

La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer la enseñanza en docentes del Instituto Superior Tecnológico Los Andes

Gamification as a methodological strategy to strengthen the teaching of teachers at the Instituto Superior Tecnológico Los Andes.

A gamificação como estratégia metodológica para fortalecer a formação de professores no Instituto Superior Tecnológico Los Andes.

Sandra Elizabeth Rivilla Requelme¹
Universidad Bolivariana del Ecuador
serivillar@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-7673-4046>



Nancy Lorena Moyano Román²
Universidad Bolivariana del Ecuador
nlmoyanor@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-8135-4422>



Mónica Patricia Salazar Tapia³
Universidad Bolivariana del Ecuador
mpsalararta_a@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-7276-3099>



Tatiana Tapia Bastidas⁴
Universidad Bolivariana del Ecuador
ttapia@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-9039-5517>



 DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/n1/922>

Como citar:

Rivilla, S., Moyano, N., Salazar, M & Tapia, T (2025). La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer la enseñanza en docentes del instituto Superior Tecnológico Los Andes. Código Científico Revista de Investigación, 6(1), 857-875.

Recibido: 05/02/2025

Aceptado: 07/03/2025

Publicado: 30/06/2025

Resumen

Las metodologías activas, como la gamificación, cobran relevancia en la educación al fomentar la motivación y el aprendizaje significativo. Sin embargo, en la institución se identifican dificultades en los docentes para integrar la gamificación mediante actividades lúdicas con tecnología. Este estudio analiza la práctica docente en la implementación de la gamificación como estrategia metodológica en el Instituto Superior Tecnológico “Los Andes”. Se emplea una metodología mixta, combinando revisión de literatura, análisis estadístico de encuestas a 82 docentes y observación áulica. Los resultados evidencian insuficiencia tecnológica, resistencia al cambio y carencia de formación en herramientas digitales. Se concluye que la gamificación es clave para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje, destacando la necesidad de desarrollar competencias digitales en los docentes. Además, se identifican factores que dificultan su implementación y limitan enfoques innovadores. Se propone capacitar a los docentes en plataformas y herramientas educativas, permitiendo la integración de dinámicas gamificadas en la planificación curricular. Asimismo, se sugiere la ejecución de proyectos piloto que promuevan la transformación educativa y mejoren la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje en la institución.

Palabras clave: Gamificación, Estrategias, Enseñanza, Tecnología, Aprendizaje, Capacitación.

Abstract

Active methodologies, such as gamification, gain relevance in education by promoting motivation and meaningful learning. However, in the institution, difficulties are identified in teachers to integrate gamification through playful activities with technology. This study analyzes the teaching practice in the implementation of gamification as a methodological strategy in the Instituto Superior Tecnológico “Los Andes”. A mixed methodology is used, combining literature review, statistical analysis of surveys to 82 teachers and classroom observation. The results show technological insufficiency, resistance to change and lack of training in digital tools. It is concluded that gamification is key to strengthen teaching and learning, highlighting the need to develop digital competencies in teachers. In addition, factors that hinder its implementation and limit innovative approaches are identified. It is proposed to train teachers in educational platforms and tools, allowing the integration of gamified dynamics in curricular planning. Likewise, it is suggested the implementation of pilot projects that promote educational transformation and improve the quality of the teaching-learning process in the institution.

Keywords: Gamification, Strategies, Teaching, Technology, Learning, Gamification, Training.

Resumo

As metodologias activas, como a gamificação, estão a ganhar relevância na educação, promovendo a motivação e a aprendizagem significativa. No entanto, na instituição, são identificadas dificuldades dos docentes em integrar a gamificação através de actividades lúdicas com tecnologia. Este estudo analisa a prática docente na implementação da gamificação como estratégia metodológica no Instituto Superior Tecnológico “Los Andes”. Utiliza-se uma metodologia mista, combinando revisão da literatura, análise estatística de inquéritos a 82

professores e observação de aulas. Os resultados mostram insuficiência tecnológica, resistência à mudança e falta de formação em ferramentas digitais. Conclui-se que a gamificação é fundamental para fortalecer o ensino e a aprendizagem, destacando a necessidade de desenvolver competências digitais nos professores. Além disso, são identificados factores que dificultam a sua implementação e limitam abordagens inovadoras. Propõe-se a formação dos professores em plataformas e ferramentas educativas, permitindo a integração de dinâmicas gamificadas no planeamento curricular. Sugere-se ainda a implementação de projectos-piloto para promover a transformação educativa e melhorar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem na instituição.

Palavras-chave: Gamificação, Estratégias, Ensino, Tecnologia, Aprendizagem, Gamificação, Formação.

Introducción

Los educadores han reconocido en la Gamificación una estrategia metodológica innovadora que fomenta la interactividad y encuentra su aplicación en plataformas virtuales, permitiendo una flexibilidad en el aprendizaje que resulta significativa para los estudiantes.

Uno de los principales desafíos que enfrentan los educadores consiste en encontrar recursos que favorezcan la comprensión de los contenidos. En este sentido, numerosos programas de Gamificación ofrecen datos en tiempo real, adaptándose a las habilidades individuales, el progreso en las actividades y el logro de los objetivos establecidos. La implementación de actividades gamificadas en la planificación educativa tiene como resultado mantener la motivación de los estudiantes, fomentar la interacción con el docente, realizar una evaluación continua de los logros y ofrecer retroalimentación inmediata.

En la era digital actual, las estrategias metodológicas de enseñanza/aprendizaje deben ajustarse al contexto de la realidad. El constante avance de dispositivos y aplicaciones móviles, cada vez más sofisticados y versátiles, ha propiciado su utilización en entornos académicos, donde son considerados recursos válidos para la enseñanza.

Los cambios significativos están presentes en la educación. Ante ello, la labor docente requiere innovar constantemente métodos de enseñanza que motiven al estudiante a lograr las competencias necesarias en el desarrollo de su aprendizaje dentro de su vida universitaria, por

lo que es necesario romper paradigmas en la instrucción, ya sea en el aula o a través de las clases virtuales, diseñadas en las sesiones de aprendizaje (Pérez- Escolar, 2019).

Ante todo, hay que dejar claro la definición de la Gamificación, es la incorporación de elementos y características de los juegos en situaciones fuera de los juegos con el objetivo de comunicar un mensaje o contenido o cambiar un comportamiento, mediante una experiencia lúdica que promueve la motivación, la participación y el entretenimiento (García et al., 2020)

En el Instituto Superior Tecnológico “Los Andes” se evidencia en los docentes dificultades en la utilización de la gamificación, lo cual se manifiesta en las clases poco motivadoras y nada atractivas, causando preocupación y estrés en los docentes. Para lo cual, se plantea el problema de investigación ¿cómo contribuye la implementación de la gamificación como estrategia metodológica para fortalecer la enseñanza-aprendizaje en docentes del Instituto Superior Tecnológico “Los Andes”? Por lo tanto, se plantea como objetivo: Proponer la gamificación como estrategia metodológica para fortalecer la enseñanza en los docentes del Instituto Superior Tecnológicos “Los Andes”, para mejora en las prácticas pedagógicas. De esta manera se establecen tres objetivos específicos que son: Caracterizar las bases teóricas de la gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza, diagnosticar la situación actual del uso de estrategias metodológicas en los docentes del ISTLA, y proponer la implementación de estrategias gamificadas para fortalecer la enseñanza en los docentes del Instituto Superior Tecnológico Los “Andes”.

Metodología

La metodología adoptada en esta investigación fue mixta integrando enfoques cuantitativos y cualitativos para analizar las percepciones de los docentes sobre la implementación de la gamificación y su impacto en la enseñanza, combinando encuestas y análisis estadístico para evaluar su eficacia en los docentes. El estudio se llevó a cabo en el Instituto Superior Tecnológico "Los Andes" considerando como población de estudio a los 82

docentes que laboran en las ocho carreras ofrecidas por la institución, permitiendo identificar tendencias, prácticas pedagógicas y barreras en la implementación de actividades gamificadas.

La población de estudio comprendió docentes con variados enfoques metodológicos, lo que brindó un contexto adecuado para investigar la gamificación como estrategia metodológica. En el estudio se incluyeron una revisión bibliográfica exhaustiva en bases de datos como Scopus y Google para establecer un marco teórico sólido sobre la gamificación, así como encuestas estructuradas para recoger datos sobre percepciones, metodologías y desafíos en el aula. Los datos recolectados fueron analizados utilizando la estadística descriptiva para identificar patrones y extraer conclusiones significativas.

En el estudio, se aplicó el método inductivo-deductivo para analizar la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza. A partir de la observación directa de las prácticas pedagógicas en el aula y la recopilación de datos mediante encuestas estructuradas, se identificaron patrones en el uso de estrategias gamificadas (inductivo). Posteriormente, con base en la revisión bibliográfica y los principios teóricos de la gamificación, se establecieron criterios generales que permitieron evaluar la efectividad de estas metodologías en distintos contextos educativos (deductivo).

Además, el método matemático-estadístico se utilizó para el análisis cuantitativo de los datos obtenidos, aplicando técnicas de estadística descriptiva para identificar tendencias y correlaciones entre la implementación de la gamificación y el impacto en la academia. Esta combinación metodológica permitió obtener un diagnóstico integral y fundamentado sobre la pertinencia y efectividad de la gamificación en la práctica docente.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos:

Dimensiones de la Gamificación como Estrategia Metodológica

Encuesta a Docentes de la institución	
Dimensiones	
Implementación de herramientas tecnológicas	
Frecuencia de uso de herramientas gamificadas	
Nivel de conocimiento y habilidad	
Impacto de los desafíos en la participación estudiantil	
Percepción sobre la efectividad de la gamificación	
Barreras en la implementación de gamificación	
Integración de la gamificación en la enseñanza	

Nota: En la tabla se muestra las dimensiones que pertenecen a la variable independiente y dependiente Elaborado por: Rivilla y Moyano (2024).

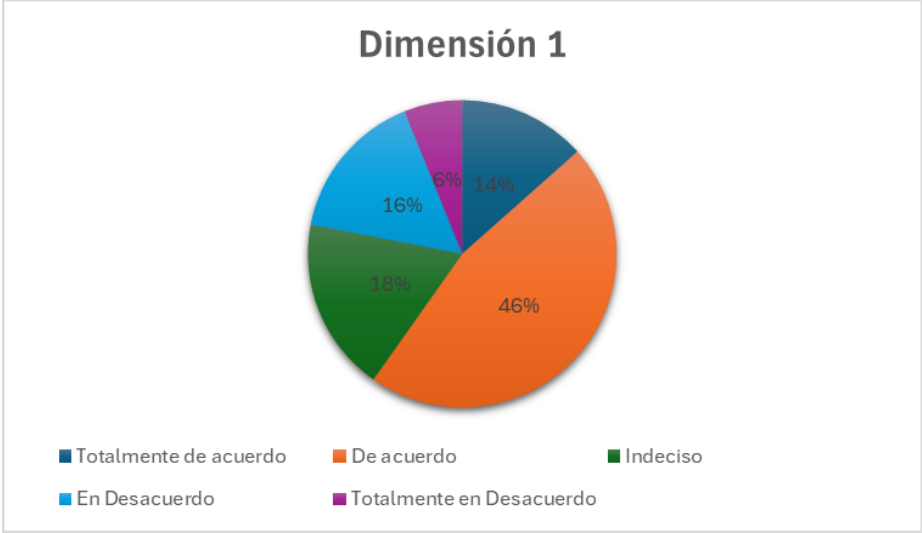
Dimensión 1: Implementación de herramientas tecnológicas

Tabla 1.
Dimensión 1: Implementación de herramientas tecnológicas

Indicador		En Desacuerdo		Totalmente en Desacuerdo		TOTAL
Pregunta	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indeciso			
8. ¿Ha enfrentado problemas tecnológicos al utilizar herramientas gamificadas en sus clases?	11	38	15	13	5	82
TOTAL	11	38	15	13	5	100
PORCENTAJE	13.41%	46.34%	18.29%	15.85%	6.10%	100%

Nota: Datos tomados de la muestra de docentes del ISTLA Elaborado por: Rivilla y Moyano (2024).

Figura 1.
Implementación de herramientas tecnológicas



Nota: La figura N°1 presenta los resultados en porcentajes de los indicadores correspondientes a la dimensión Implementación de herramientas tecnológicas, perteneciente a la variable dependiente en MS Excel., mostrando como se procesa la información. Elaborado por: Rivilla y Moyano (2024).

Análisis e interpretación

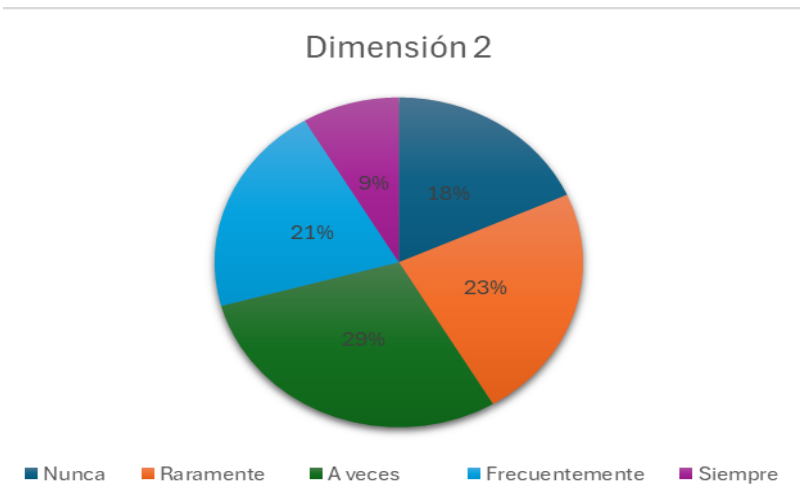
Los resultados evidencian que el 60% de los encuestados es decir 49 docentes han enfrentado problemas tecnológicos al usar herramientas gamificadas en sus clases, lo que resalta la existencia de obstáculos técnicos significativos. 15 docentes que representan el 18% se mantuvo indeciso, posiblemente debido a la falta de experiencia o a problemas tecnológicos menos graves, mientras que un 22% que corresponde a 18 docentes no considera estos problemas relevantes o los percibe como manejables. Estos hallazgos subrayan la necesidad de mejorar la infraestructura tecnológica, ofrecer soporte técnico adecuado y capacitar a los docentes para optimizar la implementación de la gamificación en la educación.

Dimesión 2: Frecuencia de uso de herramientas gamificadas
Tabla 2.
Frecuencia de uso de herramientas gamificadas

Indicador		A veces			
Pregunta	Nunca	Raramente	Frecuentemente	Siempre	TOTAL
13. ¿Ha utilizado herramientas tecnológicas como Kahoot, Educaplay y Quizizz en sus clases?	15	19	24	17	7
TOTAL	15	19	24	17	82
PORCENTAJE	18.29%	23.17%	29.27%	20.73%	8.54%

Nota: Datos tomados de la muestra de docentes del ISTLA Elaborado por: Rivilla y Moyano (2024).

Figura 2.
Frecuencia de uso de herramientas gamificadas



Nota: La figura N° 2 presenta los resultados en porcentajes de los indicadores correspondientes a la dimensión Frecuencia de uso de herramientas gamificadas, asociada a la variable independiente en MS Excel., mostrando, así como se procesa la información en las PYMES. Elaborado por: Rivilla y Moyano (2024).

Análisis e interpretación

Los resultados muestran que solo el 29% que corresponde a 24 docentes de los encuestados utiliza regularmente herramientas como Kahoot, Educaplay y Quizizz, mientras que 58 docentes que suman el 71% reporta un uso esporádico o inexistente. Esto refleja una baja integración, posiblemente relacionada con la falta de capacitación, percepciones de irrelevancia o limitaciones tecnológicas. Se enfatiza la necesidad de formación docente para promover su adopción y mejorar el proceso educativo.

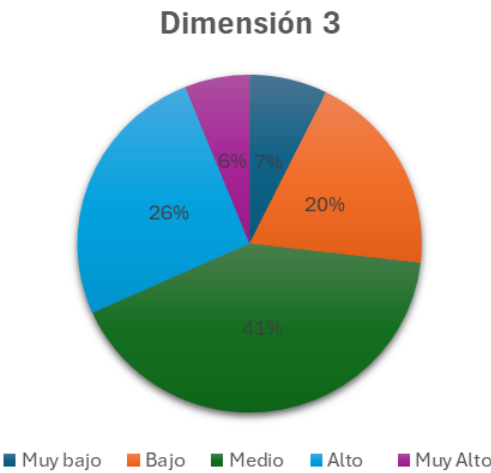
Dimensión 3: Nivel de conocimiento y habilidad

Tabla 3.
Nivel de conocimiento y habilidad

Indicador	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy Alto	TOTAL
Pregunta						
En base a la respuesta anterior, ¿cómo evalúa su dominio y conocimiento sobre estas plataformas?	6	16	34	21	5	82
TOTAL	6	16	34	21	5	82
PORCENTAJE	7.32%	19.51%	41.46%	25.61%	6.10%	100%

Nota: Datos tomados de la muestra de docentes del ISTLA Elaborado por: Rivilla y Moyano (2024).

Figura 3
Nivel de conocimiento y habilidad



Nota: La figura N°3 presenta los resultados en porcentajes de los indicadores correspondientes a la dimensión Nivel de conocimiento y habilidad, asociada a la variable independiente, mostrando, así como se procesa la información en las PYMES. Elaborado por Rivilla y Moyano (2024).

Análisis e interpretación

El 41% de los docentes (34) reportó un nivel medio de conocimiento sobre estas herramientas, mientras que un 34% (26 docentes) alcanzó niveles altos o muy altos, y un 27% (22) indicó niveles bajos. Este panorama destaca la necesidad de fortalecer la capacitación docente.

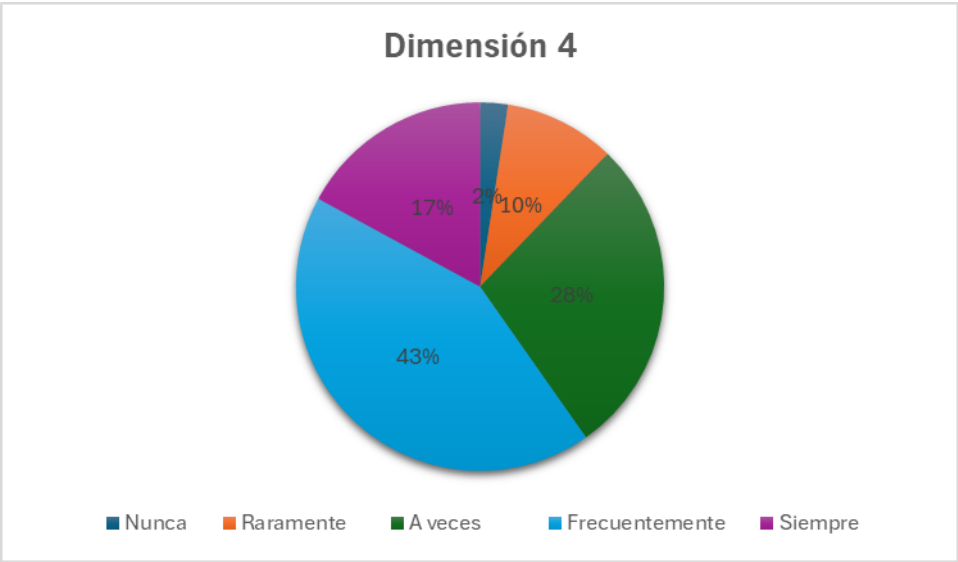
Dimensión 4: Impacto de los desafíos en la participación estudiantil

Tabla 4
Impacto de los desafíos en la participación estudiantil

Pregunta	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy Alto	TOTAL
¿Con que frecuencias observas que los desafíos planteados en las actividades gamificadas motivan a los estudiantes a participar más activamente?	2	8	23	35	14	82
TOTAL	2	8	23	35	14	82
PORCENTAJE	2.44%	9.76%	28.05%	42.68%	17.07%	100%

Nota: Datos tomados de la muestra de docentes del ISTLA Elaborado por: Rivilla y Moyano (2024).

Figura 4.
Impacto de los desafíos en la participación estudiantil



Nota: La figura N°4 muestra los resultados en porcentajes de los indicadores pertenecientes a la dimensión Impacto de los desafíos en la participación estudiantil, perteneciente a la variable independiente de MS Excel, mostrando, así como se procesa la información en las PYMES. Elaborado por Rivilla y Moyano (2024).

Análisis e interpretación

El 60% de los encuestados (49 docentes) afirmó observar que los desafíos gamificados motivan frecuentemente o siempre a los estudiantes, mientras que un 28% (23) señaló que esto ocurre a veces. Estos datos confirman el potencial motivador de la gamificación en el aula.

Dimensión 5: Percepción sobre la efectividad de la gamificación

Tabla 5

Percepción sobre la efectividad de la gamificación

Indicador				En Desacuerdo	Totalmente en Desacuerdo	TOTAL
Pregunta	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indeciso			
¿Consideras que la gamificación influye en la motivación y el compromiso de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje?	27	45	6	2	2	82
TOTAL	27	45	6	2	2	100
PORCENTAJE	32.93%	54.88%	7.32%	2.44%	2.44%	100%

Nota: Datos tomados de la muestra de docentes del ISTLA Elaborado por: Rivilla y Moyano (202)

Figura Nro. 5

Percepción sobre la efectividad de la gamificación



Nota: La figura N°5 muestra los resultados en porcentajes de los indicadores de la dimensión de Percepción sobre la efectividad de la gamificación, perteneciente a la variable independiente de MS Excel, mostrando, así como se procesa la información en las PYMES. Elaborado por Rivilla y Moyano (2024).

Análisis e interpretación

Más del 88% de los docentes (72) considera que la gamificación influye positivamente en la motivación y compromiso estudiantil, con solo un 12% (8) indecisos o en desacuerdo. Esto reafirma su valor como estrategia pedagógica.

Dimensión 6: Barreras en la implementación de gamificación

Tabla 6

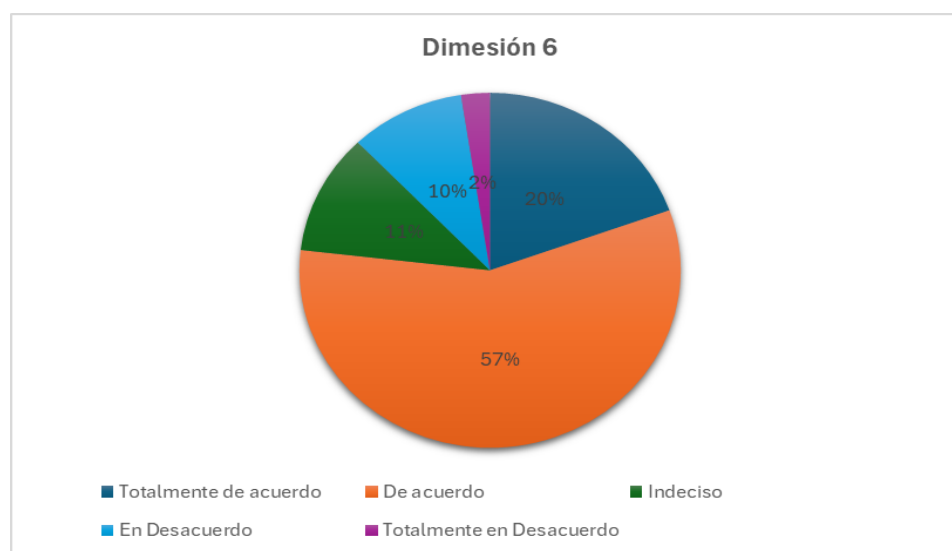
Barreras en la implementación de gamificación

<i>Indicador Pregunta</i>	<i>Totalmente de acuerdo</i>	<i>De acuerdo</i>	<i>Indeciso</i>	<i>En Desacuerdo</i>	<i>Totalmente en Desacuerdo</i>	<i>TOTAL</i>
<i>¿Enfrenta desafíos al implementar estrategias de gamificación en su metodología de enseñanza?</i>	16	47	9	8	2	82
TOTAL	16	47	9	8	2	82
PORCENTAJE	19.51%	57.32%	10.98%	9.76%	2.44%	100%

Nota: Datos tomados de la muestra de docentes del ISTLA Elaborado por: Rivilla y Moyano (2024).

Figura Nro. 6

Barreras en la implementación de gamificación



Nota: La figura N°6 muestra los resultados en porcentajes de los indicadores de la dimensión de Barreras en la implementación de gamificación, perteneciente a la variable independiente de MS Excel, mostrando, así como se procesa la información en las PYMES. Elaborado por Rivilla y Moyano (2024).

Análisis e interpretación

El 77% de los encuestados (63 docentes) reconoció enfrentar desafíos al implementar gamificación, frente a un 23% (19) que no identificó problemas. Esto subraya la necesidad de capacitación y recursos para facilitar su adopción.

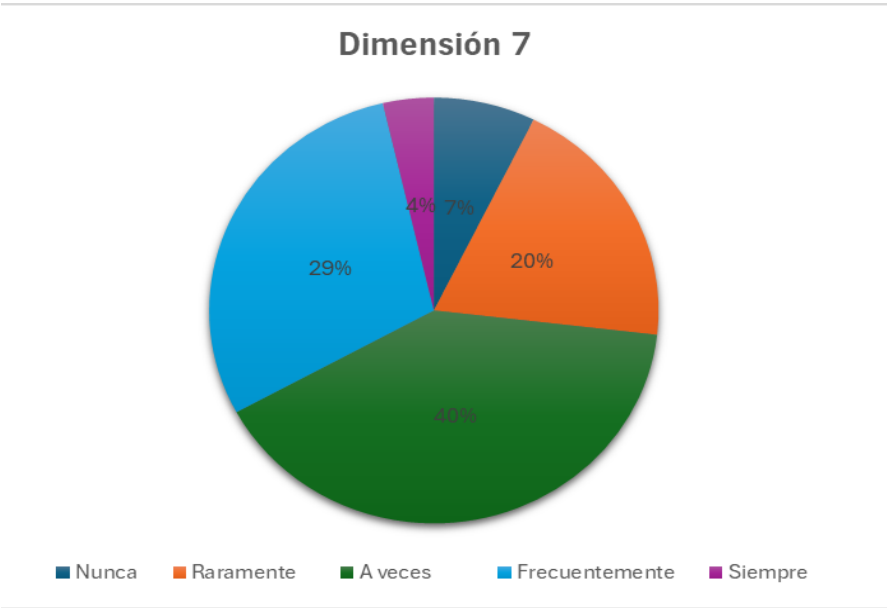
Dimensión 7: Integración de la gamificación en la enseñanza

Tabla 7
Integración de la gamificación en la enseñanza

Indicador	Nunca	Raramente	A veces	Frecuentemente	Siempre	TOTAL
Pregunta						
¿Con qué frecuencia realiza actividades de gamificación durante el curso?	6	16	33	24	3	82
TOTAL	6	16	33	24	3	82
PORCENTAJE	2.44%	9.76%	28.05%	42.68%	17.07%	100%

Nota: Datos tomados de la muestra de docentes del ISTLA Elaborado por: Rivilla y Moyano (2024).

Figura Nro. 7
Integración de la gamificación en la enseñanza



Nota: La figura N°7 muestra los resultados en porcentajes de los indicadores de la dimensión de integración de la gamificación en la enseñanza, perteneciente a la variable independiente de MS Excel, mostrando, así como se procesa la información en las PYMES. Elaborado por: Rivilla y Moyano (2024).

Análisis e interpretación

El 40% de los encuestados (33 docentes) incorpora actividades gamificadas ocasionalmente, mientras que el 33% (27) lo hace frecuentemente o siempre, y el 27% (22) rara vez o nunca. Esto refleja un uso moderado y la posibilidad de aumentar su integración en el aula.

Resultados de la observación áulica.

El 20% de los docentes implementa la gamificación logrando la participación activa de los estudiantes, logrando aprendizajes significativos, el desarrollo de habilidades blandas y el uso de las herramientas digitales. Se evidencia el manejo adecuado de las plataformas y recursos tecnológicos. Por otro lado, el 80 % de docentes utiliza metodologías tradicionales como las clases magistrales, el aprendizaje memorístico, en donde se percibe la falta de motivación del estudiantado y utilización de recursos limitados. El uso de herramientas digitales es muchas veces escaso o nulo.

Análisis e interpretación

Los resultados de la observación áulica manifiestan que la gamificación puede ser una estrategia metodológica favorable para los procesos de enseñanza-aprendizaje, porque promueve la participación activa, se logra un aprendizaje significativo y se desarrolla habilidades. Sin embargo, su implementación aún es limitada en el Instituto Superior Tecnológico "Los Andes", donde predominan las metodologías tradicionales.

Discusión

Los hallazgos de este estudio evidencian los problemas y los desafíos para implementar la gamificación en la práctica docente y la importancia de la misma para la mejora educativa en la educación superior tecnológica. También hay una conciencia colectiva sobre los retos asociados con la utilización de esta estrategia pedagógica en el Instituto Superior Tecnológico "Los Andes". En general, los resultados destacan una actitud positiva hacia esta metodología,

aunque también exponen la necesidad de fortalecer las capacidades técnicas y pedagógicas para su adopción efectiva.

1. Uso de herramientas tecnológicas y gamificadas

El 60% de los docentes encuestados señala haber enfrentado problemas técnicos al utilizar herramientas gamificadas, lo que pone de manifiesto la necesidad de contar con una infraestructura tecnológica adecuada y un soporte técnico confiable. Asimismo, la mayoría de los docentes (71%) reporta un uso ocasional o nulo de estas herramientas, lo cual se relaciona con la falta de formación específica y recursos suficientes. Este resultado coincide con investigaciones previas que subrayan la importancia de capacitar a los docentes en el uso de tecnologías innovadoras.

2. Nivel de conocimiento y habilidades

Un 41% de los participantes evalúa sus habilidades en el uso de herramientas gamificadas como intermedias, mientras que solo un 6% afirma tener un dominio avanzado. Esto sugiere la necesidad de diseñar programas de capacitación orientados a mejorar las competencias en esta área.

3. Influencia en la motivación estudiantil

El 60% de los docentes observa que los desafíos gamificados fomentan la participación de los estudiantes de manera frecuente o constante. Este hallazgo respalda la evidencia existente sobre el papel de las dinámicas de juego en la promoción de un aprendizaje más interactivo y significativo.

4. Percepción sobre la eficacia de la gamificación y barreras

Un 88% de los docentes percibe que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación y el compromiso estudiantil. Sin embargo, el 77% reconoce enfrentar obstáculos en su aplicación, lo que destaca la necesidad de invertir en recursos formativos y materiales que faciliten su integración en la enseñanza.

5. Incorporación en el proceso educativo

Aunque solo el 33% de los docentes aplica actividades gamificadas con regularidad, los resultados apuntan a un potencial significativo para incrementar su uso a través de estrategias dirigidas que respondan a las necesidades específicas de cada asignatura.

Estos hallazgos subrayan las dificultades y retos en la práctica docente, y la importancia de implementar la gamificación como una oportunidad valiosa para renovar la enseñanza educativa, siempre y cuando se aborden los retos identificados. Su éxito dependerá de fortalecer la infraestructura tecnológica, capacitar a los docentes de forma continua y fomentar una cultura de innovación que maximice los beneficios de esta estrategia en el contexto académico.

A partir de la integración de los resultados obtenidos en la encuesta a docentes, a través observación áulica y el análisis de estrategias metodológicas, se determina la importancia de la gamificación como estrategia metodológica para fortalecer la enseñanza en docentes. Sin embargo, también se identifican dificultades en la mayoría de los docentes del Instituto Superior Tecnológico “Los Andes” para implementarla, debido a factores como la infraestructura tecnológica insuficiente, la resistencia al cambio y la falta de formación en competencias digitales.

Por ende, la propuesta busca la implementación de la gamificación como una estrategia metodológica innovadora en el Instituto Superior Tecnológico "Los Andes", con el propósito de mejorar la motivación, la participación y el desarrollo de competencias. Para ello, se plantea la capacitación y el acompañamiento docente en el uso de técnicas gamificadas que permitan transformar la enseñanza en un proceso más dinámico, interactivo e inclusivo. A través del uso de herramientas digitales como Kahoot, Quizziz y educaplay entre otras, se pretende generar experiencias de aprendizaje más atractivas, fomentando la colaboración y el compromiso del docente con su formación académica.

La estrategia de implementación se desarrollará en ocho fases que incluyen un diagnóstico inicial para conocer el nivel de conocimiento y uso de la gamificación entre los docentes, seguido de una capacitación teórico-práctica que permitirá a los profesores incorporar estos recursos en su planificación académica Programa de Asignatura PEA.

Conclusiones

La gamificación se consolida como una estrategia metodológica innovadora que favorece la enseñanza al mejorar la planificación docente y aumentar la motivación estudiantil. Su integración en el Instituto Superior Tecnológico “Los Andes” responde a la necesidad de adaptar las metodologías educativas a los retos de la era digital, promoviendo un aprendizaje dinámico y enfocado en el desarrollo de habilidades interactivas.

La gamificación tiene un gran potencial para mejorar la motivación y el compromiso docente en la educación superior tecnológica, pero su implementación enfrenta desafíos como la falta de infraestructura, la insuficiente formación y la resistencia al cambio. Aunque sus beneficios son ampliamente reconocidos, su aplicación sigue siendo limitada. Para superar estas barreras, es esencial fortalecer la capacitación docente, mejorar los recursos tecnológicos y fomentar una cultura de innovación que impulse su integración efectiva en la enseñanza a través de la formación continua.

La propuesta de implementación de la gamificación como estrategia metodológica en el Instituto Superior Tecnológico "Los Andes" representa una oportunidad innovadora para mejorar la motivación, la participación y el desarrollo de competencias en docentes y estudiantes. A través de un enfoque estructurado que incluye capacitación, acompañamiento y el uso de herramientas digitales, se busca transformar la enseñanza en un proceso más dinámico e interactivo. La consolidación de esta metodología dependerá del compromiso institucional, y la formación continua del personal docente. Con una aplicación efectiva y sostenible, la

gamificación podrá fortalecer la experiencia educativa y contribuir a una enseñanza más atractiva e inclusiva.

Referencias bibliográficas

- Aguilera,C., Santos,C., Pinargote,B., & Erazo,J. (2020). Gamificación Estrategia Didáctica Motivadora en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje del primer grado de educación . *Cognosis*.
- Ardila.J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación en la educación superior. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12-24.
- Bengochea, G. (2021). La Gamificación una oportunidad para transformar. *Revista Prefacio*, 80.
- Castillo,M., Escobar,M.,Barragán,R. y Cárdenas,M. (2022). La gamificación como herramienta metodológica en a enseñanza. *Polo del conocimiento*.
- Chevallar, Y. (1997). *La transformación pedagógica del conocimiento experto al conocimiento transmitido*. Buenos Aires: Aique.
- Correa,D., Abarca.,& Baños,C. (2019). Actitud y aptitud en el proceso de aprendizaje. *Atlante*.
- Carrión, E. C. (2018). “El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior”. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, no. 36, <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/340828>.
- Deterding et al. (2011). Gamification: Toward a definition. 2011. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- García-Casaus,F.,Cara-Muñoz,J.F.,Martínez-Sánchez,J.A., y Cara-Muñoz,M.M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje una aproximación teórica. *Logiaefd*, 16-24.
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación en el aprendizaje divertido*. Obtenido de [www.educativa.com: http://www.educativa.com/blogarticulos/gamificacion-en-el-aprendizaje-divertido/](http://www.educativa.com/blogarticulos/gamificacion-en-el-aprendizaje-divertido/)
- Herberth, A. O. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y reflexión*, 40.
- Hernández,R., Fernández,C., & Baptista,P. (2018). *Metodología de la Investigación*. Sampieri.
- Landers,R.N.,& Callan, R.C. (2011). Casual social games as serious games The psychology of gamification in undergraduate education and employee training. *Serious games and edutainment applications*, 399-423.
- Lee, J. (2011). Gamification in education What How Why Bother? *Academic Exchange*.

- Leyre Alejaldre Biel, & García, A.M.. (2016). Gamificar el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. *Dialnet*, 73-83.
- Lozada,C.,& Gómez, S.B. (2017). La gamificación en la Educación Superior una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16.
- Manuel Roberto Blanco Aliaga, O. A. (2024). *La gamificación digital en la educación superior*. Brasil: Arco editores.
- Martínez, A., & López, S. (2020). Diferenciación educativa: Estrategias para atender la diversidad en el aula. *Revista de Educación*, 45-60. doi:<https://doi.org/10.1234/redu.2020.2345>
- Meron Ponce, J. (2021). herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*.
- Navarro, E. (2021). La construcción de narrativas sobre fenómenos de movilidad humana en redes sociales Un estado de la cuestión. *Revista Kepes*, 27.
- Pérez-Escolar, M. y. (2019). Activismo y narrativas gamificadas.estudio comparativo de entornos ciber democráticos de empoderamiento ciudadano. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 31-46.
- Prieto, J. y. (2022). Gamificación,motivación y rendimiento en educación . *Revista Electrónica Educare*, 1-23.
- Contreras, R. & Eguia J. L. (2017). *Experiencia de la gamificación en las aulas*. Barcelona España: Ruth S. Contreras Espinosa y Jose Luis Eguia (Editores).
- Romero, F. E., Quevedo, X. del C., & Figueroa, E. (2023). La gamificación como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico en la resolución de problemas matemáticos. In *MQRInvestigar*(Vol. 7, Issue 4, pp. 169–187). <https://doi.org/10.56048/mqr20225.7.4.2023.169-187>
- Sánchez, C. (2020). Enfoque pedagógico la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*.
- Sánchez.L., R. (2023). Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación básica elemental. *MORInvestigar*, 7.
- Saucedo James,M.A, Cedeño Zambrano, G.A.,& Hurtado Mora,M.J. (2020). La gamificación estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Revista de las ciencias, investigacióne innovación.*, 3-17.
- Troncoso Pantoja, C.A., Díaz Aedo,F., Amaya Placencia,J.P., y Pincheira Aguilera,S. (2019). Elaboración de videos didácticos un espacio para el aprendizaje activo. *Revista de la Fundación Educación Médica*, 22.
- Valarezo Castro J.W & Santos Jiménez O.C. (2019). Las tecnologías relacionadas con el aprendizaje y el conocimiento en la preparación de profesores. *Scielo*, 182.

- Valencia, J, & Villa,E,. (2019). El papel de las narrativas digitales como nueva estrategia educativa Resultado desde un análisis bibliométrico. *Kepes*, 197-231.
- Vélez Castillo,M., & Verdugo Velesaca G. (19 de 04 de 2021). *Gamificación en el aula Juego para fomentar la motivación en ambientes de aprendizaje híbridos*.
Obtenido de Repositorio Institucional UCuenca:
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/36053>
- Vivar.P.S, L. (2015). Fundamento del Juego serie en. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12-24.