno de los momentos esenciales de la clase como lo son: el inicio, el desarrollo y el cierre de la misma. Es decir, pueden ser juegos para incentivar la motivación inicial o para realizar un diagnóstico inicial en la clase. Luego, se puede buscar juegos relativos a conocer el contenido disciplinar a aprender de manera colaborativa e interactiva y finalmente juegos que permitan la consolidación o fijación del contenido a través de ejercicios básicos vía juegos. Esta lógica didáctica vía gamificación a utilizarse en el proceso educativo puede ser tanto en el ámbito presencial o virtual, pero reviste ciertos cambios. En otras palabras, la gamificación es útil independientemente en la modalidad que se aplique, claro que para los docentes se convierte en un reto mayor en el ámbito virtual por el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación, si pretende ser aplica en la educación virtual, porque le exige habilidades digitales en las

etapas de la planificación, organización y evaluación.

2.2.3. LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

La incorporación de la gamificación por parte de los docentes en la educación secundaria ofrece numerosas ventajas junto con ciertos desafíos. Esta metodología implica la integración de conocimientos específicos, enfoques pedagógicos y competencias digitales aplicadas al campo educativo.

Entre las ventajas derivadas de la gamificación en entornos educativos, destacan las siguientes:

Aumento de la motivación: “Los componentes lúdicos, como los premios y los retos, pueden crear una sensación de logro y avance, lo cual mantiene a los alumnos entusiastas para seguir aprendiendo” (Gaitán, 2013). Al participar en actividades educativas que les interesan, los estudiantes suelen mostrar una actitud positiva hacia su participación y hacia las actividades que les permiten evidenciar su motivación interna.

La gamificación promueve la participación activa de los alumnos al convertir el aprendizaje en algo más dinámico y entretenido, facilitando la obtención de logros en el trabajo colaborativo.

Desarrollo de habilidades: Las actividades y juegos en un entorno educativo gamificado a menudo implican el uso de pensamiento crítico, resolución de problemas y trabajo en equipo, lo que favorece el crecimiento de habilidades tanto sociales como cognitivas. Si estas acciones se implementan de forma continua en el aprendizaje en clase, se potencia el desarrollo de esas habilidades previamente mencionadas.

Retroalimentación inmediata: Los sistemas de gamificación suelen proporcionar respuestas rápidas sobre el avance del alumno, lo que les ayuda a ajustar su enfoque educativo y aprender de sus fallos. Además, tanto los docentes como los estudiantes pueden revisar de inmediato su desempeño en los juegos, identificando los beneficios conseguidos o las limitaciones encontradas y determinando qué ajustes son necesarios.

Adaptación al aprendizaje individual: La gamificación facilita la personalización del

contenido y las actividades en función de las necesidades y preferencias de cada estudiante, creando un ambiente de aprendizaje más ajustado a sus características.

De acuerdo con las técnicas mencionadas, existen diversos juegos que se pueden incorporar en el proceso educativo, considerando sus ventajas y objetivos:

Sistema de puntos e insignias: Los alumnos pueden acumular puntos al completar tareas, participar en discusiones o alcanzar ciertos objetivos, recibiendo insignias por sus logros. Esto permite aumentar el interés en las actividades educativas diarias. Además, favorece la consolidación del aprendizaje del contenido a través del juego.

Clasificaciones: Las listas de rendimiento basadas en los logros pueden generar una competencia sana y motivar a los estudiantes a esforzarse más. Estas actividades lúdicas fomentan el debate y una competencia constructiva dentro del grupo.

Desafíos y misiones: Los alumnos tienen la oportunidad de participar en retos semanales o misiones que implican el uso de sus conocimientos y habilidades.

Contenido disciplinar gamificado: Al transformar la información del área académica en juegos interactivos o actividades lúdicas, es evidente que el contenido se debe abordar a través de actividades recreativas, siguiendo la premisa de aprender jugando en el aula. La implementación de la gamificación como técnica pedagógica en el contexto de la educación secundaria y otros niveles educativos se ve impulsada por el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación. Esto se hace evidente cuando estas herramientas TIC ingresan al ámbito educativo a través de plataformas y programas que permiten la interacción y mejoran la motivación de los alumnos en los espacios virtuales de aprendizaje.

El sector educativo experimenta transformaciones significativas, planteando grandes desafíos tanto a educadores como a alumnos y a la comunidad educativa en su conjunto. Al mismo tiempo, se presentan beneficios inmediatos en términos de mejoras en las estrategias didácticas y en el proceso de aprendizaje en general.

Para especificar algunos de estos beneficios, podemos resaltar los siguientes: Hay una mayor probabilidad de que los estudiantes retengan información, dado que al hacer el aprendizaje más atractivo y relevante, la gamificación puede potenciar la memorización, ya que permite representar el contenido de diversas maneras al grupo de

aprendizaje, utilizando infografías, mapas conceptuales, vídeos, audios, presentaciones interactivas, entre otros recursos digitales.

El fomento de competencias digitales se vuelve un aprendizaje crucial y fundamental para la educación en línea; la gamificación puede incentivar el desarrollo de habilidades esenciales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo, siempre que los participantes, tanto estudiantes como docentes, inicien y lleguen a dominar el uso de las herramientas digitales, esto permite aplicar el contenido escolar mediante diversas herramientas tecnológicas que los docentes conocen. Es esencial que se utilicen estrategias de gamificación que posibiliten tanto a docentes como a estudiantes abordar ejercicios, ensayos, proyectos, etc.

Los entornos de aprendizaje utilizando la gamificación pueden fomentar un clima más positivo y motivador, donde los estudiantes se sienten más a gusto y seguros para aprender, además de involucrarse en la búsqueda de sentido y relevancia en las actividades y el contenido que deben aprender. Es crucial que se establezca un marco en el que entiendan la importancia de lo que realizan y su propósito. Al hacer el aprendizaje más divertido y atractivo, la gamificación puede aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes.

2.2.4. FACTORES PEDAGÓGICOS QUE POTENCIAN LA APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN

La gamificación en la educación consiste en la utilización de elementos, dinámicas y mecánicas propias de los juegos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Su propósito no es convertir la clase en un simple juego, sino aprovechar el potencial motivador y participativo del mismo para lograr un aprendizaje más activo, significativo y atractivo para los estudiantes. “Para que la gamificación sea realmente efectiva, es necesario tomar en cuenta diversos factores pedagógicos que potencian su aplicación”. (Balón, 2024)

Uno de los principales factores es la motivación, tanto intrínseca como extrínseca. La motivación intrínseca surge del interés, la curiosidad y el deseo de aprender por sí mismo, mientras que la extrínseca está relacionada con las recompensas externas, como medallas, puntos o reconocimientos, es decir, los incentivos en el proceso educativo. La gamificación logra equilibrar ambas motivaciones, despertando en el estudiante el gusto por aprender, al mismo tiempo que lo estimula con recompensas visibles.

La presencia de metas claras definidas en los objetivos y las competencias a fortalecer orientan pedagógicamente la ruta de la gamificación como estrategia educativa. Además, la retroalimentación inmediata también resulta esencial.

Así como en los juegos el jugador sabe hacia dónde debe dirigirse y recibe información sobre sus logros y errores, en educación se requiere que el alumno tenga objetivos definidos y una retroalimentación constante que le permita mejorar y corregirse en el momento oportuno.

Otro factor que se debe considerar es la progresión y nivelación de la dificultad, en la educación de nivel medio es muy importante plantear desafíos y problemas para gestionar el aprendizaje. Dentro de este marco los juegos se diseñan con retos que aumentan gradualmente su complejidad, lo cual mantiene al jugador motivado, desafiado y con controles de su progreso.

La competencia y el aprendizaje cooperativo equilibrados constituyen otro elemento pedagógico fundamental. La gamificación puede fomentar la competencia a través de clasificaciones o puntuaciones, pero también debe impulsar la colaboración en equipo, los docentes deben tener este cuidado en su planificación e implementación de

esta metodología. Esto fortalece no solo el aprendizaje cognitivo, sino también las habilidades sociales, como la comunicación, la empatía y el trabajo en conjunto.

La gamificación también se potencia al promover el aprendizaje significativo y experiencial, lo anterior dentro de la visión de las teorías pedagógicas. Los estudiantes no solo memorizan, sino que aprenden haciendo, experimentando y aplicando los conocimientos en diferentes contextos.

El reconocimiento y refuerzo positivo es otro factor esencial. La entrega de insignias, niveles o logros visibiliza el progreso y genera en el estudiante confianza, autoestima y deseo de seguir aprendiendo. De esta manera, se estimula la perseverancia y la superación personal.

Además, la gamificación contribuye al desarrollo de las competencias del siglo XXI, así como dentro del marco europeo, la gamificación fortalece el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas, la comunicación, la colaboración y la autorregulación.

Por último, se debe destacar la importancia de una evaluación formativa y flexible, rompe con la evaluación rígida y permite un proceso continuo, en el cual el estudiante recibe retroalimentación durante todo su aprendizaje. Asimismo, promueve la autoevaluación y la coevaluación, impulsando la autonomía y la capacidad de reflexión sobre el propio desempeño.

A manera de reflexión del uso de la gamificación en el proceso educativo, los factores pedagógicos que potencian la aplicación de la gamificación en la educación se relacionan principalmente con la motivación, la personalización del aprendizaje, la retroalimentación, la progresión de los retos, la narrativa y la interacción social.

2.2.5. FACTORES TECNOLÓGICOS QUE POTENCIAN LA APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN

La gamificación transforma las actividades educativas en experiencias lúdicas que se ven potenciadas por diversos factores tecnológicos. Estos incluyen herramientas para crear juegos, plataformas de aprendizaje, y sistemas de retroalimentación, que facilitan la participación, personalización y seguimiento del progreso.

Factores tecnológicos clave y son diversas en su utilización según sea el propósito educativo que orienta la acción pedagógica de los estudiantes y el docente, por ello podemos hacer la identificación de algunas de ellas según su uso:

Entre las herramientas para la creación de juegos se tienen: plataformas como Kahoot, Quiziz, Cerebriti, y otras permiten a los usuarios crear cuestionarios, juegos de preguntas y respuestas, y otros tipos de actividades interactivas. Por otro lado, se tienen las plataformas de aprendizaje en línea como Moodle, Edmodo, y otras ofrecen entornos virtuales donde se pueden integrar juegos y actividades gamificadas dentro del proceso de aprendizaje.

También se pueden hacer referencia a sistemas de seguimiento y retroalimentación, entre ellas están las plataformas que ofrecen seguimiento del progreso, como Classcraft y otras, que permiten a los estudiantes ver su progreso y recibir retroalimentación inmediata, lo que fomenta la motivación y el aprendizaje.

Están otras tecnologías que posibilitan crear espacios de simulaciones como la realidad virtual y aumentada, estas tecnologías permiten crear experiencias inmersivas y envolventes, que pueden ser utilizadas para gamificar el aprendizaje de manera más atractiva y efectiva.

Entre otros, también se hace mención de los dispositivos móviles, de fácil acceso para los estudiantes, facilitan el acceso a las herramientas de gamificación y permite el aprendizaje en cualquier momento y lugar.

En términos generales, el factor tecnológico incide en el proceso educativo y demanda del docente un conocimiento de la diversidad de plataformas y software educativos que fortalecen el trabajo en las aulas virtuales de aprendizaje. Éstas potencian el proceso, mejoran la interactividad y fortalecen la motivación de los participantes docentes y estudiantes.

Las herramientas tecnológicas vinculadas a la gamificación como estrategia o técnica hacen que el aprendizaje sea más divertido e interactivo, lo que aumenta la motivación de los estudiantes, permite adaptar el contenido y las actividades a las necesidades individuales de cada estudiante.

Es tarea pedagógica didáctica del docente que pretende utilizar la gamificación para crear los mejores juegos educativos y organizarlos dentro del proceso educativo adaptándose según los propósitos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes y definirlos en la planificación didáctica.

El aprendizaje a través del juego facilita y mejora muchos aspectos del proceso educativo, entre ellos se puede mencionar la comprensión y la memorización de los conceptos, es decir, se mejora el proceso de dominio de los tipos de contenidos de conocimientos y habilidades en el estudiante.

Por otro lado, la gamificación fomenta el trabajo en equipo, la resolución de problemas y otras habilidades importantes. Finalmente se puede hacer mención que la gamificación como herramienta tecnológica y metodológica puede ser utilizada para evaluar el progreso de los estudiantes de manera más efectiva y divertida.

Los avances tecnológicos relativos a las plataformas digitales han transformado el proceso educativo al ofrecer herramientas para el aprendizaje interactivo, personalizado y flexible. Estas plataformas, como Canvas, Moodle, o Google Classroom, facilitan la gestión de cursos, la comunicación entre estudiantes y profesores.

En la era digital actual, las plataformas educativas digitales conocidas como las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) han revolucionado la forma en que aprendemos y enseñamos, y plantea la posibilidad de realizar el trabajo educativo virtual con mejores resultados en el ámbito del aprender y de enseñar. Estas plataformas ofrecen una amplia gama de recursos y herramientas que facilitan el proceso de educación, ya sea en entornos formales o informales.

Aunque los Sistemas de Gestión del Aprendizaje (del inglés LMS) suelen ser la opción preferida de educadores e instituciones para alojar sus contenidos, en El Salvador y específicamente el Ministerio de Educación capacitó a los docentes en la plataforma CLASSROOM, con el uso de ésta El Sistema Educativo Nacional enfrentó el problema de la educación virtual en la pandemia.

Como se sabe existen otras plataformas digitales o herramientas tecnológicas más concretas que pueden ser de gran ayuda. De hecho, muchas de ellas ya se encuentran recogidas dentro de los citados LMS. Estas son algunas de ellas:

Aplicaciones Educativas: Estas son aplicaciones móviles diseñadas específicamente para la educación. Ofrecen lecciones interactivas, ejercicios y seguimiento del progreso del estudiante.

Plataformas de Aprendizaje en Línea: Ofrecen cursos completos en línea, a menudo en colaboración con instituciones educativas. Los estudiantes pueden obtener certificados y grados a través de estas plataformas.

Redes Sociales Educativas: Plataformas que fomentan la colaboración y el intercambio de conocimientos entre estudiantes y educadores. Estas redes pueden incluir foros, grupos de estudio y herramientas de comunicación.

Bibliotecas Digitales: Almacenes virtuales de recursos educativos, como libros electrónicos, artículos y videos, que están disponibles para su descarga o lectura en línea.

2.2.6. LAS COMPETENCIAS PEDAGÓGICAS DIDÁCTICAS Y EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PEA

En el ámbito de la educación media donde la edad de estudiantes oscila entre 14 y 17 años aproximadamente, etapa previa a las vísperas de la educación superior, para los docentes implica una preparación minuciosa de su proceso de planificación y organización del PEA.

Los docentes que están trabajando aún con la modalidad virtual o combinada luego de la pandemia, necesitan poseer competencias pedagógicas didácticas sólidas y organizadas dentro de su visión educativa. Y si están trabajando o inician en su proceso

Con el uso de la gamificación en el aula se necesita fortalecer las competencias pedagógicas para ambientes virtuales y presenciales.

En términos básicos, las funciones principales serán las de guiar, estimular y colaborar al estudiante en su proceso de aprendizaje, además de evaluar sus resultados obtenidos, con relación a una materia concreta o conocimiento específico.

Dados los cambios repentinos por la pandemia, los entornos virtuales de aprendizaje ofrecieron una alternativa educativa válida para las exigencias del mundo actual afianzando la formación continua. “Esto requiere de docentes tutores capaces de guiar el proceso de enseñanza aprendizaje en el medio virtual haciendo un uso óptimo de las herramientas tecnológicas disponibles en beneficio de los objetivos educativos propuestos” (Nicoli, Pág. 21). Por tal motivo, el presente trabajo pretende identificar, describir el uso de la gamificación como estrategia educativa y los factores tecnológicos, pedagógicos y las competencias docentes esenciales para su uso en el aula virtual.

Las competencias pedagógicas-didácticas se refieren a las habilidades, conocimientos y actitudes que un docente necesita para planificar, implementar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje eficaces. Estas competencias permiten al profesor a colaborar con los estudiantes para transformar la información en conocimiento significativo, adaptando su práctica a las necesidades individuales y contextos específicos.

Las competencias pedagógicas se centran en la capacidad del docente para diseñar, implementar y evaluar situaciones de aprendizaje que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes. Esta capacidad no se reduce al trabajo educativo en aulas presenciales sino también en aulas virtuales, es decir, poseer capacidad pedagógica del manejo de la tecnología educativa.

Por otro lado, estas competencias no solo se refieren a la transmisión de contenidos, sino también a la creación de un ambiente de aprendizaje favorable, la gestión del aula, la evaluación formativa y la adaptación a la diversidad de los estudiantes.

La gamificación, o ludificación, en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje (PEA) implica el uso de elementos de juego, como puntos, niveles, insignias y tablas de clasificación, para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Las ideas anteriores, explican el reto a los docentes que aplican o pretenden aplicar la gamificación en su proceso educativo.

Si en el proceso de enseñanza y aprendizaje se pretende integrar elementos lúdicos, se busca crear un entorno más atractivo y participativo, donde los estudiantes se sientan más motivados a aprender y a superar desafíos, ello implica una planificación, organización, ejecución y evaluación diferente a los procesos tradicionales de enseñanza.

En términos generales, no se debe olvidar que los aspectos actitudinales docentes en lo relacionado a trabajar en los entornos virtuales, éstos también le presentan retos, los

cuales deben ser superados, luego de comprender las bondades al proceso y específicamente al aprendizaje del estudiante.

Para los docentes y su competencia actitudinal sobre la aplicación de la gamificación, ésta será positiva al conocer los beneficios, bondades a la interactividad y para la motivación, la gamificación podrá ser utilizada con más frecuencia a pesar del esfuerzo que realice el docente en la planificación educativa.

2.2.7. LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIAS COLABORATIVAS

La gamificación como parte de las estrategias colaborativas en el proceso educativo responde a los enfoques pedagógicos que promueven la participación activa y la interacción entre estudiantes para construir conocimiento de manera conjunta.

Esta estrategia (Gamificación) al igual al aprendizaje basado en proyectos, debates estructurados o resolución colaborativa de problemas, fomentan el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y de pensamiento crítico y se ven influenciadas por factores pedagógicos y cuando se trabajan en los entornos virtuales se ven influenciadas por factores tecnológicos.

Las estrategias de aprendizaje colaborativo se centran en la interactividad entre estudiantes-estudiantes y docente-estudiantes, dado que estos actores educativos comparten sus ideas, conocimientos, valores y hasta sentimientos aprendiendo de otros, de forma organizada y estructurada, por lo que las estrategias colaborativas pueden también llamarse interactivas. Para estudiantes de educación media resulta importante el uso de estas estrategias.

Al emplear estrategias colaborativas, se induce a que el estudiante lea el material para la clase, participe y construya conceptos y desarrolle habilidades sociales con la ayuda del docente. En este sentido, "las estrategias colaborativas permiten el desarrollo de la capacidad para trabajar en equipo, los alumnos aprenden más rápido puesto que se esfuerzan más que cuando están solos; además, tienden a ampliar su vocabulario". (Menacho López, 2021)

La gamificación como estrategia educativa genera la posibilidad de la motivación e interactividad colectiva, permite que los estudiantes con la guía del docente generen un trabajo bajo una modalidad centrada en los estudiantes bajo la tutoría presencial o virtual.

El aprendizaje, como resultado del trabajo colaborativo, se sustenta en el constructivismo (Sánchez, 2018) por cuanto es “un proceso en el que se aprende, a través de la interacción de los miembros del equipo, más de lo que aprenderían por sí mismos” (Pág.). Lo anterior implica comprender el proceso no de manera unidireccional o tradicional sino como un proceso multidireccional donde se construye el conocimiento de manera colectiva bajo la guía docente. Existe una relación comunicacional entre todos y para todos los participantes del acto pedagógico.

Por consiguiente, el aprendizaje se construye a través de “procesos sociales, donde se involucran e interactúan constantemente los actores del hecho socioeducativo; por tanto, el docente proporciona autoridad al grupo, y cada uno de sus miembros ejecuta funciones y tareas otorgadas de común acuerdo” (Zarzar, 2016).

Los procesos educativos son acciones intencionadas, donde existen roles definidos para el logro de objetivos y fortalecimiento de las competencias de aprendizaje. La gamificación como estrategia en este contexto posibilita la aplicación de un modelo educativo innovador y potenciador de un nuevo proceso de aprender en actividad, interactivo y desafiante para los estudiantes.

3 DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS Y CATEGORÍAS

2.3.1 DEFINICIONES

Aula Invertida: es una estrategia de aprendizaje para la educación semi presencial, o para las modalidades de aprendizaje usando tecnología para potenciar el proceso: Pretende una asimilación de los temas perdurable en el tiempo.

Estrategia educativa: secuencia educativa organizada para aprender, creada por los docentes, que responde a un modelo educativo para crear oportunidades, desafíos y retos educativos a los estudiantes, puede ser en las diversas modalidades, presencial, virtual o combinada.

Factores pedagógicos: todas las competencias pedagógicas didácticas relacionados con enseñanza-aprendizaje usando las tecnologías en ambientes educativos, que son esenciales para la aplicación de la gamificación en un determinado grupo.

Factores tecnológicos: se refieren a la capacidad instalada relativa a internet, dispositivos de uso del personal y estudiantes que son fundamentales para el proceso educativo en modalidad virtual o combinada, que pueden impactar las acciones de planificación, organización, implementación y evaluación del aprendizaje.

Gamificación: estrategia para aprender con características específicas de ludificación, centrada en la actividad del estudiante, guía por la facilitación del docente, representa una secuencia de aprendizaje activa, reflexiva a través del juego educativo.

Habilidades digitales: son aquellas que permiten a las personas utilizar tecnología para diversos propósitos como trabajar, aprender, comprar, informarse, entretenerse y participar en sociedad. En este caso se refiere a las competencias que poseen los docentes para la implementación de la gamificación como estrategia de aprendizaje.

Ludificación: es la incorporación de elementos y mecánicas propias del juego en contextos no lúdicos, como el aprendizaje y la formación. Con esta herramienta, se logra aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Metodologías activas: buscan formar a estudiantes autónomos y responsables, que sean capaces de estudiar de manera independiente y de trabajar en equipo, participando proactivamente en la construcción de su propio conocimiento. Desarrolla la

capacidad creativa, reflexiva y constructivista de su propio aprendizaje.

Metodologías colaborativas: La metodología de aprendizaje colaborativo (o cooperativo) implica que el alumnado trabaje de forma conjunta en actividades o tareas de aprendizaje en un grupo lo suficientemente reducido para que todo el alumnado pueda participar en la consecución de un objetivo común preestablecido de forma clara.

Proceso educativo: es la práctica pedagógica que realizan los estudiantes con la guía de los docentes con propósitos de aprendizaje, mediado por toda una planificación, organización, ejecución y evaluación de los niveles de dominio adquirido a lo largo del desarrollo instruccional.

Trabajo colaborativo: Aprender colaborativamente implica trabajar en conjunto para solucionar un problema o abordar una tarea, teniendo un objetivo común, y velando porque no solo la actuación individual, sino que para que todo el colectivo se fortalezca.

Trabajo lúdico: es todo aquello que se relaciona con el juego, la recreación, el ocio, el entretenimiento y la diversión. Realizar actividades lúdicas permite, entre otras cosas, ocupar el tiempo libre para divertirse y relajarse, aprender a través del juego, la recreación y el esparcimiento.

3.1 OPERACIONALIZACIÓN DE CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS

Categoría	Definición conceptual	Definición operativa	Subcategorías de análisis	Preguntas ejes
Factores pedagógicos y tecnológicos	Condiciones materiales tecnológicas positivas y competencias técnicas didácticas de los docentes que favorecen la potenciación del proceso educativo en las aulas virtuales o presenciales.	Análisis de los factores pedagógicos y tecnológicos en el proceso de investigación a través de la aplicación del instrumento a docentes y estudiantes.	Plataformas virtuales y softwares interactivos educativos -Capacidad tecnológica instalada en la escuela	<p>¿Qué entiendo por factores pedagógicos y tecnológicos que inciden en el proceso educativo?</p> <p>¿Qué plataformas educativas maneja en su proceso de aprendizaje?</p> <p>¿Qué ¿Qué software interactivo utiliza en su proceso educativo?</p> <p>¿La escuela dispone de manera permanente o temporal de internet?</p> <p>¿Todos los docentes y estudiantes tienen y utilizan dispositivos tecnológicos?</p> <p>¿Ha recibido capacitación sobre el uso de plataformas?</p>

				<p>¿Ha utilizado el juego o la gamificación en su proceso educativo? Si, ¿cómo lo ha utilizado? No, ¿Por qué?</p> <p>¿Puede describir la organización de una clase en su proceso educativo?</p> <p>¿Hay factores pedagógicos que favorecen el uso de la gamificación en el PEA?</p>
<p>La efectividad de la Gamificación como estrategia de enseñanza y aprendizaje</p>	<p>Estrategia metodológica educativa centrada en los estudiantes con la guía del docente como facilitador que permite que el aprendizaje sea activo, creativo y reflexivo en contexto virtual o presencial.</p>	<p>Análisis de la gamificación como estrategia educativa que potencia el proceso de investigación a través de la aplicación del instrumento a docentes y estudiantes.</p>	<p>-Participación activa</p>	<p>¿Por qué es importante utilizar la gamificación en el proceso educativo?</p> <p>¿La gamificación como estrategia favorece la participación activa y la</p>

			<p>Comunicación activa en ambiente virtual</p> <p>-Colaboración</p> <p>-Trabajo creativo</p> <p>-Trabajo en equipo</p> <p>-Actividad lúdica</p>	<p>comunicación de los estudiantes?</p> <p>¿Considera que la gamificación contribuye al trabajo colaborativo y creativo? ¿Cómo lo favorece?</p> <p>¿Cómo debe de ser utilizada la gamificación en la actividad educativa?</p>
--	--	--	---	---

Fuente: creación propia del grupo de investigador.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE ESTUDIO CUALITATIVO

Considerando la naturaleza del fenómeno a investigar, el estudio seleccionado corresponde al tipo cualitativo, que permitió describir el uso y tipo de uso que se hace de la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje, además se analizó los factores tecnológicos y pedagógicos que inciden en el proceso educativo en el contexto institucional investigado. Por otro lado, la visión cualitativa demostró las concepciones y apreciaciones de las bondades de la gamificación desde la óptica del docente y del estudiante. En otras palabras, se identificó las condiciones subjetivas sobre la gamificación de los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Desde el punto de vista de Tamayo y Tamayo (2003), la investigación descriptiva es aquella que “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre cómo una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente. La investigación descriptiva trabaja sobre realidades de hecho, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta” (p. 46).

Con la investigación sobre los factores tecnológicos y pedagógicos y su incidencia en la gamificación como estrategia en el proceso educativo en los estudiantes de bachillerato del Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo”, se pretende describir el estado actual del objeto de estudio; para ello, se identificarán las formas en cómo los docentes emplean la gamificación para fomentar el proceso de enseñanza - aprendizaje; así mismo, se describirá la idoneidad de la gamificación como metodología empleada y los principales desafíos en su aplicabilidad. Al alcanzar lo expuesto se conocerá a profundidad la naturaleza, y a partir del análisis de los datos obtenidos se diseñará una propuesta metodológica pedagógica para fortalecer el desarrollo de la gamificación como estrategia del proceso de enseñanza - aprendizaje.

3.2 MÉTODO

Dado el tipo de estudio, la investigación se realizó bajo una visión inductiva, donde se partió de lo particular y concreto del fenómeno que se estaba estudiando a lo general y abstracto; es decir, que parte de los datos empíricos recolectados para deducir consecuencias observables, y posteriormente realizar una sinterización, la cual permitió dar respuesta a la pregunta de investigación que explique el fenómeno de estudio. Mediante este método, se observa, estudia y conoce las características genéricas o comunes que se reflejan en un conjunto de realidades para elaborar una propuesta. Además, plantea “un razonamiento ascendente que fluye de lo particular o individual hasta lo general, donde se razona que la premisa inductiva es una reflexión enfocada en el fin; así mismo, puede observarse que la inducción es un resultado lógico y metodológico”. (Abreu, 2014)

Bajo este contexto, la visión inductiva permitió conocer y describir las maneras en cómo los factores tecnológicos y pedagógicos inciden en la utilización de la gamificación como estrategia educativa, y como ésta promueve el pensamiento crítico en los estudiantes de bachillerato del Complejo Educativo Católico “El Espíritu Santo”, a través de las perspectivas de los informantes claves de dicho proceso, proporcionando una comprensión más holística del problema de estudio.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

La población del estudio está constituida por todos aquellos sujetos que están dentro del área social educativa seleccionada para la investigación, en este caso según el problema de investigación son todos los **estudiantes de bachillerato del Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo**. La población en general entre docentes y estudiantes es la siguiente:

La cantidad de estudiantes son 98, este universo está complementado por una población de docentes de 9.

Distribución de la población participante por grado, sector docente y estudiante

POBLACIÓN DE ESTUDIO		
FUENTES DE INFORMACIÓN	GRADO DE ESTUDIO	POBLACIÓN TOTAL
Estudiantes	Primer año de bachillerato	66
Estudiantes	Segundo año de bachillerato	32
Docentes	Primer y segundo año de bachillerato	9
Director/a		1

Fuente: creación propia del grupo de investigación

3.2.2. MUESTRA

“La muestra es un subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de dicha población para que los resultados puedan generalizarse.” (Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista, 2014).

En el caso de los docentes para su selección se consideraron los criterios siguientes: tener un mínimo de tres años de trabajo en la institución con experiencia en el uso de juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje, tener experiencia por lo menos durante dos años en el utilizar las plataformas virtuales classroom y herramientas digitales que potencian la educación sistémica, usar software interactivos que posibiliten el pensamiento crítico, la comunicación y el trabajo colaborativo, haber participado en algún evento de capacitación del Ministerio de Educación, finalmente que todos los docentes estén con la disponibilidad para atender las entrevistas.

En el caso de los estudiantes haber iniciado su bachillerato en la institución donde se lleva a cabo el estudio, haber recibido las orientaciones del uso de las plataformas y herramientas digitales de parte de los docentes de la institución, haber participado en el proceso de enseñanza y aprendizaje potenciado con juegos digitales y demás herramientas que favorecen el pensamiento crítico, trabajo colaborativo y la comunicación en el aula virtual o presencial, conocer la importancia del juego como herramienta para aprender, actitud positiva, habilidades básicas digitales, poseer dispositivos tecnológicos y disposición manifiesta de colaborar en la realización de las entrevistas. los criterios antes mencionados en relación a docentes y estudiantes garantizan de manera mínima que conocen y tienen ideas sobre el tema de investigación y garantiza la recolección de la información que se busca.

La muestra está compuesta por 6 estudiantes, 3 estudiantes de primer año y 3 estudiantes de segundo año de bachillerato, 4 docentes. distribuidos así 2 de primer año y los otros 2 de segundo año de bachillerato y un director/a.

Distribución de la muestra participante por grado, sector docente y estudiante

MUESTRA DE ESTUDIO		
Informantes claves	Grados en estudio	Muestra
Estudiantes	Primer año de bachillerato	3
Estudiantes	Segundo año de bachillerato	3
Docentes	Primer y segundo año de bachillerato	4
Director/a		1

Fuente: creación propia del grupo de investigación

4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

4.1.1. TÉCNICAS

La técnica que se utilizó está en correspondencia al tipo de estudio y enfoque aplicado, es decir, se han identificado informantes claves a considerar y un análisis descriptivo, explicativo y reflexivo en contexto de los datos recolectados según las tres fuentes.

Se aplicó **la técnica de la Entrevista semiestructurada**. El tipo de entrevista que se realizó corresponde a la semiestructurada, puesto que permite captar perspectivas complejas, es decir, da 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, 2013) pone 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.

4.1.2. INSTRUMENTOS

Con base a las técnicas seleccionadas, los instrumentos de recolección de datos serán la guía de entrevista.

Esta guía será de carácter semiestructurada, permitirá realizar un análisis amplio y profundo de las categorías de análisis desde la vista de los estudiantes, docentes y el director. Los investigadores podrán realizar una triangulación analítica de todos los datos obtenidos de las diferentes fuentes claves.

Las tres guías de entrevistas, están enfocadas en la búsqueda de información clave y en el análisis de la misma según las categorías y subcategorías investigadas, estos instrumentos están detallados en los anexos de la investigación.

4.2 ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN

Presentación de propuesta del problema y tema de investigación

Esta fue la etapa inicial del proyecto de tesis, se describió el planteamiento del problema, el problema preciso a estudiar, la debida justificación, los objetivos generales y específicos como elementos orientadores y la metodología como la estrategia operativa a utilizar para el trabajo de campo.

Revisión de propuesta escrita del problema y tema de investigación para la comisión evaluadora

El tema y problema de investigación pasó a la revisión de la comisión, luego de la aprobación con observaciones menores o sin observaciones, se pasó a la siguiente etapa que fue la elaboración del anteproyecto de investigación. lo anterior, con las debidas y acertadas observaciones de la comisión antes mencionada.

Presentación de documento anteproyecto

Se presentó el documento de anteproyecto como el segundo entregable del proceso de la tesis, Este incluyó un detalle mayor de cada una de las etapas de la investigación, entre ellas está toda la situación problemática, el marco teórico (antecedentes y elementos teóricos) la línea metodológica a seguir, entre otros elementos esenciales.

Revisión de documento anteproyecto por parte de la comisión evaluadora

El documento de tesis fue enviado a revisión de la comisión para que fuera revisado, corregido y observado, es muy importante mencionar que en esta etapa implica la revisión del mismo y la autorización de la defensa a futuro.

Defensa de proyecto

El equipo de investigación en esta etapa del proceso, preparó la lógica didáctica de explicación a través de una presentación de 30 minutos posteriormente se pasó a la etapa de preguntas de los miembros de la comisión y de la respectiva valoración de la misma.

Ejecución de la investigación

En esta otra etapa, luego de la aprobación del proyecto, se procedió a la

solicitud del permiso administrativo en la escuela donde se llevó a cabo la investigación, primero se hizo una validación de los instrumentos para verificar la comprensión de cada una de las preguntas, si las preguntas son de fácil comprensión y los docentes y estudiantes no presentaron problema en comprender las preguntas se procedió a la recolección de la información vía aplicación todas las entrevistas a informantes claves, posteriormente, se pasó a la etapa de organización y análisis de los datos y las respectivas conclusiones y recomendaciones.

Presentación de resultados

Esta etapa es el documento final presentado ante la comisión para la respectiva revisión, se organizó cada una de las etapas según el protocolo de investigación, fue revisada por la comisión respectiva y posteriormente pasó a la defensa de la tesis. Al igual que en el anteproyecto se debió preparar la defensa de la misma.

4.3 PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para reflexionar sobre los resultados (hallazgos) de realizó vía análisis de las categorías y subcategorías que se han presentado en la operacionalización de las mismas. Se aplicaron los tipos de entrevistas semi estructuradas según las fuentes claves seleccionadas: docentes y estudiantes. Lo anterior, obligó a organizar de manera detallada los resultados obtenidos de la aplicación, que permite la utilización secuencias de toda la información.

Para el análisis de cada categoría y subcategorías, se relaciona a cada una de ellas las respuestas vinculantes de las fuentes correspondientes y en armonía al problema y a los objetivos de la investigación. Lo anterior, permitió la descripción de las categorías desde la visión docentes y estudiante permitiendo una triangulación de datos para el respectivo análisis, las conclusiones y recomendaciones.

Las categorías y subcategorías son:

Factores pedagógicos y tecnológicos:

Plataformas virtuales y softwares interactivos educativos,

Capacidad tecnológica instalada en la escuela,

Dominio de habilidades digitales y

Organización de secuencias didácticas activas con uso de tecnología para aprender.

La efectividad de la Gamificación como estrategia de enseñanza y aprendizaje:

Participación activa,

Comunicación activa en ambiente virtual,

Colaboración,

Trabajo creativo,

Trabajo en equipo y actividad lúdica.

CAPÍTULO IV: HALLAZGOS EN LA INVESTIGACIÓN

Este capítulo constituye la presentación de toda la información que fue recolectada a través de la aplicación de las entrevistas a los informantes claves como fueron docentes y estudiantes de la institución Complejo Educativo Católico Espíritu Santo, de la ciudad de San Miguel, el estudio se realizó a nivel de primer y segundo año de bachillerato. Toda la información fue organizada según el análisis de las categorías factores pedagógicos y tecnológicos, y la efectividad de la gamificación como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

La creación y análisis de las categorías antes mencionadas se dio a través de la vinculación con el problema de estudio y los objetivos tanto general como específicos de la investigación.

4.1 PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1.1 Factores pedagógicos y tecnológicos

Esta categoría se comprendió operativamente como todas aquellas condiciones materiales tecnológicas positivas que favorecen el aprendizaje porque permiten una conexión estable y la existencia de dispositivos que propician interactividad, además se comprende como las competencias técnicas didácticas de los docentes, competencia conceptuales, procedimentales y actitudinales que favorecen la organización y ejecución del PEA potenciando la dinámica, la comunicación y profundidad del proceso educativo en las aulas virtuales o presenciales.

LOS DOCENTES

Según los datos encontrados a través de las entrevistas con los docentes sobre los factores pedagógicos y tecnológicos existentes en la institución mencionaron lo siguiente:

Sobre la categoría el docente 1 dijo: *“Son todos aquellos mecanismos y*

factores que intervienen en el aprendizaje; pueden ser las herramientas aplicadas como libros, como plataformas y que de una u otra manera hacen que se facilite el aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos”

Para el docente 2, expresó que *“Son factores que influyen directamente en cómo se diseña, implementa y evalúa el proceso educativo, buscando mejorar el aprendizaje”*

El docente 3 expresó a profundidad qué son y para qué sirven: *“Los factores pedagógicos y tecnológicos que intervienen en los procesos educativos son aquellos que inciden y determinan que la educación sea buena o que mejore el aprendizaje de los estudiantes”*. *“En cuanto a los factores tecnológicos, se refiere a los recursos que tenemos para trabajar y la forma en que podemos hacerlo, por ejemplo: computadoras, tablets o teléfonos”*.

En esta categoría se puede observar que todos los docentes conocen y consideran importante tanto los factores tecnológicos y pedagógicos para implementar y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, que pueden aplicar el juego, la gamificación y estrategias colaborativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje a nivel de la educación media.

Además, se encontró que los docentes tienen claridad que la tecnología y las habilidades digitales que como docentes manejan son importantes y significativas para mejorar el aprendizaje en los estudiantes. Por ello, se considera que los factores mencionados son importantes y claves para la educación del siglo XXI.

Un factor determinante para utilizarlos de manera exitosa es la disponibilidad de internet en la escuela. También influye que la actividad esté diseñada específicamente para el uso de estas herramientas.

Estos factores inciden fuertemente en el proceso educativo porque determinan si la enseñanza será enriquecedora. Si no se cuenta con un buen acceso a internet, si la actividad no está bien pensada o si no hay suficientes materiales para todos, entonces estos factores se vuelven variables intervinientes y dificultan que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo.

4.1.2 Subcategoría: Plataformas virtuales y softwares Interactivos educativos

Esta categoría implica considerar dentro del proceso educativo, el uso de todas aquellas herramientas llamase plataformas y herramientas interactivas que en el campo educativo potencian el proceso de aprendizaje de los estudiantes, diseñado, organizado y ejecutado por los docentes, es decir es la utilización de la tecnología en el ámbito educativo.

LOS DOCENTES

Sobre el tema en la institución de estudio se encontró lo siguiente: Todos los docentes confirman que utilizan la plataforma Classroom como la herramienta institucional ministerial, pero además algunos usan Canvas como plataforma educativa, es muy importante agregar que el docente 3 dijo que *“Emplea Google Classroom como repositorio o portafolio de evidencias y Moodle, destacando que esta última ofrece más herramientas interactivas como foros, encuestas y asignación de trabajos”*. Finalmente, sobre las plataformas el docente 4 dijo *“Utiliza Google Classroom de manera oficial, además de plataformas institucionales como Macmillan Education y herramientas lúdicas como Kahoot”*

En lo relacionado con otras herramientas que generan y potencian la interactividad entre los docentes y los estudiantes mencionaron: Docente 1 *“Utiliza software relacionado con la temática del área técnica, como programas de virtualización, manipulación y edición de videos, adaptados a las necesidades del programa educativo”*. El docente 2 dijo que *“Emplea recursos básicos como videos informativos, audios, documentos y diapositivas, según el tema desarrollado”*. Docente 3 *“Usa herramientas tradicionales de red interna (Word, PowerPoint) y software interactivo como Kahoot para actividades lúdicas y evaluativas”* y finalmente el docente 4 *“Utiliza principalmente Kahoot y Quizis como herramientas interactivas para reforzar contenidos”*

Lo encontrado según esta categoría, desde la perspectiva docente confirman que están utilizando en el PEA plataformas y herramientas que les permiten potenciar el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través del uso de la tecnología en el ambiente educativo. Pero se observa que el uso de las plataformas y demás herramientas interactivas son de aplicación complementario o parcial, no se observa en el discurso

(respuestas a las preguntas de la de la entrevista) una visión integradora y armónica de la aplicación de las TIC en el diseño y ejecución del proceso educativo, es decir, no poseen un dominio teórico y práctico que favorezca la visión y aplicación de la gamificación en el PEA.

LOS ESTUDIANTES

En relación a lo dicho por los estudiantes sobre el uso de plataformas y demás herramientas interactivas mencionaron lo siguiente: que en sus clases manejan distintas plataformas y otras herramientas, por ejemplo:

Estudiante 1: *“Nosotros, en clases manejamos distintas plataformas, dependiendo de las materias que nosotros recibamos. Por ejemplo, en inglés, plataformas como Kahoot o Duolingo, ya en otras materias, como matemáticas, manejamos, lo que es los quiz, y así sucesivamente.”*

En el caso de las herramientas interactivas menciona este estudiante que utiliza videojuegos educativos y Kahoot, los cuales fomentan la interacción y el trabajo en equipo. El estudiante 2 dijo: *“Más que todo Google, porque busca bastante información. Cuando se está usando investigaciones. Utilizamos lo que es el Google académico porque ahí se puede encontrar información como más segura, y también utilizamos lo que es Google classroom para entregar nuestras clases. Kahoot, y también a veces utilizamos YouTube para reforzar algunos temas.”*

Sobre el tema del uso de otra herramienta menciona principalmente Quiz, señalando que hacen las clases más entretenidas.

Estudiante 3: *“Solamente manejamos Classroom, y como dije anteriormente, solamente son algunos profesores los que utilizan de lleno”.* Además, indica que el único software interactivo utilizado es Kahoot, especialmente en inglés.

Estudiante 4: *“Se podría decir que con nosotros solo se ha usado Classroom, solo eso.”*

Estudiante 5 y 6 expresaron que *“utilizan Kahoot. También utilizamos Canva y diferentes aplicaciones que nos ayudan a desarrollarnos como estudiantes”.*

Si apreciamos lo dicho por cada uno de las fuentes de información docentes y

estudiantes encontramos que la plataforma de mayor uso es CLASSROOM, como la plataforma institucional ministerial, además algunos docentes dependiendo la especialidad se apoyan en herramientas que posibilitan interactividad entre docentes y estudiantes.

Por otro lado. Se verifica que a pesar de la disponibilidad de la plataforma CLASSROOM, hay docentes que no la utilizan un cien por ciento en el PEA, lo anterior, genera la idea que los docentes no poseen las competencias técnicas didácticas para el manejo a profundidad de los ambientes virtuales. Lo antes mencionado ratifica la idea de que los docentes necesitan potenciar las competencias técnicas para manejar las TIC y así crear posibilidades de aplicar la gamificación en su proceso educativo.

También, es importante mencionar que la mayoría de los docentes utilizan Kahoot como la principal herramienta para generar interactividad en el aula. Ningún estudiante manifestó que existe el juego como una estrategia de uso permanente en la institución o por algún docente en particular.

Según lo expresado por los estudiantes se infiere que el uso del juego es parcial y superficial, no hay una integración sistémica en el PEA. Además que el uso de la gamificación en el proceso educativo en estos momentos no existe en el bachillerato del complejo educativo.

4.1.3 Subcategoría: Capacidad tecnológica instalada en la escuela

La capacidad tecnológica institucional implica la disposición que tiene la escuela relativa a conectividad permanente, estable y suficiente para que los docentes y estudiantes desarrollen su proceso educativo potenciado por el uso de plataformas y herramientas digitales mejorando su proceso de aprendizaje.

LOS DOCENTES

Dentro de esta visión los docentes expresaron que: Docente 1 *“La institución cuenta con internet permanente, tanto por contrato ministerial como por red propia escolar”*. El docente 2 indicó *“el internet es permanente, aunque presenta fallas ocasionales”*. Docente 3 *“que existe internet permanente, pero con inestabilidad frecuente, lo cual afecta el desarrollo de actividades en línea”*. Finalmente, el Docente 4 *“Afirma que la escuela dispone de internet de manera permanente”*.

LOS ESTUDIANTES

Según todos los estudiantes confirman la existencia de la conectividad permanente de internet en la institución, lo cual favorece su proceso de educación, pero según los estudiantes 5 y 6 mencionan lo siguiente:

Estudiante 5 “La escuela si dispone de internet, aunque en algunos casos es lenta la conexión, pero sí mantiene internet en la escuela.” El estudiante 6 “Sí hay internet, aunque a veces falla y tiene sus dificultades, pero sí tiene de manera permanente el internet.” La existencia de una conectividad permanente ya sea de parte del ministerio de Educación o privada posibilita el uso de plataformas y demás herramientas digitales en el proceso educativo. A pesar de las fallas que ocasionan por momentos, así como lo mencionan docentes y estudiantes.

Esta condición es positiva para mejorar el trabajo virtual o semi presencial en educación media, tal es el caso de esta investigación. Por otro lado, se puede afirmar que en tales condiciones el proceso educativo virtual se ve favorecido para poder iniciar un proceso potenciado por la gamificación o por el aprendizaje basado en juegos educativos. Es decir, se puede planificar un proceso de aprendizaje apoyándose en herramientas tecnológicas interactivas y motivadoras.

En estos momentos los docentes de bachillerato en el complejo educativo están desaprovechando la disposición, calidad y permanencia de la capacidad tecnológica instalada, podría ser por desconocimiento de su potencial significativo para mejorar el aprendizaje del estudiante o porque no manejan a profundidad las plataformas y herramientas.

Ello implica y obliga a que los docentes y estudiantes deben dominar habilidades digitales cada uno desde su rol dentro del PEA. En estas condiciones se ven grandes oportunidades de aplicar el juego como estrategia para el aprendizaje. Es muy importante la disposición y utilización de manera eficaz de dispositivos tecnológicos entre los docentes y estudiantes para buscar potenciar el aprendizaje desde la óptica de las TIC.

LOS DOCENTES

En cuanto a la disposición, pero especialmente al uso de los dispositivos de parte de los docentes se ha encontrado: Docente 1 *“Aproximadamente el 90 % de la población cuenta con dispositivos tecnológicos; los estudiantes de nuevo ingreso están en proceso de adquisición”* Docente 2 *“Todos los docentes cuentan con computadoras proporcionadas por*

el Ministerio de Educación y teléfonos inteligentes” docentes 3 y 4 “Todos tienen acceso a dispositivos, pero reconoce que no todos los utilizan adecuadamente y que falta formación para aprovechar su potencial”.

Lo anterior implica, que existen las condiciones mínimas relacionadas con la disponibilidad de dispositivos tecnológicos que pueden ser utilizados para mejorar el proceso educativo de la educación, todos los docentes poseen computadores, acceso a internet y uso de herramientas digitales. Hay manejo de plataformas, y herramientas interactivas que permiten que el PEA sea potenciado desde el uso de la tecnología.

LOS ESTUDIANTES

Todos los estudiantes desde sus diversas visiones confirman que los docentes hacen uso de herramientas digitales en las diversas materias. Según sus palabras, lo expresan de la manera siguiente:

El estudiante 1 *“sí, la gran parte de los docentes al momento de impartir nuestras clases utilizan distintos dispositivos en este caso, como las computadoras y las pantallas.”* Lo expresado por este estudiante es compartido por el estudiante 5 *“Sí, en este caso hay uso de las computadoras para presentar las diapositivas y usar Kahoot para clase.”*, de igual manera el estudiante 6 expresa lo siguiente *“prácticamente todos utilizan estos tipos de dispositivos más que todo las computadoras.”*

A diferencia de los estudiantes antes mencionados, hay dos que expresan que no todos los docentes hacen uso de las herramientas digitales, lo dicen de la manera siguiente: Estudiante 3 *“No, realmente solo uno que otro profesor utiliza, pero en su mayoría la verdad es que no, no utiliza ningún de dispositivo.”* Y el estudiante 4 *“Se puede decir que sí todos los docentes disponen, pero no todos los utilizan.”*

El dominio de ambientes digitales y el manejo de las herramientas tecnológicas es fundamental para mejorar el PEA en ambientes virtuales, la educación y el aprendizaje se ven potenciados por los docentes con estas habilidades. Si hay condiciones tecnológicas, pero no se usan de una manera eficaz se está perdiendo una oportunidad de obtener mejores resultados.

4.1.4 Subcategoría: Dominio de habilidades digitales

Las competencias digitales docentes son claves para la efectividad en el diseño,

organización, ejecución y evaluación de los aprendizajes sistemáticos. Así mismo, los docentes comprenden que el proceso de desarrollo de sus habilidades digitales implica un proceso permanente de capacitación sobre las mismas y/o autoformación.

En el marco de dominio y perfeccionamiento de las habilidades digitales de los docentes este encontró lo siguiente: el docente 1 dijo: *“Ha recibido capacitaciones sobre Google Workspace, Google Sites y SIGES, destacando Workspace como la plataforma principal”*. docente 2: *“Solo ha recibido capacitación en Google Classroom. Docente”* 3: *“Ha sido capacitado en Google Classroom y Moodle, considerándose herramientas prácticas”*, y el último docente 4: *“Recibió capacitaciones oficiales sobre Google Classroom y Macmillan Educación”*.

Se puede confirmar que todos los docentes han recibido capacitación oficial sobre el manejo de Classroom y la suite Google, esto es muy importante para poder potenciar el proceso de aprendizaje con el uso de la tecnología en contexto de educación media. El hecho de haber recibido capacitaciones sobre plataformas y herramientas digitales no ha garantizado que sean utilizadas de manera profunda. En la práctica se comprobó que no son aplicadas a cabalidad y no se están utilizando para el diseño y la ejecución del PEA por ende no se observa mayor beneficio del aprendizaje en los estudiantes.

Todo docente si logra el dominio de plataformas y otras herramientas interactivas le posibilita lograr que el PEA se vuelva más interactivo, motivador y colaborativo, también encuentra grandes posibilidades de potenciar la actividad colaborativa en los entornos virtuales.

Al preguntar a los docentes sobre el uso de juegos interactivos, juegos digitales serios o sobre el uso de la gamificación se encontró lo siguiente:

Docente 1: *“sí, especialmente en el área de programación, utilizando plataformas como Code Playmonkey para trabajar codificación mediante dinámicas de juego”*. Docente 2: *“No la ha utilizado, debido a falta de conocimiento previo sobre la gamificación”*. Docente 3: *“Sí, la utiliza para motivar, captar la atención y activar conocimientos previos, logrando aprendizajes significativos mediante actividades lúdicas”*. Y el docente 4: *“Sí, la aplica de manera habitual con Kahoot, especialmente para refuerzos y revisiones de contenidos”*.

Según los docentes existe la utilización del juego para mejorar la motivación, la colaboración y la interactividad en el proceso, pero no todos tienen el dominio amplio y profundo, todos maneja el juego como el medio aislado para lograr el aprendizaje, la gamificación como estrategia no es utilizada por que no tienen un conocimiento científico de la misma. Se observa un desconocimiento teórico práctico de la gamificación como

estrategia educativa para mejorar los resultados en el proceso educativo.

Desde la visión de los estudiantes se constató que el dominio de las plataformas de parte de los docentes está de la manera siguiente:

Estudiante 1: *“Considera que la mayoría de docentes manejan bien las plataformas educativas”*. Estudiante 2: *“Afirma que los docentes tienen dominio porque es una exigencia institucional”*, y Estudiante 6: *“Considera que los docentes manejan adecuadamente las plataformas”*.

A diferencia de los expresado por los estudiantes antes mencionados, buena parte de los docentes maneja las plataformas, pero presenta dificultades como manejo básico, manejo con ayuda y manejo con muchas limitaciones.

Lo antes mencionado se detalla a continuación: Estudiante 3: *“Sí algunos docentes aún presentan dificultades y requieren apoyo de los estudiantes”*. Estudiante 4: *“Indica que algunos docentes dominan las plataformas y otros presentan limitaciones”*. Estudiante 5: *“Menciona que la mayoría maneja bien Classroom, aunque algunos requieren ayuda”*.

En cuanto al uso de la plataforma Classroom de parte de los estudiantes se constató que todos recibieron una pequeña inducción sobre la misma, pero no fue suficiente a tal grado que entre ellos se apoyaron en el grupo o de manera autodidacta. También, afirman que recibirán indicaciones claras, pero no formal. Además del uso de Classroom se les dio indicaciones sobre el uso de Zoom y otras herramientas colaborativas.

Como evidencia se agregan lo siguiente:

Estudiante 1: *“Afirma que sí ha recibido indicaciones claras, especialmente para el uso de Google Classroom”*.

Estudiante 2: *“Indica que recibió orientación para el uso de Classroom, Zoom y documentos colaborativos”*.

Estudiante 3: *“Señala que no existe una inducción formal y que el aprendizaje es autodidacta o entre compañeros”*, y

Estudiante 4: *“Manifiesta que no hubo mayor inducción y que aprendieron entre estudiantes o por cuenta propia”*.

4.1.5 Subcategoría: Organización de secuencias didácticas activas con uso de tecnología para aprender

Esta categoría hace referencia a cómo los docentes diseñan el proceso de aprendizaje desde la perspectiva activa y centrada en los estudiantes potencia el proceso con la utilización de la tecnología como las plataformas y otras herramientas digitales colaborativas.

DOCENTES

Docente 1: *“La clase se organiza con introducción, tema, objetivo, indicador de logro, desarrollo, actividad de seguimiento, conclusión y asignación de trabajo”.*

Docente 2: *“Inicia con objetivos, exploración de presaberes, introducción del tema, actividades como debates o trabajo en equipo y finaliza con evaluación o conclusión”.*

Docente 3: *“Comienza con reflexión, introduce el tema, desarrolla actividades lúdicas o grupales y finaliza con una recapitulación; prioriza la resolución de problemas”.*

Docente 4: *“Parte de una planificación previa del contenido y utiliza herramientas digitales para la retroalimentación”.*

Según los datos obtenidos, se puede constatar que existe un proceso de diseño de la clase centrado en el estudiante, con una visión constructivista. Se observa búsqueda de presaberes, trabajo de problemas, actividades lúdicas o grupales, evaluaciones y con facilidad identificación de la lógica del inicio, desarrollo y cierre.

Solamente un docente hace mención de potenciar el proceso de aprendizaje con la utilización de la tecnología, y otro menciona que utiliza actividades lúdicas y grupales en el diseño de sus clases. Por otro lado, se constata que no existe el conocimiento científico de parte de los docentes sobre cómo utilizar el juego como medio serio y uso eficaz dentro del proceso de enseñanza, de igual manera al conocer de manera rápida el proceso de diseño del micro currículo de los docentes, se ratifica otra vez, no tienen una integración del juego y/o de la gamificación como estrategia para potenciar el PEA y sus resultados.

Cuando se indaga específicamente sobre los factores que favorecen el uso de la gamificación como estrategia educativa o actividad colaborativa en el proceso de aprendizaje se encuentra lo siguiente:

Docente 1: *“El currículo institucional y la adecuación del currículo nacional”.*

Docente 2: *“Menciona la inteligencia del estudiante, la disponibilidad de herramientas y la planificación docente”.*

Docente 3: *“Reconoce que existen factores, aunque los planes tradicionales aún*

limitan su uso”.

Docente 4: *“Considera que favorece la interacción y el trabajo en equipo”.*

Según estos datos relacionados al diseño, organización y ejecución de las clases, así como a la identificación de factores pedagógicos que favorecen el uso de la gamificación se logra verificar que a pesar que hay condiciones físico y tecnológicas en la institución, se observa un poco la incorporación de juegos que favorezcan condiciones de mayores y mejores niveles de aprendizaje.

Para tener una visión desde la perspectiva estudiantil en lo vinculante a las vivencias en las clases, lógica de las acciones, orden, dinámicas y demás actividades relacionadas a la motivación, pensamiento crítico, trabajo colaborativo, entre otros elementos.

LOS ESTUDIANTES

Según la opinión estudiantil se tiene:

Estudiante 1: *“Sí, siempre hacen actividades que nos mantienen interesados”.*

Estudiante 2: *“Algunas veces, depende de la materia”.*

Estudiante 3: *“No mucho, suelen ser clases más tradicionales y aburridas”.*

Estudiante 4: *“Sí, usan juegos y ejemplos prácticos que ayudan a entender”.*

Estudiante 5: *“A veces sí, otras veces no. Depende de la preparación del docente”.*

Estudiante 6: *“Sí, hacen que la clase sea dinámica y participativa”.*

Basado en la información recopilada sobre las condiciones tecnológicas institucionales instalada y los factores pedagógicos didácticos de los docentes y alumnos, se evidencia que los elementos pedagógicos y tecnológicos que influyen en la educación dependen tanto de las condiciones materiales accesibles como de las habilidades didácticas y técnicas del profesorado.

En cuanto a los aspectos tecnológicos, la institución dispone de acceso constante a internet y dispositivos tecnológicos facilitados por el Ministerio de Educación, lo que crea un entorno favorable para la realización de clases virtuales o presenciales que utilicen tecnología; sin embargo, se observan limitaciones relacionadas con la estabilidad de la conexión y el uso adecuado de esos recursos.

En lo que respecta a las plataformas educativas, tanto profesores como estudiantes concuerdan en que Google Classroom es la más empleada, junto con otras como Moodle, Macmillan Education y herramientas de Google Workspace, mientras que los programas interactivos más usados son Kahoot, cuestionarios digitales, videos educativos y presentaciones multimedia.

Desde el enfoque pedagógico, los profesores describen una estructura de clase organizada en objetivos, introducción, desarrollo, actividades y cierre, aunque los estudiantes sienten que esta organización no siempre se traduce en lecciones activas o dinámicas. Además, se reconoce que la gamificación impulsa la motivación, la participación y el aprendizaje significativo; no obstante, su uso es limitado y se centra en unas pocas materias, principalmente inglés.

Por último, aunque algunos docentes han recibido formación en el uso de plataformas digitales, los alumnos indican que estas habilidades no siempre se manifiestan en directrices claras o en un uso pedagógico innovador de la tecnología. En conjunto, los factores pedagógicos y tecnológicos presentes en la institución benefician el proceso educativo, pero necesitan fortalecer mediante una mejor planificación didáctica, una mayor capacitación del profesorado y un aprovechamiento más intencionado de los recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje en entornos virtuales y presenciales.

4.2. Categoría: La efectividad de la Gamificación como estrategia de enseñanza y aprendizaje

La Gamificación es muy importante dentro del proceso educativo, en este estudio se define como la efectividad de la estrategia metodológica educativa centrada en los estudiantes con la guía del docente como facilitador le permite que el aprendizaje sea motivador, activo, creativo y reflexivo en contexto virtual o presencial.

Al buscar información sobre su uso y tipo de uso que se hace de la gamificación, así como la visión que poseen los docentes de la importancia al aplicarla con estudiantes de educación media se encontró lo siguiente:

LOS DOCENTES

Docente 1: *“la gamificación es importante porque permite adquirir un aprendizaje*

más cómodo y accesible para los estudiantes”. Señala que, a diferencia del conocimiento plano o tradicional, “las estrategias dinámicas facilitan la interacción personal y hacen que los contenidos sean más comprensibles y atractivos”.

Docente 2: “Manifiesta que la gamificación es importante porque incrementa la motivación del estudiante, vuelve la clase más dinámica y favorece la retención del aprendizaje, logrando que este sea más significativo”.

Docente 3: “Afirma que la gamificación es fundamental para captar la atención del estudiante y hacer la clase más atractiva, lúdica e interactiva. Destaca que sin este tipo de estrategias solo participan algunos estudiantes, mientras que con actividades lúdicas se logra una mayor participación y aprendizaje colectivo”.

Docente 4: “Señala que la gamificación permite establecer una mejor conexión con los estudiantes, alejándose de la educación tradicional centrada en la lectura y transcripción. Considera que vuelve la clase más interactiva, interesante y significativa para el alumnado”.

La gamificación como estrategia educativa es vista por los docentes como un factor pedagógico didáctico fundamental en lo relacionado a la motivación, creatividad, pensamiento crítico, aprendizaje colaborativo, permite un proceso innovador, centrado en el estudiante.

Como estrategia la gamificación, el juego y las actividades diversas generan mejor y mayor conexión entre docentes y los estudiantes, es decir, la comunidad educativa se vuelve más activa y productiva en lo relacionado al proceso pedagógico didáctico y al aprendizaje propiamente dicho.

En los párrafos anteriores se constata otra vez, el desconocimiento de los docentes de cómo llevar al aula presencial o virtual la estrategia de la gamificación para potenciar el proceso y resultados en el diseño del mini currículo. También, se constata que existe una visión positiva del juego educativo, de la gamificación, de la interactividad entre los estudiantes pero, no lo aplican en la práctica educativa diaria, desconocen cómo hacer por ello es muy importante una capacitación específica sobre estos temas para fortalecer competencias procedimentales en los docentes.

4.2.1 Subcategoría: Participación y Comunicación activa en ambiente virtual

La actitud participativa del estudiante y su comunicación activa en ambientes de aprendizaje genera condiciones positivas para el logro de aprendizaje creativo y reflexivo en las comunidades de estudiantes y docentes.

Para conocer sobre esta subcategoría se indago con estudiantes y sus vivencias actitudinales individuales y colectivas en ambientes virtuales y presenciales.

LOS ESTUDIANTES

Estudiante 1: *“Considera que las clases son activas, dinámicas y motivantes porque utilizan distintas plataformas (Kahoot, Duolingo, Quiz) para fomentar el aprendizaje y aumentar la motivación”.*

Estudiante 2: *“depende de la materia, en materias como OPV (Orientación para la Vida) hay mucha participación y lectura dirigida; en Matemáticas ayudan a resolver ejercicios y en Sociales dan sus puntos de vista”.*

Estudiante 3: En su mayoría sí, pero con excepciones notables. *“Señala que en las materias básicas la metodología se vuelve aburrida y poco dinámica, ya que se limitan a investigaciones y teoría sin usar juegos o dinámicas”.*

Estudiante 4: *“Indica que depende del profesor (menciona a un practicante de Lenguaje que hace dinámicas). Sin embargo, siente que en otras materias no son activas porque, al estar en un nivel superior (bachillerato), la enseñanza se vuelve “más seria” y menos motivadora”.*

Estudiante 5: *“Considera que son activas en algunos casos, especialmente cuando el profesor incita a participar mediante preguntas constantes (interacción profesor-alumno o entre compañeros) y no solo a través de juegos”.*

Estudiante 6: *“Desde su punto de vista sí son activas y “emocionantes”. Valora que no son clases aburridas y destaca que en materias como inglés el uso de aplicaciones en línea hace que la experiencia sea dinámica”.*

Todos consideran que sus clases son activas, motivadoras, dinámicas a través del uso de juegos, y a través del uso de herramientas digitales que favorecen el aprendizaje activo y creativo.

Por otro lado, estudiantes mencionan *“que las dinámicas dependen de la materia*

a desarrollar y/o la actitud y disposición del docente, se observa casos esporádicos de pocas clases aburridas”.

Específicamente, en cuanto al uso de los juegos y/o la gamificación en el proceso de aprendizaje de parte de los docentes. Lo anterior implica no sobre lo que saben sino sobre lo que aplican.

Según los estudiantes en lo relacionado al uso del juego y/o la gamificación afirman:

Estudiante 1: *“Sí, me ayudan a comprender mejor los temas y hacen la clase más divertida”.*

Estudiante 2: *“A veces, depende de la actividad, algunas son más entretenidas que otras”.*

Estudiante 3: *“Sí, me motivan a participar y me siento más involucrado en la clase”.*

Estudiante 4: *“No mucho, siento que algunas actividades son confusas o repetitivas”.*

Estudiante 5: *“Sí, me gusta competir y aprender al mismo tiempo”.*

Al analizar las diferentes apreciaciones sobre el uso del juego no específicamente la gamificación, explican que el juego les motiva y sienten que su aprendizaje es mejor y más amplio en cada tema, consideran que los juegos se usan dependiendo del tema y la materia.

También, el juego motiva a la participación y al trabajo con sus compañeros, genera la competencia sana y lúdica entre los estudiantes. Todo es guiado por el profesor, pero hay momentos en los que las clases son confusas porque no hay mayor explicación de algunos maestros.

4.2.2 Subcategoría: Colaboración y trabajo creativo

La gamificación como estrategia genera colaboración entre los pares y trabajo colaborativo en la comunidad de aprendizaje, lo que garantiza un proceso activo y dinámico durante el proceso de enseñanza.

Al indagar con los docentes sobre los beneficios de la gamificación como estrategia educativa en los procesos presenciales o virtuales, se encontró lo siguiente:

LOS DOCENTES

Docente 1: *“Fomenta roles de equipo, lluvia de ideas y socialización”.*

Docente 2: *“Impulsa la investigación conjunta y el apoyo entre estudiantes”.*

Docente 3: *“Favorece la creatividad y el trabajo grupal en un ambiente relajado”.*

Docente 4: *“Vuelve la clase más interesante y fortalece el trabajo en equipo”.*

Todos los docentes tienen claridad de los beneficios educativos del uso de la gamificación o por lo menos el uso del juego como medio para aprender.

Según ellos, la gamificación o el juego favorecen el proceso, lo potencian para obtener mejores resultados, mejora la actitud y disposición de los participantes, hay motivación intrínseca y favorece la creatividad y el pensamiento crítico.

Es muy importante comparar la visión docente con la visión del estudiante sujeto de aprendizaje. Es decir, es clave comparar o tener muy en cuenta lo que sienten y perciben los estudiantes en el proceso. Se consideró tomar en cuenta cómo los estudiantes ven la lógica de las clases en su conjunto y cómo ven la serie de actividades en las cuales participan.

Estudiante 1: *“las clases son muy dinámicas y siempre trabajamos en equipo, en inglés se utiliza Kahoot para responder preguntas y aprender de forma interactiva”.*

Estudiante 2: *“fomenta la participación de todos y motiva a crear juntos, las clases de sociales donde se introduce el tema, se analiza un texto y se realizan actividades reflexivas”.*

Estudiante 3: *“organiza actividades grupales que ayudan a aprender mejor, describe clases de inglés estructuradas con explicación, práctica mediante Kahoot y evaluación”.*

Estudiante 4: *“Más o menos, a veces algunas actividades no involucran a todos, las clases de ciencias con presentaciones digitales y clases de inglés con audios y actividades del libro”.*

Estudiante 5: *“me gusta cómo promueve la colaboración y la creatividad, las clases de ciencias con presentaciones y participación mediante preguntas”.*

Estudiante 6: *“las clases son activas y siempre nos hace participar, clases*

estructuradas con explicación del tema, participación estudiantil, actividades y conclusiones”.

Según la visión de los estudiantes las clases son dinámicas y activas, promueven la actitud motivada de los estudiantes. Algunos docentes se apoyan en herramientas digitales para potenciar el proceso, son muy pocos. La herramienta digital más usada es KAHOOT, la utilizan para generar pequeñas evaluaciones sumativas o preguntas para iniciar una pequeña prueba diagnóstica.

Según sea la materia y su lógica, así es el proceso y las actividades que los docentes utilizan, no se observa la aplicación de la gamificación como uso metodológico esencial, pero si existen las condiciones tecnológicas y pedagógicas mínimas para que por lo menos el juego sea una herramienta de uso básico en el proceso educativo a nivel medio.

Ninguno de los estudiantes menciona que el juego sea la herramienta que siempre utilizan los maestros, su proceso es dinámico, activo y colaborativo, pero no vía el uso del juego.

4.2.3 Subcategoría: Trabajo en equipo y actividad lúdica

El proceso de aprendizaje se concibe como una organización pedagógica didáctica de parte del docente, donde el trabajo en equipo y la actividad lúdica van de la mano para lograr un aprendizaje significativo y profundo en los participantes.

Desde la perspectiva docente la gamificación o el aprendizaje basado en el juego como elementos importantes son determinados y significativos para el proceso de enseñanza, pero su uso depende de muchos factores. En el análisis de estos factores desde la perspectiva docente se encontró lo siguiente:

Cuando se les pregunta la utilización de la gamificación en la actividad educativa cada docente lo explica desde su dominio disciplinar, la lógica didáctica que maneja y la idea de educación y aprendizaje que maneja, de manera personal no aparecen ideas desde la propuesta pedagógico institucional.

Docente 1: *“Debe aplicarse en contenidos que lo requieran, de forma general e inclusiva”.*

Docente 2: *“Como una estrategia bien planificada, con objetivos claros”.*

Docente 3: *“De manera consciente e intencional, con una finalidad educativa clara”.*

Docente 4: *“De forma responsable y planificada, evitando distracciones del uso inadecuado de internet”.*

Todas las ideas rondan sobre respuestas generales con poca profundidad y sin detalle sobre cómo utilizar las plataformas en este contexto y no presentan detalles de que juegos (nombres de juegos) o lógica pedagógica de la estrategia de la gamificación.

También, no se observan ideas sobre la motivación, diversión al aprender u otras características educacionales que se logran a través del juego o la gamificación, es decir, no se consideran en su utilización muchas ventajas del enfoque constructivista al proceso educativo.

Según se conoce el juego como recurso para lograr aprendizaje presenta muchas posibilidades al aprender garantizando mejores resultados en los objetivos, también, es un recurso visto muy bien por los estudiantes.

Según los estudiantes entrevistados que sus docentes utilicen la gamificación, vista como el uso del juego, les resulta muy positivo y detallan sus opiniones de la manera siguiente:

LOS ESTUDIANTES

Cuando se analiza toda la información proporcionada por los estudiantes se vuelve necesario identificar de manera literal las opiniones sobre lo que genera en ellos el aprendizaje basado en el juego o la gamificación como estrategia educativa.

Estudiante 1: *“Porque hace que aprender sea más divertido y fácil de recordar, todos queremos participar para ganar puntos o retos. permite aprender de manera divertida y en grupo”.*

Estudiante 2: *“Ayuda a entender mejor los temas y no aburrirse en clase, fomenta que todos hablen y compartan sus ideas. ayuda a pensar de forma creativa y compartir ideas con otros”.*

Estudiante 3: *“Motiva a participar y aprender de manera práctica, hace que los estudiantes trabajen juntos y se comuniquen más. Los juegos fomentan el trabajo en equipo y la creatividad”.*

Estudiante 4: *“Permiten aprender jugando y trabajar en equipo al mismo tiempo. A veces, depende del tipo de juego, aunque a veces algunos estudiantes no participan tanto”.*

Estudiante 5: *“Facilita la concentración y hace más entretenido el aprendizaje. Los juegos permiten que todos expresen su opinión. porque todos aportan y aprenden juntos”*.

Estudiante 6: *“Los juegos hacen que el aprendizaje sea activo y motivador, motiva la interacción y la cooperación. Ayuda a comprender mejor los temas y a crear soluciones en grupo”*.

Al retomar toda la información encontrada sobre la gamificación como categoría de este estudio y las subcategorías: La participación y colaboración activa, creatividad y colaboración, trabajo en equipo, entre otras, y al cruzar las diversas opiniones de los docentes y los estudiantes se puede inferir lo siguiente:

Ambas fuentes de información consideran que la gamificación y/o el aprendizaje basado en el juego como estrategia educativa genera muy buenos resultados en todo el proceso de educación media. Por un lado, afirman que genera muy buena motivación e interés en los participantes, permite que la comunicación sea más amplia y profunda entre docentes y estudiantes. También, mejora el proceso de aprendizaje de conocimientos y la información se memoriza con más facilidad y por más tiempo.

El trabajo colaborativo y creativo se ve beneficiado con este tipo de estrategias, hay más aportes, más opiniones del grupo de estudiantes, aunque por momentos algunos estudiantes no aportan nada.

Algunos docentes consideran que utilizar la gamificación requiere mucha responsabilidad y organización de cada detalle, porque se tiene que planificar cada etapa de los juegos y el propósito de aprendizaje específico por cada uno de los juegos.

Por otro lado, todos los docentes y estudiantes consideran que la gamificación permite un proceso más activo y motivador por el hecho de ganar puntos, subir escalas o ganar premios dependiendo del juego que se utilice. La gamificación permite aprender jugando, se vuelve divertido y creativo el proceso de aprendizaje.

Finalmente, en esta categoría se verifica que es poco utilizada, no es una estrategia permanente de parte de los docentes o de la institución en cuestión. Pero, hay condiciones básicas positivas desde la óptica de los docentes y de los estudiantes para implementación de la misma en el complejo educativo.

5.1. VISIÓN INTEGRAL DEL RESULTADOS

Al realizar un proceso de análisis integrador de las categorías y subcategorías utilizadas según el problema y objetivo de investigación se puede inferir que para lograr la efectiva aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje existen condiciones positivas que favorecen y también condiciones que no favorecen para lograr tal fin.

Podemos mencionar que en el Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo, en Ciudad Pacífica, San Miguel, existen muy buenas condiciones de conectividad y condiciones tecnológicas, se puede afirmar que poseen internet permanente y estable, (conectividad pública y privada), con pocas interrupciones, todos docentes y estudiantes tienen dispositivos para realizar un proceso educativo en línea ampliando así las posibilidades del uso del juego y de cualquier otro tipo de estrategia de enseñanza en ambientes virtuales, las condiciones antes mencionadas favorecen para que los docentes y sus estudiantes desarrollen un proceso educativo utilizando la gamificación como estrategia de enseñanza potenciado con las tecnologías de la información y comunicación.

En las condiciones mencionadas hacen posible la efectiva aplicación de la gamificación como estrategia de enseñanza, mejorando así las posibilidades de un aprendizaje amplio y profundo. El problema fundamental se centra en que los docentes no optimizan el uso de las plataformas y las herramientas interactivas para tal fin. Además, no muestran dominio pleno de las mismas para poder explotar al máximo su potencial tecnológico. Se presenta en la práctica el poco dominio conceptual y procedimental de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) aplicadas en el ámbito educativo.

Los docentes entrevistados han sido parte de amplios programas de capacitación de parte del Ministerio de Educación para el uso de plataformas educativas como Classroom, Moodle y otras herramientas tecnológicas aplicadas en el campo educativo, lo cual les ha permitido potenciar las competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales en relación a la aplicación de las mismas en ambientes de educación virtual o semipresencial pero, en la práctica educativa no se ven ampliamente estos resultados. Por otro lado, algunos docentes de manera personal han continuado ampliando y profundizando el aprendizaje de estas plataformas y herramientas, y de otras herramientas nuevas útiles para las materias que imparten en el complejo educativo. Según los resultados solamente se encontró en un docente un dominio conceptual sobre el juego y sobre la gamificación y una actitud positiva de intentar mejorar el proceso educativo a través de la aplicación sistémica de la gamificación.

También, los docentes desde su concepción pedagógica didáctica consideran que el uso efectivo de la gamificación como estrategia de enseñanza y aprendizaje es posible en la institución, dadas las condiciones tecnológicas y pedagógicas existentes, conocen muy bien las bondades de su uso en relación al dominio teórico y práctico de las diversas disciplinas que imparten, a pesar de eso utilizan el juego de manera esporádica en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los docentes del complejo educativo no poseen una visión técnica metodológica clara de cómo aplicar la gamificación de manera organizada en el proceso de enseñanza, por otro, lado no se encontró una clara visión de la diferenciación que ellos tienen entre el juego como medio para aprender y la gamificación como estrategia pura que potencia el aprendizaje colaborativo y significativo en los estudiantes.

En el momento de las explicaciones del diseño del juego integrado al proceso educativo no hay claridad de su incorporación didáctica, lo ven como elemento aislado y esporádico en el proceso. Si lo consideran importante, pero no es del dominio técnico didáctico en sus diseños mini curriculares. Los docentes necesitan un espacio formativo que les permita consolidar conocimientos, habilidades, destrezas sobre el uso práctico del juego como medio para generar aprendizaje significativo, además todos los docentes deben ampliar y profundizar su visión conceptual y procedimental de la gamificación como estrategia integrada en el proceso de enseñanza.

Se percibe que toda la comunidad de educación media en el complejo conoce los beneficios que la gamificación genera en el aprendizaje en cada uno de los estudiantes, pero, no pueden trascender del dominio teórico al dominio práctico de aplicarla en su amplia dimensión para generar materias gamificadas o aulas gamificadas.

El complejo educativo ha realizado jornadas informativas sobre la importancia del buen uso de internet y de los dispositivos tecnológicos en manos de los estudiantes, lo anterior con propósitos de mejorar la actividad educativa estudiantil en ambientes virtuales. También han dado indicaciones de cómo y cuándo utilizar las plataformas y las herramientas tecnológicas para participar y mejorar el proceso de aprendizaje, a pesar de lo anterior, los estudiantes manifiestan que las indicaciones son confusas y poco claras. Lo que sí es cierto es que existen las actividades de orientación hacia los estudiantes.

Lo antes expuesto, indica que los docentes y el equipo pedagógico del complejo educativo deben revisar la estrategia de comunicación que utilizan para orientar la actividad de los estudiantes para que se incorporen a las innovaciones curriculares que aplican o aplicarán en el futuro.

En términos de una visión integral de todos los datos encontrados y al considerar que existen las condiciones positivas reales en la institución como muy buena conectividad en la institución, un cuerpo docente que ha sido capacitado por el Ministerio de Educación sobre el uso de plataformas y herramienta tecnológicas, y algunos docentes de manera personal han continuado proceso de aprendizaje de fortalecimiento de competencias para la educación virtual, también en la institución han desarrollado jornadas informativas para el buen uso de los dispositivos tecnológicos de parte de los estudiantes. Pero a pesar de todo, en la práctica la gamificación o por lo menos los juegos solamente se ha utilizados de manera parcial y esporádica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de educación media.

Lo anterior indica el poco dominio que poseen los docentes de los conocimientos teóricos y prácticos de la estrategia del juego en su amplia expresión, es decir, no poseen las competencias para poder implementar la estrategia de la gamificación y mejorar de esta manera el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los motivos o barreras que han ocasionado que la efectividad de la gamificación como estrategia de enseñanza y aprendizaje solo sea aplicada de manera parcial y esporádica son:

-A pesar que hay una claridad expresada por docentes y estudiantes de todos los beneficios educativos, las bondades en el aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal del uso de la gamificación, no existe una línea pedagógica didáctica institucional en el complejo educativo que oriente la ruta a seguir para que la gamificación sea una línea de trabajo metodológico, y que podría estar definida en la propuesta pedagógica de la institución.

-Todos los docentes han sido capacitados en el uso de plataformas y herramientas digitales, conocen los juegos como línea metodológica de aprendizaje, pero no han considerado su uso de manera permanente en todo el proceso, no han transitado del modelo tradicional al modelo innovador del uso de las plataformas y sus herramientas tecnológicas, especialmente aquellas herramientas que generan interactividad docentes y estudiante, estudiante y estudiante, trabajo en equipo, actividad colaborativa, es decir todo lo que permite una posible utilización de la gamificación.

-El aprendizaje sobre el uso y tipo de uso de las plataformas Classroom y Moodle, y otras herramientas tecnológicas interactivas de parte de los docentes debe ser fortalecido y ampliado, es decir, el nivel actual es básico, deben continuar un proceso de capacitación para elevar el dominio y así poseer más posibilidades técnicas didácticas para mejorar el

proceso de enseñanza y aprendizaje que desarrollan. Lo anterior implica fortalecer no solo el componente de las TIC sino también, todo el componente pedagógico y didáctico curricular sobre el uso del juego y de la gamificación.

-Las jornadas de orientación del uso de la internet y los dispositivos tecnológicos de parte de los estudiantes presentan debilidades de orden, claridad y de poca ayuda para que los estudiantes puedan participar de mejor manera en su proceso educativo virtual, ellos han confirmado está debilidad con sus opiniones.

Por lo anterior, El Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo, en Ciudad Pacífica, San Miguel, debe revisar y mejorar toda su estrategia o actividades de comunicación hacia los estudiantes, lo que implica innovar todo el proceso comunicacional hacia la comunidad educativa.

En términos generales y considerando toda la información recolectada de las diferentes fuentes claves de cada una las categorías y sub categorías de análisis, la visión teórica plasma da en el marco teórico y las diversas coincidencias y discrepancias en las opiniones encontradas, hace necesario hacer algunas acotaciones sobre le efectividad de la gamificación y poder aplicarla en el proceso educativo sistémico.

Por un lado, es necesario apuntalar que el juego como herramienta en el contexto educativo permite crear espacios estimuladores y generar en cada uno de los participantes, llamase estudiante y/o docente, un componente motivacional que posibilita una predisposición interna a la participación, a la actitud positiva para aprender, lo anterior garantiza un porcentaje de éxito a cada de las actividades planificadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Además, la incorporar de la actividad del juego, dada su propia naturaleza, genera una cohesión natural entre los participantes de la comunidad de aprendizaje, es decir, que el juego en su interior al utilizarlo como recurso educativo posibilita un ambiente colectivo para aprender. Según su mecánica, niveles, premios, ensayos y errores, entre otros elementos posibilita mucha motivación en la actividad a realizar.

Todo lo anterior es posible si los docentes no ven el recurso del juego como una acción aislada y no solo es utilizada solo para alegrar el momento, o como una acción cognitiva que es buena, pero que no es de mayor utilidad si no es integrada de manera planificada en toda su acción pedagógica. En otras palabras, al hablar del juego como herramienta pedagógica obliga a los docentes a reflexionar de manera profunda y superar aquellas ideas expresadas donde no ven fundamental su utilización de manera organizada y permanente en todo el proceso educativo.

Por otro lado, al reflexionar sobre las ideas expresadas por los docentes sobre el juego como recurso de aprendizaje y la gamificación como estrategia para aprender no se observa que identifiquen diferencias entre ellas. Es decir. Se observa que tanto la palabra juego y la palabra gamificación son sinónimos en el proceso de educación esto debe cambiar.

La gamificación como estrategia para generar efectividad en la actividad educativa sistémica implica una reflexión pedagógica que exige a los docentes utilizar el juego de manera organizada e integrada en el proceso educativo no solo para alegrar el momento, es decir no solo para generar motivación sino para generar una actividad en contexto educativo en busca del aprendizaje del contenido de la materia, es decir en busca de los logros de los objetivos planteados.

Lo anterior implica, organizar el juego para lograr aprendizajes conceptuales, procedimentales y/o actitudinales según sean los propósitos de aprendizaje de los docentes en sus clases, acompañado siempre por la motivación intrínseca propia del uso de los juegos. La gamificación en El Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo, en Ciudad Pacífica, San Miguel, ve favorecida su aplicación en el proceso educativo porque exige condiciones tecnológicas como internet estable y permanente, manejo básico de plataformas y herramientas digitales y dispositivos tecnológicos que ya son parte de la vida de la comunidad estudiantil y docente del centro escolar.

Es fundamental mencionar, que es indispensable potenciar a los docentes en sus competencias técnicas pedagógicas para que puedan transitar del uso del juego como herramienta aislada y parcialmente utilizada a un proceso educativo innovar, en el cual se integra el juego al proceso educativo en busca de materias y/o aulas gamificadas a futuro.

Para lograr lo antes expuestas, es necesario que el personal del complejo sea incorporado a un proceso de perfeccionamiento sobre el uso de la gamificación como estrategia educativa, esto debe ser planificado, organizado e implementado por personal especializado acompañado por personal docente de la institución.

Considerando toda la información recolectada por este proceso de investigación según las fuentes, además de tomar en cuenta todas las visiones y prácticas acertadas y aquellos desaciertos en su uso, el proceso de perfeccionamiento docente debe incluir elementos esenciales como:

Concepciones pedagógicas del juego, su uso de mecanismos básicos para aprender, concepción de la gamificación como estrategia educativa, la gamificación y su integración en el proceso educativo de educación media, plataformas digitales aplicadas en

el mundo educativo, herramientas interactivas que fundamentan el juego, los juegos digitales y sus beneficios en la motivación y el aprendizaje en cada uno de los participantes, entre otros temas a considerar.

El proceso de capacitación no debe ser menor a 40 horas de formación sobre el tema y debe responder a procesos pedagógicos constructivistas, estrategias centradas en los participantes y con propósitos de fortalecimientos de competencias técnicas pedagógicas acordes al tema de investigación.

Para finalizar este proceso de análisis sobre los resultados, es muy importante mencionar que es fundamental iniciar a crear en el pensamiento de los docentes la idea concreta de la pedagogía de la gamificación, es decir bajo la idea de la innovación educativa. Los docentes deben comprender que el juego como herramienta es esencial para generar motivación y generar aprendizajes en los estudiantes, que tiene su propia fundamentación científica y pautas educativas.

Implica que es necesario interiorizar los fundamentos, los principios pedagógicos del juego en su aplicación en el proceso educativo, visto como integración al proceso no como recurso aislado del mismo.

La estrategia de la gamificación y su integración al proceso de enseñanza y aprendizaje permitirá mejores resultados si es vinculada a las tecnologías del conocimiento y de aprendizaje porque ellas potencian el proceso en sí mismo.

En otras palabras, se debe buscar un nuevo enfoque de la utilización del juego en el proceso educativo, un enfoque que permite en su esencia buscar los mejores resultados del uso del juego en las aulas y llegar a la posible materia gamificada.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES/RECOMENDACIONES Y/O PROPUESTA.

5.1 CONCLUSIONES

Al realizar el análisis de toda la información recolectada sobre el tema y problema de investigación, y considerando las categorías desde la perspectiva docente y estudiantil relacionada a los factores tecnológicos y pedagógicos que favorecen la aplicación de la gamificación como estrategia pedagógica para potenciar el aprendizaje se puede concluir lo siguiente:

5.2. Existen condiciones tecnológicas positivas en el Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo, en Ciudad Pacífica, San Miguel para implementar la estrategia de la gamificación y/o el aprendizaje basado en el juego educativo a nivel de bachillerato.

Este complejo educativo posee una capacidad tecnológica instalada como internet de manera permanente proporcionada por el MINEDUCYT, y con apoyo de internet privada. Además, todos los docentes y estudiantes poseen computadoras, teléfonos inteligentes y Tablet que facilitan el uso de plataformas y herramientas interactivas. Con las condiciones descritas los docentes como equipo deben aprovechar estas excelentes condiciones y con facilidad pueden implementar procesos de autoformación sobre la mejora del uso técnico de las plataformas que han aprendido con El Ministerio de Educación, y además, iniciar el perfeccionamiento del uso de otras herramientas que les ayuden a mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través del juego y/o la gamificación como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

Todo lo anterior se puede realizar de manera virtual o semipresencial dadas las excelentes condiciones tecnológicas que posee la institución. Además, el proceso de enseñanza y aprendizaje actual con los estudiantes se ve favorecido y con facilidad puede ampliar y profundizar la metodología vía juegos virtuales llegando a mejores niveles de aprendizaje.

5.3. Existen condiciones pedagógicas didácticas mínimas de parte de los docentes para implementar el uso del aprendizaje basado en juegos como recurso para nivel de educación media, los docentes han recibido capacitación de parte del MINEDUCYT sobre el uso de la Classroom y herramientas digitales acordes a las diversas materias de educación media. Lo anterior, permite afirmar que poseen las competencias básicas para implementar la estrategia, pero el proceso educativo aplicado en estos

momentos presenta ciertas limitaciones porque a la hora de poner en práctica la gamificación o el juego para aprender este no se observa como estrategia educativa de carácter institucional. Considerando toda la información de docentes y estudiantes existe poca claridad en cada uno de los docentes de cómo implementar la estrategia de la gamificación por ello los esfuerzos de observan aislados y de poca estructura pedagógica didáctica.

Por lo antes mencionado, se puede afirmar que el nivel de dominio de las competencias pedagógicas por los docentes materializada en su práctica educativa permite ver poco reto metodológico para implementar de manera organizada, permanente y desafiante las actividades de aprendizaje a través del juego, se observa una disparidad conceptual y práctica a la hora de hablar de la gamificación o del aprendizaje a través de juego, existe una concepción diferente en cada uno de ellos (docentes) lo que imposibilita en estos momentos en la institución un esfuerzo de equipo para que la gamificación o el juego como medio para aprender, y pierden la oportunidad de lograr en sus estudiantes una motivación intrínseca para aprender, un pensamiento crítico y una actitud activa en todo el proceso. En términos generales, es muy importante fortalecer las competencias pedagógicas conceptuales, procedimentales y actitudinales que faciliten la implementación de la gamificación como estrategia de trabajo docente.

5.4. En el ámbito estricto de dominio digital, todos los docentes poseen conocimiento y habilidades digitales básicas para el diseño, organización, ejecución y evaluación del aprendizaje potenciado con el uso de tecnología aplicada en el ámbito educativo, pero es muy importante mencionar que en la práctica educativa que realizan actualmente necesitan mejorar y profundizar las competencias, especialmente el uso de los herramientas generan interactividad, entre ellas podríamos mencionar los juegos educativos en particular y la gamificación en general para estudiantes adolescentes. Lo anterior, dada las condiciones se abre la oportunidad para mejorar estas competencias digitales mejorando el uso de las plataformas y herramientas que ya conocen, además ampliando el conocimiento y dominio de nuevas plataformas y otras herramientas que generen interactividad permanente en el colectivo de estudiantes, lo anterior se puede lograr a través de una capacitación sobre el tema.

5.5. En la experiencia educativa actual de los estudiantes de educación media del Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo, en Ciudad Pacífica, San Miguel, se evidencia el uso del aprendizaje basado en el juego pero de manera aislada, por momentos parcializada y poco profunda, a pesar que todos los estudiantes consideran que el juego como actividad educativa mejora la motivación, el interés por aprender los temas, el trabajo colaborativo y reflexivo entre ellos, mejora el proceso de aprendizaje de

conocimientos y la memoria de la información, por lo anterior se considera que sería importante utilizar la gamificación como estrategia institucional. Pero a pesar de una apreciación positiva sobre el juego o la gamificación los docentes no aprovechan esta motivación intrínseca de los estudiantes aplicando una estrategia metodológica amplia y sostenida como institución, ni se observa una actitud docente proactiva sobre el uso de herramientas que generen interactividad. Esta oportunidad de aprendizaje se ve desaprovechada para utilizar herramientas interactivas en el proceso educativo transformándolo en acto pedagógico novedoso, innovador, creativo y más interactivo en la comunidad de aprendizaje.

Como ya se mencionó en varias ocasiones a lo largo del presente texto, los docentes no muestran mayor interés para su aplicación, presentan limitaciones técnicas pedagógicas (competencias conceptuales y procedimentales) para utilizar la gamificación como estrategia. Lo cual limita lograr un aula gamificada o en su defecto una materia gamificada.

5.2 RECOMENDACIONES

1. Implementar de manera gradual la guía de gamificación institucional a través de una capacitación para fortalecimiento de pautas didácticas para la aplicación de un proceso educativo innovador.

Las condiciones tecnológicas y pedagógicas actuales si se pueden llamar positivas, permiten que la institución implemente una guía para la aplicación de la gamificación en un ambiente virtual o híbrido, como estrategia educativa de forma progresiva, que posibilite un perfeccionamiento de las competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales sobre el uso de las plataformas y herramientas interactivas y creativas para fortalecer la aplicación antes mencionada. La guía orientará un proceso escalonado en dos etapas, la primera iniciando con asignaturas piloto en donde los docentes ya han mostrado apertura al uso de herramientas digitales y dinámicas activas (por ejemplo, en las materias de inglés y ciencias, según lo expresado por estudiantes y docentes). La segunda etapa se realizará con todo el personal buscando la implementación de la estrategia a nivel general, que permitirá realizar ajustes en visión conceptual, en dominio práctico metodológico didáctico en entornos presenciales y/o virtuales, finalmente se abordará temas sobre las bondades para la dinámica educativo y sus resultados cuando se usa la gamificación.

La propuesta de capacitación para crear pautas metodológicas que posibiliten la aplicación de la gamificación antes mencionada, se encuentra detallada más adelante, aparece como un apartado con todos sus componentes.

2. Garantizar condiciones tecnológicas mínimas para el desarrollo de la gamificación

Dado que estudiantes y docentes señalan fallas frecuentes en la conectividad, se recomienda fortalecer la infraestructura tecnológica, especialmente el acceso a internet, para asegurar que las actividades gamificadas no se vean interrumpidas y se desarrollen en igualdad de condiciones para todos los estudiantes. El director del Complejo Educativo junto con su equipo técnico administrativo debe gestionar ante el Ministerio de Educación, a través de la dirección Departamental Educativa la solución de las causas que generan las fallas permanentes de conectividad en la institución y deben dar el seguimiento a las gestiones y resultados de las mismas. Además, todos los docentes deben dar seguimiento a cuáles son los días y horas donde las fallas de conectividad son más frecuentes, es decir

monitorear la conectividad y así buscar soluciones, finalmente, la institución y su equipo administrativo y sus docentes deben supervisar el uso de la internet privada que manejan para estar atento al fin para el cual se debe utilizar.

3. Fomentar la participación activa y la motivación estudiantil

Según los estudiantes y los docentes, la gamificación favorece la participación creativa y reflexiva, activa la motivación y la comunicación interactiva entre estudiantes, entre estudiantes y docentes, especialmente ayuda a estudiantes introvertidos, a ellos les permite una oportunidad de mejorar su gestión de aprender.

Para lo anterior se recomienda las siguientes acciones institucionales puntuales: el director y su equipo pedagógico deben incorporar en su propuesta pedagógica del complejo educativo, específicamente en la línea metodológica, la gamificación como estrategia a ser utilizada por todos los docentes aprovechando de esta manera las buenas condiciones tecnológicas y pedagógicas existentes. Para lograr esa operativización deben organizar talleres inductivos con todos los docentes sobre el tema para aquellos componentes motivacionales y técnicos didácticos que necesitan fortalecimiento. Por otro lado, el director debe gestionar a través de su asistente pedagógico (asistente técnico) una línea de apoyo metodológico didáctico permanente para ambientes virtuales o semipresenciales que fortalezcan la idea de mejorar el trabajo educativo a través del uso de la gamificación. También es muy importante que el equipo pedagógico institucional aplique una estrategia de autoformación docente y fortalezca las competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales en los docentes lo cual se puede realizar aplicando la guía metodológica propuesta en este estudio. Finalmente, el equipo pedagógico debe dar seguimiento a la aplicación de la estrategia y dar los apoyos necesarios y las correcciones pertinentes.

5.3 PROPUESTA DE MEJORA



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

FACULTAD DE POSTGRADO

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

**TEMA DE INVESTIGACIÓN: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE
BACHILLERATO**

NOMBRE DE LA PROPUESTA

**CAPACITACIÓN PARA FORTALECIMIENTO DE PAUTAS DIDÁCTICO
PARA LA APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN**

ÍNDICE

5.3.1. Generalidades	3
5.3.2. Justificación	3
5.3.3 Objetivos	4
5.3.4 Fundamento pedagógico de la gamificación	5
5.3.5 Bloque temático a desarrollar	5
5.3.6 Lineamientos metodológicos para la implementación de la capacitación	6
5.3.6 Recursos de apoyo para la ejecución	7
5.3.7 Evaluación y seguimiento del aprendizaje en la propuesta	7

5.3.1. Generalidades

Nombre de la Institución: Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo, en Ciudad Pacífica, San Miguel

Área de formación: Fortalecimiento de competencias técnicas metodológicas para el uso de la gamificación en el proceso educativo de educación media

Temporalidad: 50 horas de trabajo virtual, 5 semanas de aprendizaje, desarrollo de 10 horas de aprendizaje por semana

Responsables: Equipo pedagógico institucional con el apoyo del asistente técnico del Ministerio de Educación

Nivel educativo a fortalecer: Docentes de educación media

Modalidad de trabajo: Formación a través de ambientes virtuales y/o semipresenciales, según determine la dirección y el equipo pedagógico.

5.3.2. Justificación

La presente propuesta de fortalecimiento de las competencias pedagógicas didácticas de los docentes del Complejo Educativo Católico El Espíritu Santo, pretende originar pautas metodológicas básicas que orienten la línea educativa general institucional facilitando la aplicación global, permanente y eficaz de la gamificación a nivel de bachillerato.

Está propuesta de fortalecimiento se fundamenta en el análisis de los resultados de la presente investigación que evidencia que, aunque existe acceso a ciertas plataformas digitales y experiencias aisladas de gamificación principalmente mediante el uso de Kahoot en asignaturas como inglés, su aplicación no es sistemática, permanente ni integrada al proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA).

Asimismo, se identifican percepciones positivas tanto en docentes como en estudiantes respecto al uso de juegos y dinámicas digitales, destacándose su potencial para incrementar la motivación, la participación activa, el trabajo colaborativo y el interés por las clases, evidenciando que hay grandes posibilidades reales de mejorar la eficacia de la aplicación de la gamificación en el PEA. Sin embargo, también se destacan limitaciones relacionadas con el dominio de habilidades digitales, la conectividad a internet con pequeñas interrupciones y con una planificación pedagógica poco eficaz, y sin mayor diversidad.

Hasta la fecha hay un uso de las plataformas y herramientas tecnológicas que potenciadas pueden facilitar la aplicación de la gamificación y mejorar así el proceso

educativo obteniendo resultados de aprendizaje significativo en el colectivo de estudiantes.

Ante este contexto, la presente propuesta plantea una experiencia formativa sobre plataformas y herramientas práctica y flexible que permita a los docentes incorporar la gamificación de manera gradual, contextualizada y pedagógicamente intencionada, sin requerir recursos tecnológicos complejos.

Los resultados que se esperan con la ejecución de la presente propuesta son:

- Sistematizar el uso de la gamificación en la institución.
- Responder a las necesidades y percepciones expresadas por docentes y estudiantes.
- Fortalecer los factores pedagógicos y tecnológicos que inciden positivamente en el proceso educativo.
- Promover clases más dinámicas, motivadoras e inclusivas.

5.3.3 Objetivos

-Fortalecer el uso de las plataformas Classroom, Moodle y herramientas que generan interactividad en la comunidad de aprendizaje para mejorar su aplicación en el proceso de enseñanza de educación media.

-Mejorar la efectividad en la implementación de la gamificación como estrategia de enseñanza para lograr motivación intrínseca, trabajo colaborativo, aprendizaje significativo y comunicación asertiva en los estudiantes y docentes.

-Identificar pautas metodológicas sobre las etapas a seguir para implementar la gamificación de manera estable y permanente en el proceso educativo.

5.3.4 Fundamento pedagógico de la gamificación

La gamificación se fundamenta, entre otros componentes, en el uso de elementos propios del juego (retos, puntos, niveles, retroalimentación inmediata, trabajo en equipo y recompensas simbólicas) aplicados a contextos educativos con una finalidad formativa. Desde el enfoque pedagógico, esta estrategia favorece:

- El aprendizaje activo, al involucrar al estudiante como protagonista.

- La motivación intrínseca, al generar interés y disfrute en las actividades.
- El aprendizaje colaborativo, mediante dinámicas grupales.
- El desarrollo de habilidades socioemocionales como la comunicación, la creatividad y el pensamiento crítico.

5.3.5 Bloque temático a desarrollar

TEMÁTICAS	HORAS DE TRABAJO	RESPONSABLES
-Plataforma Classroom, recursos y actividades didácticos	5 horas	Técnicos del Ministerio de Educación y Personal interno
-Plataforma Moodle, Herramientas y recursos	5 horas	Técnicos del Ministerio de Educación y Personal interno
-El juego. -Fundamentación pedagógica -Bondades en el proceso educativo, y -Estructura del juego en el Proceso de enseñanza	5 horas	Técnicos del Ministerio de Educación y Personal interno
-El juego como recurso del aprendizaje -El juego como actividad de aprendizaje sistémico	5 horas	Técnicos del Ministerio de Educación y Personal interno
-Fundamentos de la gamificación -La gamificación como estrategia para fortalecer el aprendizaje formal -La metodología fundamentada en la gamificación: aula gamificada -Evaluación y gamificación	10 horas	Técnicos del Ministerio de Educación y Personal interno
-Los juegos serios digitales	10 horas	Técnicos del

- Duolingo, y otros		Ministerio de Educación y Personal interno
-Pautas metodológicas de la gamificación: 1-dinámicas: restricciones, progresiones/avances y relaciones 2-mecánicas: Retos, oportunidades, cooperación, retroalimentación, recompensas e incentivos 3-componentes y actividades: Participantes, recursos y materiales 4-Participantes y su organización en los juegos	10 horas	Técnicos del Ministerio de Educación y Personal interno

Fuente: creación propia del grupo de investigación

5.3.6 Lineamientos metodológicos para la implementación de la capacitación

La modalidad metodológica a utilizar en la presente propuesta de capacitación debe ser semi presencial, ésta pretende utilizar muy poco los tiempos presenciales/sincrónicos de los maestros dada sus diversas responsabilidades profesionales, personales y busca potenciar el tiempo no presencial/asincrónico para las diversas actividades, ya sean individuales o colaborativas.

También, es importante utilizar las plataformas Classroom y/o Moodle, según el interés del grupo participante, para todas las actividades asincrónicas ya sean actividades de trabajo complementario, actividades individuales o colaborativas, o en su defecto actividades de evaluación formativas o sumativas. Estas plataformas de trabajo en línea son de uso común de los docentes por ello, son de fácil acceso para todo el personal del complejo educativo, lo anterior permitirá brindar las mejores y mayores condiciones educativas para que cada docente este cómodo en el proceso de capacitación.

Se deben utilizar las herramientas tecnológicas que generen mayor interactividad en los participantes, comunicación permanente en el proceso educativo, retos de

aprendizaje que posibiliten identificación los fundamentos científicos de la gamificación, pautas básicas para su aplicación, entre otros elementos pedagógicos didácticos. También es muy importante la utilización de actividades de evaluación diagnósticas de aprendizajes previos de los participantes, relativos a los pre saberes conceptuales y procedimentales para tener un contexto de base inicial del trabajo pedagógico didáctico a seguir.

Es de suma importancia en el proceso de capacitación lograr una fundamentación sólida y científica sobre el juego como herramienta para lograr el aprendizaje colaborativo y significativo en los docentes, además se debe lograr una construcción de habilidades teóricas prácticas sobre la gamificación como estrategia educativa sólida que les permita a cada uno incorporar la estrategia en el proceso educativo en cada una de las materias que imparten. Se espera lograr un proceso pausado de transición de un modelo tradicional a un modelo innovador, donde se privilegie la motivación, el trabajo colaborativo, el trabajo creativo y retador.

Se busca que el equipo responsable del proceso de capacitación domine el componente tecnológico sobre plataformas de aprendizaje, herramientas interactivas y, además, domine el tema pedagógico de la gamificación como estrategia educativa que potencia el aprendizaje significativo en la educación media.

El equipo técnico responsable debe ser: profesionales de asesoría técnica que posee el complejo educativo de parte del Ministerio de Educación y docentes de la institución que tienen una actitud positiva de colaboración y apoyo al colectivo docente, además tienen mayor y mejor experiencia en los intentos de la aplicación de la gamificación en el PEA. En otras palabras, tienen las competencias técnicas, conceptuales y procedimentales necesarias para tal fin.

Todo el proceso educativo de capacitación debe desarrollar cada una de las jornadas de trabajo utilizando principios básicos técnicos pedagógico como los siguientes:

- 1-El aprendizaje basado en problemas.
- 2-Aprendizaje significativo.
- 3-Trabajo colaborativo y creativo.
- 4-Actividades orientadoras sobre el uso del juego y la gamificación en cada una de las materias.
- 5-Casos prácticos vinculados a contexto y texto científico sobre la gamificación.

5.3.6 Recursos de apoyo para la ejecución

Recursos técnicos: profesionales de asistencia técnica del Ministerios de Educación.

Recursos tecnológicos: plataforma Classroom, Moodle y herramientas digitales utilizadas en el campo educativo que favorecen la aplicación de la gamificación. internet permanente para actividades sincrónicas y asincrónicas.

Recursos materiales: físicos o digitales sobre área científica de la gamificación y competencias pedagógicas didácticas para el trabajo de la educación virtual y semipresencial, dispositivos digitales como computadoras, proyectores, Tablet y otros.

5.3.7 Evaluación y seguimiento del aprendizaje en la propuesta

El proceso de fortalecimiento de competencias debe seguir una línea de evaluación de los aprendizajes que se van fortaleciendo, por ello es importante que se utilicen los diversos tipos de evaluación de aprendizajes.

También, es muy importante que se lleve un proceso administrativo académico de control de los avances de cada uno de los docentes participantes, donde se pueda verificar, supervisar y apoyar los componentes de aprendizaje profundo de las competencias digitales aplicables en el diseño del proceso educativo y además verificar el nivel de compromiso vinculado a la motivación intrínseca de cada uno de los participantes.

Primero, es necesario conocer el punto inicial del dominio que poseen los participantes docentes, es decir, sus dominios conceptuales, procedimentales y actitudinales del área a trabajar para tener la línea base de partida, en otras palabras, se aplicará una evaluación diagnóstica.

Segundo se debe de llevar un control cualitativo y cuantitativo de los logros para ello se aplicará la evaluación sumativa, permitirá un control de avances en el ámbito conceptual y procedimental, además, se aplicará una evaluación formativa de manera permanente para ir realizando los cambios de mejora en el proceso pedagógico aplicado.

Administrativamente, se llevará un seguimiento de logros de aprendizaje de los participantes y reportes individuales para ser enviados a la dirección del complejo

educativo y al colectivo docente en busca de mejoras actitudinales y de esfuerzos en el aprendizaje. Identificando la participación, el esfuerzo, el trabajo colaborativo y la comprensión de los contenidos.

Es muy importante mencionar que el proceso de fortalecimiento de las competencias técnicas didácticas vinculadas a la gamificación del proceso de enseñanza y aprendizaje será un esfuerzo conjunto de todos los docentes en el complejo educativo.

Todo el proceso de implementación se llevará a cabo siguiendo la calendarización siguiente:

CALENDARIZACIÓN DE LAS JORNADAS DE CAPACITACIÓN

No	BLOQUES TEMÁTICOS	ORGANIZACIÓN SEMANAL	RECURSOS BÁSICOS
1	-Plataforma Classroom, recursos y actividades didácticos -Plataforma Moodle, Herramientas y recursos	Semana 1, trabajo Híbrido	Tecnológicos: Plataformas, herramientas interactivas y dispositivos Videos, infografías, audios y demás materias de aprendizaje -Materiales para inauguración del evento
2	-El juego. -Fundamentación pedagógica -Bondades en el proceso educativo, y -Estructura del juego en el Proceso de enseñanza - El juego como recurso del aprendizaje -El juego como actividad de aprendizaje sistémico	Semana 2, trabajo virtual	Tecnológicos: Plataformas, herramientas interactivas y dispositivos Videos, infografías, audios y demás materias de aprendizaje
3	-Fundamentos de la gamificación -La gamificación como		Tecnológicos: Plataformas, herramientas interactivas y dispositivos

	<p>estrategia para fortalecer el aprendizaje formal</p> <p>-La metodología fundamentada en la gamificación: aula gamificada</p> <p>-Evaluación y gamificación</p>	Semana 3, trabajo virtual	Videos, infografías, audios y demás materias de aprendizaje
4	<p>-Los juegos serios digitales</p> <p>- Duolingo, y otros</p>	Semana 4, trabajo virtual	<p>Tecnológicos: Plataformas, herramientas interactivas y dispositivos</p> <p>Videos, infografías, audios y demás materias de aprendizaje</p>
5	<p>-Pautas metodológicas de la gamificación:</p> <p>1-dinámicas: restricciones, progresiones/avances y relaciones</p> <p>2-mecánicas: Retos, oportunidades, cooperación, retroalimentación, recompensas e incentivos</p> <p>3-componentes y actividades: Participantes, recursos y materiales</p> <p>4-Participantes y su organización en los juegos</p>	Semana 5, trabajo híbrido	<p>Tecnológicos: Plataformas, herramientas interactivas y dispositivos</p> <p>Videos, infografías, audios y demás materias de aprendizaje</p> <p>-Materiales para clausura de evento.</p>

Fuente: creación propia del grupo de investigación

5.4 BIBLIOGRAFÍA

- Balón, J. (2024). *Estrategias de gamificación en la educación superior: impacto y efectividad de las plataformas digitales*. Lucia Amelia Balón Medina.
- Csikszentmihályi, M. (1990). *Fluir (Flow): Una psicología de la felicidad*. Kairós.
<https://www.facilitadores-alfa.org/wp-content/uploads/2020/10/Fluir-una-Psicologia-de-la-Felicidad.-Mihaly-Csikszentmihaly.pdf>
- Díaz, L. P. (2013, Mayo 13). *La entrevista, recurso flexible y dinámico*. SciELO México. Retrieved October 2, 2025, from https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009
- Gaitán, V. (2013, Noviembre 1). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. educativa. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica, concretas%2C%20entre%20otros%20muchos%20objetivos>.
- Hamari, J. (2014, Marzo 10). *¿Funciona la gamificación?* [Este artículo revisa estudios empíricos revisados por pares sobre gamificación.]. Waikoloa, Hawái, EE. UU. <https://ieeexplore.ieee.org/document/6758978/authors#authors>
- Pedro Barrientos. (2018). *Modelo educativo y desafíos en la formación docente* (Vol. 8). Horizonte de la Ciencia. <https://www.redalyc.org/journal/5709/570960688014/html/>
- Sánchez, O. R. (2018, Enero 1). *El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura*. Redalyc. <https://www.redalyc.org/journal/3442/344255038007/html/>
- C.Hernández, (1991). *Metodología de la investigación*.
- Charur, C. Z. (1994). *LA DEFINICIÓN DE OBJETIVOS DE APRENDIZAJE. HABILIDAD BÁSICA PARA LA DOCENCIA*. REAL AL Y C.
- Escribano González, A., & del Valle López, Á. (2008). *El Aprendizaje Basado en Problemas: Una propuesta metodológica en Educación Superior*. Narcea

Ediciones.

Fernández, A. (2006). *Metodologías activas para la formación de competencias*.

Educatio Siglo XXI.

Fernández Prieto, C. (2022). *El Aprendizaje Basado en Proyectos como*

alternativa al libro de texto en Educación Primaria. Editorial

Ocronos.

Fidalgo, R. (2008). *Estudio comparativo de la eficacia de metodologías activas:*

estudio de casos, Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), expertos y

*estudio dirigido*¹. JCyL.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014).

Metodología de la investigación (6.^a ed.). McGraw-Hill Education.

Gómez Villa, S. (2013). *La flexibilización de estilos de aprendizaje: intervención*

en el aula de ELE. Asociación para la Enseñanza del Español como

Lengua Extranjera.

Guerrero Sánchez, M. d. R. (2014). *Metodologías Activas y Aprendizaje por*

Descubrimiento. Las TIC y la Educación (M. d. V.-N. García Fernández,

Trans.). Marpadal Interactive Media, S.L.

Jiménez Vaquerizo, E. (2019). *Metodologías activas de aprendizaje en el aula:*

apuesta por un cambio de paradigma educativo. Aula Magna.

Pimienta, J. (2008). *Constructivismo Estrategias para aprender a aprender* (3rd

ed.). Pearson Education.

Romero García, C. (Ed.). (2023). *Metodologías activas e innovación docente para*

una educación de calidad. Editorial Dykinson, S.L.

Telefonica, F. (2014). *Monográfico - Aprendizaje basado en problemas (PBL)*.

Telefónica Fundación.

Tobón, S. (2006). *Formación basada en competencias: pensamiento complejo,*

diseño curricular y didáctica. Ecoe.

Tobón Tobón, S., Pimienta Prieto, J. H., & García Fraile, J. A. (2010). *Secuencias*

didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias (G. C. Morales Veyra & C. C. Martínez Amigón, Eds.). Pearson Educación.

Dr. Sergio Tobón Tobón, (2009, Mayo 22). *El aprendizaje de competencias mediante proyectos formativos*.

Miguel A. ZABALZA, (2003, Junio). *¿Nuevos planes de estudio en moldes y costumbres viejas?*.

Carpio Beltrán, I. S., Serrano Vásquez, C. X., & Martínez Mejía, J. A. (2023). *Benefits of the implementation of gamification on virtual learning environments (Trabajo de grado de licenciatura)*. Universidad de El Salvador, Facultad de Ciencias y Humanidades.

5.9. ANEXOS

ANEXO 1



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

FACULTAD DE POSTGRADO

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

**TEMA DE INVESTIGACIÓN: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE
BACHILLERATO**

GUÍA DE ENTREVISTA PARA DOCENTES

Propósito: Recolectar información técnica pedagógica del sector docente sobre la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y además identificar factores tecnológicos y didácticos que favorecen su implementación.

1. ¿Qué entiendo por factores pedagógicos y tecnológicos que inciden en el proceso educativo?
2. ¿Qué plataformas educativas maneja en su proceso de aprendizaje?
3. ¿Qué softwares interactivos utiliza en su proceso educativo?
4. ¿La escuela dispone de manera permanente o temporal de internet?
5. ¿Todos los docentes y estudiantes tienen y utilizan dispositivos tecnológicos?
6. ¿Ha recibido capacitación sobre el uso de plataformas? ¿Cuáles plataformas?
7. ¿Ha utilizado el juego o la gamificación en su proceso educativo? Si, ¿cómo lo ha utilizado? No, ¿Por qué?
8. ¿Puede describir la organización de una clase en su proceso educativo?
9. ¿Hay factores pedagógicos que favorecen el uso de la gamificación en el PEA?
10. ¿Por qué es importante utilizar la gamificación en el proceso educativo?
11. ¿La gamificación como estrategia, favorece la participación activa y la comunicación de los estudiantes?
12. ¿Considera que la gamificación contribuye al trabajo colaborativo y creativo? ¿Cómo los favorece?
13. ¿Cómo debe de ser utilizada la gamificación en la actividad educativa

ANEXO 2



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

FACULTAD DE POSTGRADO

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

**TEMA DE INVESTIGACIÓN: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE
BACHILLERATO**

GUÍA DE ENTREVISTA PARA EL DIRECTOR

Propósito: Recolectar información técnica pedagógica del director sobre la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de su institución, y además identificar factores tecnológicos y didácticos que favorecen su implementación.

1. En la propuesta pedagógica de su centro educativo, ¿Qué entiendo por factores pedagógicos y tecnológicos que inciden en el proceso educativo?
2. ¿Los docentes han sido capacitados en plataformas educativas? ¿Cuáles plataformas educativas maneja en su proceso de aprendizaje?
3. ¿Qué softwares interactivos utilizan en su proceso educativo los docentes de educación media?

4. ¿La escuela dispone de manera permanente o temporal de internet?
5. ¿Todos los docentes y estudiantes tienen y utilizan dispositivos tecnológicos para aplicarlos en el proceso educativo?
6. ¿En la propuesta pedagógica utilizan el juego o la gamificación como estrategia en su proceso educativo? Si, ¿cómo lo ha utilizado? No, ¿Por qué?
7. ¿Puede describir la orientación que reciben los docentes sobre la organización de una clase?
8. ¿Hay factores pedagógicos (habilidades digitales) que favorecen el uso de la gamificación en el PEA?
9. ¿Por qué es importante utilizar la gamificación en el proceso educativo?
10. ¿La gamificación como estrategia, favorece la participación activa y la comunicación de los estudiantes?
11. ¿Considera que la gamificación contribuye al trabajo colaborativo y creativo?
¿Cómo los favorece?
12. ¿Cómo debe de ser utilizada la gamificación en la actividad educativa?

ANEXO 3



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

FACULTAD DE POSTGRADO

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

**TEMA DE INVESTIGACIÓN: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE
BACHILLERATO**

GUÍA DE ENTREVISTA PARA ESTUDIANTES

Propósito: Recolectar información pedagógica del sector estudiantil sobre la aplicación de la gamificación en sus clases presenciales o virtuales, y además indagar sobre factores de conectividad y uso de dispositivos tecnológicos que favorecen su aprendizaje.

1. ¿Las clases recibidas por ti, se consideran activas, dinámicas y motivantes?
2. ¿Según su opinión, los docentes tienen dominio y manejan muy bien las plataformas educativas para el desarrollo de las clases?
3. ¿Según su opinión, los docentes organizan de manera activa y dinámica las clases?
4. ¿Qué plataformas educativas maneja en su proceso de aprendizaje?

5. ¿Qué softwares interactivos utiliza en su proceso educativo? Por ejemplo: Kahoo, Mentimeter, gamificación, juegos, entre otros.

6. ¿La escuela dispone de manera permanente o temporal de internet? Si ___ No ___

7. ¿Todos los docentes tienen y utilizan dispositivos tecnológicos para desarrollar sus clases? Computadoras, Tablet, dispositivos inteligentes, entre otros.

8. ¿Ha recibido indicaciones sobre cómo utilizar las plataformas para sus clases? Bajar tareas, enviar tareas, escuchar audios, ver videos, utilizar juegos, entre otros.

9. ¿Ha utilizado el juego o la gamificación en su proceso educativo? Si, ¿cómo lo ha utilizado? No.

10. ¿Puede describir una clase que dirigen tus profesores?

11. ¿El docente organiza sus clases de manera activa, colaborativa y motivante?

12. Según tu opinión, ¿Por qué es importante utilizar la gamificación (juegos) en tus clases?

13. ¿La gamificación como estrategia, favorece la participación activa y la comunicación de los estudiantes?

14. ¿Considera que la gamificación (juegos) ayuda al aprendizaje, trabajo colaborativo y creativo?

15. ¿Cómo debe de ser utilizada la gamificación (juegos) en la actividad educativa?

ANEXO 4



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

FACULTAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE

Consentimiento informado

Tema de estudio: "LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO".

San miguel 24 de octubre del 2025

Yo, una vez informado sobre el propósito y el objetivo de la investigación sobre "LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO", autorizo mi participación con los estudiantes, Benjamín Francisco Ramírez Argueta, Rosser Daniel Lobato Aguilar de la maestría en docencia con enfoque en entornos virtuales de aprendizaje de la Universidad Gerardo Barrios para el desarrollo de los siguientes procedimientos:

- Para la aplicación de la entrevista se hará uso de:
- Grabadora de audio y video en caso de modalidad presencial
- Realizar análisis e interpretación de la información recolectada

Compromisos del investigador:

- Se garantiza total confidencialidad con la información compartida por el entrevistado

-Uso de la grabadora de audio/video o grabación de la entrevista

-Se respetará el tiempo de duración de la entrevista y la disposición del participante

Firma