



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2025,
Volumen 9, Número 1.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1

**DISEÑO DE ESTRATEGIAS BASADAS EN LA GAMIFI-
CACIÓN INTEGRADAS AL CURRÍCULO PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LAS PRACTICAS PEDAGÓGI-
CAS DE LOS DOCENTES DE BÁSICA PRIMARIA DE
LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS RURALES ZONA
BANANERA -MAGDALENA-COLOMBIA**

DESIGN OF STRATEGIES BASED ON GAMIFICATION INTE-
GRATED TO THE CURRICULUM TO STRENGTHEN THE PEDA-
GOGICAL PRACTICES OF PRIMARY SCHOOL TEACHERS OF RU-
RAL EDUCATIONAL INSTITUTIONS IN ZONA BANANERA -
MAGDALENA-COLOMBIA

Zoraida Ponce Jiménez
Universidad de Panamá

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15796

Diseño de estrategias basadas en la gamificación integradas al currículo para el fortalecimiento de las practicas pedagógicas de los docentes de básica primaria de las Instituciones Educativas rurales Zona Bananera -Magdalena-Colombia

Zoraida Ponce Jiménez ¹

soponji@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-5898-7990>

Universidad de Panamá

RESUMEN

Este proyecto de investigación tiene como propósito el Diseño de Estrategias basadas en la Gamificación integradas al Currículo para el fortalecimiento de las Practicas Pedagógicas de los Docentes Básica Primaria de las Instituciones Educativas rurales del Municipio Zona Bananera – Magdalena – Colombia. El paradigma utilizado fue el sociocrítico, bajo la metodología cualitativa. La técnica de recolección de datos fue la observación de clase a través del formato de observación de clase del programa Todos aprender, adaptado a la necesidad de esta investigación, análisis documental a través de una planilla de análisis de documentos, la encuesta, la cual se le aplicó a los docentes de las Instituciones Educativas seleccionadas, la entrevista a los estudiantes de las diferentes instituciones educativas participantes. Se aplicó como instrumento de recolección de la información a través del Atlas Ti, versión 9, el uso de redes semánticas jerarquizadas y circulares para el análisis de datos cualitativos en entornos de aprendizaje. Los principales resultados dan cuenta que el estudiante aprende y realiza las actividades de manera divertida, es feliz en el aprendizaje, desarrolla competencias de comunicación, fortalece el trabajo en equipo, aprende con sus amigos y de sus amigos, aprende jugando con ayuda mutua, le aumenta la concentración, la motivación y disminuye el ausentismo y la deserción, disminuye la violencia en el aula de clase, fortalece las competencias de superación, perdida al miedo. El docente aumenta sus estrategias, metodologías y siente que la planeación y la atención a los estudiantes es menos estresante. Reconoce que la gamificación se puede emplear en cualquier contexto. Se ha observado que los docentes tienen una apreciación positiva con el uso de las diferentes plataformas gamificadas que sirven de estrategias optimizando la enseñanza y el aprendizaje, ampliando las metodologías, motivándose y desarrollándose en su desempeño.

Palabra clave: estrategias gamificadas, currículo, practica pedagógicas, docentes

¹ Autor principal

Correspondencia: soponji@gmail.com

Design of strategies based on gamification integrated to the curriculum to strengthen the pedagogical practices of primary school teachers of rural educational institutions in Zona Bananera -Magdalena-Colombia

ABSTRACT

The purpose of this research project is the Design of Strategies based on Gamification integrated into the Curriculum to strengthen the Pedagogical Practices of the Primary School Teachers of the rural Educational Institutions of the Zona Bananera Municipality – Magdalena – Colombia. The paradigm used was the socio-critical one, and the qualitative methodology. The data collection technique was class observation through the class observation format of the Everyone Learn program, adapted to the need of this research, documentary analysis through a document analysis form, the survey, which was the interview was applied to the teachers of the selected Educational Institutions to the students of the different participating educational institutions. The use of hierarchical and circular semantic networks for the analysis of qualitative data in learning environments was applied as an instrument for collecting information through Atlas Ti, version 9. The findings show that the student learns and carries out the activities in a fun way, is motivated, is happy in learning, develops communication skills, strengthens teamwork, learns with and from his friends, learns by playing with mutual help, enjoys It increases concentration, happiness and reduces absenteeism and dropouts, reduces violence in the classroom, is autonomous in its learning, strengthens self-improvement skills, loses fear. The teacher increases his strategies, methodologies and feels that planning and attention to students is less stressful. Gamification can be used in any context. It has been observed that teachers have a positive appreciation for the use of different gamified platforms that serve as strategies optimizing teaching and learning, expanding methodologies, motivating themselves and developing their performance.

Keywords: gamified strategies; curriculum; teacher pedagogical, practices

Artículo recibido 06 diciembre 2024

Aceptado para publicación: 09 enero 2025



INTRODUCCIÓN

De acuerdo con la UNESCO, en las dos últimas décadas, al menos diez entidades internacionales, comisiones privadas, gobiernos, consorcios e instituciones, han establecido marcos y detallado competencias requeridas para abordar los retos de la educación del siglo XXI. Dede (2010) y Salas Pilco (2013) contrastaron diversos marcos a fin de identificar la progresión de los temas a través del tiempo y sus similitudes. Aunque no hay un solo método sugerido para preparar a los jóvenes de este siglo, existen numerosas habilidades y competencias que deben considerarse. Esta analogía también revela que el actual proceso de aprendizaje no posee estas competencias y destrezas.

De lo anterior podemos ver que muchas reformas curriculares han fracasado en gran medida, como puede juzgarse por el hecho de que han tenido poco impacto en la práctica educativa. Aunque las regulaciones han cambiado con el desarrollo de nuevos planes de estudio, las prácticas educativas se han mantenido prácticamente sin cambios. (MEN 2003).

Por tanto, las practicas basada en una perspectiva global del aprendizaje y una contextualización constante del conocimiento, exige que los docentes vayan más allá de un conjunto de habilidades que quizás no tengan. (Fumagalli, 2000, pág 46).

Según Munguía I. (2012). Considera que el problema fundamental de los docentes, y por lo tanto de la práctica educativa, es el currículum en todas sus dimensiones, como planificación, como desarrollo y como evaluación.

El propósito de este estudio es Diseñar estrategias basadas gamificación, integradas al currículo para fortalecer las practicas pedagógicas docentes de la básica primaria del Municipio Zona Bananera – Magdalena-Colombia. y como propósitos específicos - Analizar los diferentes currículos que se desarrollan en las escuelas rurales de los cinco (5) corregimientos del Municipio Zona Bananera. - Analizar cómo la gamificación puede ser aplicada en el contexto educativo para mejorar el desempeño docente. - Diseñar estrategias basado en la gamificación. - Identificar la efectividad de las estrategias de gamificación en el desarrollo de habilidades pedagógicas de los docentes en la educacion primaria. - Determinar el impacto de la incidencia de la gamificación en las tendencias curriculares actuales.

Para ello se realiza en las diferentes instituciones educativas diversas estrategias gamificadas en plataformas y otras didácticas para incorporarlas a los planes de estudio, teniendo en cuenta el contexto, estas estrategias



benefician la práctica docente y al aprendizaje de los estudiantes al generar interés y proporcionando una enseñanza más atractiva.

Con base en el enfoque antes mencionado, este estudio se guía por las siguientes preguntas de investigación. ¿De qué manera se pueden integrar las estrategias basadas en la gamificación en el plan curricular para fortalecer las prácticas pedagógicas de los docentes de educación básica primaria en las instituciones educativas rurales del Municipio Zona Bananera?

Este estudio se presenta como un proyecto innovador en el contexto rural del Municipio Zona Bananera, que es un territorio donde impera la violencia por grupos al margen de la Ley, donde los niños no tienen espacios para compartir con otros niños, ni donde desarrollarse en un ambiente sano, porque la mayoría de sus hogares son disfuncionales y solo la escuela le puede brindar estos espacios; porque la gamificación ofrece una oportunidad única para enriquecer el currículo de la escuela primaria, al integrar estrategias de gamificación y convertir el aprendizaje en una experiencia más atractiva.

Existen muchos estudios sobre el tema de la gamificación, que han ido aportando evidencias a la transformación e innovación educativa a nivel mundial, nacional y local.

Según Lanchimba (2023), destaca que con la aplicación de la estrategia basada en la gamificación se puede evidenciar una notoria mejoría en las dinámicas educativas, los componentes de la gamificación educativa incentivan a los estudiantes al cumplimiento pertinente de las actividades, donde se desarrollan competencias, y la dinámica de las clases los anima, saber que ya pueden realizar análisis, fortalecer las competencias comunicativa, y la relación que se puede establecer con el entorno les hace sentir satisfacción de su participación en los quehaceres educativos.

Por consiguiente, la gamificación es una herramienta pedagógica que el Ministerio de Educación pone a disposición de los docentes, con el fin de que ellos puedan transformar sus aulas de clase en espacios de innovación y creatividad. (MEN 2022).

La gamificación sigue planteando un desafío para quienes apoyan una pedagogía interactiva y participativa, el modelo de comunicación bidireccional y horizontal propio de la educación (Freire 2008. Pág. 170).



METODOLOGÍA

La metodología utilizada en este estudio es de un enfoque cualitativo, un paradigma crítico social, el método de investigación es la acción participativa, cuyo propósito es expandir el conocimiento y generar respuestas en torno a problemas que ha detectado el investigador a fin de lograr una transformación. (colmenares, 2012 pág. 106).

Los elementos considerados en el análisis hacen referencia a las estrategias basadas en el Gamificación, junto a otros elementos como la práctica pedagógica docente.

Las técnicas de recolección o producción de datos fueron: la observación participante, el análisis documental, la encuesta y la entrevista semiestructurada. Para procesar la información recopilada se utilizó el software ATLAS TI. Versión 9.

Las Unidades de Estudio y Sujetos de la Investigación, Las unidades de estudio en esta investigación son las cinco (5) instituciones educativas ubicadas en los cinco (5) corregimientos seleccionados. El municipio Zona Bananera consta de 10 instituciones principales y sus anexas, con aproximadamente 880 docentes.

Tabla 3. Unidades de estudio corregimientos e instituciones educativas.

No.	Corregimientos seleccionados	Instituciones Educativas seleccionadas
1	Guacamayal	Macondo
2	La Gran vía	Las Mercedes
3	Santa Rosalía	Santa Rosalía
4	Sevilla	José Benito vives de Andreis
5	Varela	Thelma Rosa

Fuente: Elaboración Propia.

Población y muestra:

Se ha definido como población objeto de estudio a los docentes básica primaria de cinco (5) las Instituciones Educativas principales Publicas rurales del Municipio Zona Bananera

Para la muestra se tuvo en cuenta el **sistema de inclusión** o informantes claves, supeditados por: Corregimientos más cercanos elegidos para la investigación. - Instituciones educativas publica seleccionadas para este trabajo. - Docentes básica primaria.



Tabla 5. Población y muestra

Instituciones Educativas Oficiales seleccionadas para la Muestra en el Municipio Zona Bananera

Corregimientos	Colegios Rurales	Docentes Primaria
Guacamayal	Macondo	3
Gran vía	Las Mercedes	3
Santa Rosalía	Santa Rosalía	3
Sevilla	José Benito Vives de Andreis	3
Varela	Thelma Rosa	3
TOTAL	5	15

Fuente: Instituciones y docentes incluidos en la muestra. Elaboracion propia

Los criterios de exclusión aplicado para la selección de la muestra fueron:

Los corregimientos muy distante - Las instituciones educativas privadas - Las Instituciones educativas oficiales muy lejanas del Departamento- Las instituciones educativa formales o no rurales. - Los docentes de secundaria.

Procedimiento de Análisis

Se llevó a cabo la triangulación de la información, considerando las experiencias de los participantes en el momento práctico. Esta información se confrontó con las teorías consultadas en el momento teórico. Finalmente, los investigadores indicaron su postura al respecto, se presentaron los resultados obtenidos en cada docente participante de los diferentes corregimientos y de las diversas instituciones educativas rurales del Departamento del Magdalena, utilizando como técnica de recopilación de la información el software Atlas Ti versión 9.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La gamificación es una estrategia pedagógica que promueve el aprendizaje activo, la motivación y la participación de los estudiantes. Sin embargo, enfrenta desafíos debido a la falta de formación adecuada del profesorado y su resistencia a abandonar las prácticas tradicionales.



Los docentes no intervenidos no comprenden completamente cómo la gamificación afecta el aprendizaje. Según Prieto (2022) y Segade y González (2021), una formación adecuada que integre principios de motivación y resolución de problemas desde un enfoque lúdico es esencial para su implementación efectiva.

Aunque se reconocen beneficios como la mejora en la asistencia y la participación, la falta de formación específica impide a los docentes aplicar estos principios de manera efectiva, lo que los lleva a adherirse a enfoques tradicionales. Además, la gamificación aún no se ha integrado suficientemente en las políticas educativas institucionales, y la investigación sobre su efectividad es limitada.

De acuerdo con Jiménez et al., (2024), el hecho de que la gamificación no forme parte de las estrategias pedagógicas convencionales en muchas instituciones educativas está directamente relacionado con la falta de apoyo institucional y la carencia de una infraestructura educativa que favorezca su implementación. La resistencia a estas nuevas metodologías puede verse como una barrera significativa para la innovación educativa, ya que los métodos tradicionales continúan dominando las prácticas pedagógicas. A su vez, la falta de recursos económicos y la carencia de plataformas tecnológicas adecuadas dificultan la incorporación efectiva de juegos educativos y herramientas digitales en las clases. En consecuencia, la implementación de la gamificación, aunque reconocida como una estrategia potencialmente transformadora, sigue siendo una práctica aislada y no estructural en el sistema educativo.

Por el contrario, los docentes estimulados (no obstante) ven en la gamificación un paso que puede favorecer un aprendizaje activo y teniendo un impacto directo en la asistencia a clase en el corto plazo y la deserción en el largo plazo. Con este grupo de profesores la tecnología, como MyClassGame y GPT, son vistas como recursos clave para integrar juegos educativos en las clases, una perspectiva que coincide con los estudios de Pimienta y Boude (2022), quienes destacan la importancia de las plataformas tecnológicas en la implementación de la gamificación, ya que proporcionan interactividad y promueven la colaboración entre los estudiantes. Además, la retroalimentación continua se integra a la coevaluación, simbiosis que converge en un modelo de evaluación colaborativa, lo que representa, según Caballero, (2023), una de las mayores ventajas de la gamificación al fortalecer las competencias de los alumnos revelando al trabajar en conjunto. La adopción de tecnologías educativas en la educación gamificada ha sido recomendado por autores como Candel et al., (2022); Velasco y Tuarez (2021). Herramientas como Kahoot, AhaSlides y Elever, no sólo para hacer que las clases sean más dinámicas, sino que también más accesibles y variadas en cuanto a



formas de aprender, que se adapten a distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes. Este enfoque se aplica igualmente a los docentes que introducen de modo inercial los juegos colaborativos, generando una participación activa y cooperativa de los estudiantes. No sólo por tanto la gamificación se asocia con incremento de la motivación, sino también con el desarrollo de habilidades socioemocionales y cooperativas. Esta perspectiva es también sostenida por Velasco y Tuarez (2021), quienes consideran que en el marco de la gamificación los juegos cooperativos fomentan la solidaridad y la empatía entre los estudiantes. A pesar de las ventajas manifestadas por los docentes intervenidos, el problema de adaptación de nuevo material didáctico a las necesidades del alumnado sigue siendo apremiante. Un papel importante lo juega la planificación docente en la promoción de una estrategia lúdica desde la gamificación que constituya un elemento integrador del proceso de enseñanza-aprendizaje. Faure et al., (2022), subrayan que la planificación estratégica es la piedra angular para la incorporación de dinámicas de gamificación eficaz, puesto que facilita el diseño de experiencia de aprendizaje alineadas con los objetivos educativos; estándares de competencias, derechos de aprendizaje y planes de área. A esta planificación se tiene que añadir la autoformación, con la idea de que los docentes puedan adaptarse a los cambios tecnológicos y metodológicos necesarios para la gamificación.

Un hallazgo crucial del análisis es la relación entre motivación y evaluación en el empleo de la gamificación. Dos elementos que parecen tener mucho éxito en el aula, según los profesores intervenidos, están en un constante 'feedback', ejercicios de inter-retroalimentación y una evaluación cooperativa. Estos no solo mejoran rendimiento académico de los estudiantes, al tiempo que crean un clima de aula inclusivo y espontáneo, caracterizado por la colaboración y el deber juntos. Evaluación en el contexto de la gamificación, además de ser continuada y dirigida a la mejora, posibilita que los estudiantes reciban comentarios constructivos sobre sus dificultades en el acto. Esto ayuda a saber cuáles son sus puntos fuertes y débiles.

El sistema promueve una cultura de aprendizaje donde el fallar se ve como una oportunidad de mejorar y no como un punto muerto. Jalca y Herrmann (2023) señalan que este tipo de 'feedback' continuado fomenta la motivación intrínseca, teniendo los estudiantes la impresión de que su esfuerzo y avance está siendo reconocido y valorado, con lo que establecen una relación mucho más estrecha con la educación.



El ejercicio de inter-retroalimentación permite que los estudiantes socialicen problemas comunes que pueden ser resueltos sin la intervención del docente. Esta constante motivación intrínseca aumenta el compromiso estudiantil con su propio aprendizaje (Rodríguez, 2021). Como se sienten partícipes de su aprendizaje, los alumnos se involucran de forma efectiva en las tareas y muestran una mayor concentración e interés en su realización. López et al. (2022) sostienen que este tipo de motivación está conectada directamente con el desarrollo del aprendizaje autodirigido. Así, los estudiantes asumen un papel más activo y consciente en su educación, lo que se traduce en una mayor perseverancia y entrega.

La gamificación también puede estimular la perseverancia de los estudiantes por el camino del éxito, al establecerse metas claras y recompensas que se obtienen sincronizando los niveles de dificultad de modo progresivo. Según Jalca y Hermann (2013) en este patrón, en vez de un refuerzo negativo que degrada la calidad de experiencia en el aprendizaje, como el castigo, las recompensas son empleadas como un refuerzo positivo. El modelo de evaluación colaborativa es una iniciativa que permite no sólo recibir calificaciones individuales, sino además participar en el proceso de aprendizaje de sus compañeros. Esto refuerza la sensación de inclusión en el aula. Además, este estilo de evaluación conjunto y de colaboración es esencial para poder lograr un entorno en el que la motivación y el desempeño de los estudiantes no se consideren meramente como metas personales, sino que sean, de hecho, objetivos comunes.

Sin embargo, no todo en la evaluación gamificada son aspectos positivos. Ojeda y Zaldívar (2003); Yaulema et al., (2023) por un lado dicen que, aunque los docentes intervenidos encuentran efectos favorables en cuanto a recompensas e incentivos, todavía no han hecho mención de los desafíos intangibles con los que se enfrentan. Aunque los docentes subrayan los beneficios de las recompensas y los incentivos, algunos autores (Ojeda y Zaldívar, 2013; Yaulema et al., 2013) advierten que el uso excesivo de recompensas externas puede hacer que la motivación intrínseca se desvanezca. Estos autores ponen también que el sostenimiento de la motivación a largo plazo es una consideración importante en el diseño de actividades gamificadas. Este es un punto vital de análisis en el diseño de una gamificación de actividades, ya que el mantenimiento de la motivación en el largo plazo es relevante para que las estrategias gamificadas operen como reguladores de descarga de las tareas asignadas. Según Villafuerte et al., (2023), La didáctica regula la sensación de sobre carga en las tareas de los estudiantes al referenciarse dentro de una dinámica de juego. Sin embargo, las actividades gamificadas deben ser interdisciplinarias para equilibrar sus efectos a los



distintos aprendizajes y áreas del saber. Los hallazgos obtenidos en este estudio sugieren que los estudiantes de los grupos de docentes intervenidos reportan una mayor satisfacción con el aprendizaje gamificado, en comparación con aquellos de grupos no intervenidos. Esta mejora en la experiencia de aprendizaje se debe a la participación activa y al compromiso que los estudiantes adquieren durante las actividades gamificadas. Según la investigación de Páez et al. (2022), la incorporación de elementos de juego en el aula favorece una interacción más dinámica entre los estudiantes y el contenido, lo que resulta en una mayor motivación intrínseca para aprender. Además, la competencia y el logro de metas dentro de un contexto lúdico permiten que los estudiantes experimenten una sensación de éxito académico que refuerza su autoconfianza y percepción de competencia.

Este incremento en la satisfacción no solo se traduce en mejores resultados académicos, sino que también tiene un impacto significativo en las emociones y el bienestar general de los estudiantes. En el marco de la gamificación, el ambiente de aula se transforma en un espacio más positivo, donde los estudiantes se sienten más conectados con su proceso de aprendizaje. Esto coincide con las conclusiones de Guerrero y Bernal, (2021), quienes destacan que las experiencias de aprendizaje gamificado generan emociones positivas que están directamente vinculadas con una mayor satisfacción y compromiso por parte de los estudiantes, creando un clima de aula favorable para el desarrollo académico y personal.

Además, este enfoque gamificado contribuye a fortalecer la relación entre los docentes y los estudiantes, ya que la interactividad y el feedback continuo generados por las actividades gamificadas fomentan una comunicación bidireccional más efectiva. Según Caballero, (2023), la implementación de estrategias que promuevan la autonomía, la competencia y la relación en el aula potencia la motivación intrínseca de los estudiantes, lo cual mejora la calidad de la relación entre docentes y estudiantes. Esto, a su vez, crea un ambiente de confianza donde los estudiantes se sienten más apoyados y valorados, lo que repercute positivamente en su disposición para participar activamente en el proceso de aprendizaje.

El análisis de la triangulación demuestra que la formación docente sigue siendo un elemento clave en la implementación exitosa de la gamificación. Como señalan Vargas, (2022); López et al., (2022), una formación adecuada en el uso de la tecnología y las metodologías asociadas con la gamificación es fundamental para garantizar que esta estrategia no solo sea un recurso de entretenimiento, sino una herramienta pedagógica transformadora. A pesar de los avances observados en los grupos de docentes



estimulados e intervenidos, la falta de recursos y formación específica sigue siendo una barrera crítica para su adopción generalizada.

Desde la discusión con distintos autores asociados al objeto de estudio, puede afirmarse que la gamificación tiene el potencial de transformar la educación, pero su implementación exitosa depende de varios factores interrelacionados, como la capacitación docente, el acceso a recursos tecnológicos y una planificación pedagógica estratégica. Los resultados obtenidos subrayan que, aunque la gamificación genera cambios positivos en la motivación y el rendimiento de los estudiantes, su integración efectiva en los sistemas educativos requiere un compromiso institucional que favorezca la innovación pedagógica y la adaptación continua a los nuevos desafíos educativos.

CONCLUSIONES

El camino hacia el éxito de la gamificación en las escuelas rurales depende de cómo los docentes creen una atmósfera de aprendizaje donde los estudiantes puedan trabajar juntos y ayudarse entre sí, sintiéndose motivados a aportar. No solo los institutos rurales progresan en ese sentido, según Velasco y Tuarez (2021), sino que además entre las estrategias más importantes de Lego están el enseñar a compartir y cooperar en el juego. En un entorno rural, donde la comunidad educativa es más compacta. Actividades como estas pueden mejorar las relaciones entre alumnos y el ambiente de aprendizaje.

Este tipo de actividades son por eficaz. No sólo mejoran el desempeño académico, sino también fortalecen las habilidades sociales, que son tan necesarias para un crecimiento personal sano de los estudiantes. La gamificación, de este modo, no solo eleva el rendimiento académico, sino que también crear un ambiente educativo positivo en donde se fomente la cooperación y el trabajo en equipo.

La gamificación como estrategia pedagógica puede cambiar significativamente el enfoque en el área educativa, pero su implementación efectiva depende de una implementación gradual que incluya tanto la preparación docente como el apoyo oficial. Socialmente la gamificación se muestra como una herramienta inclusiva y accesible que puede animar a alumnos de cualquier origen social.

Los juegos educativos son eficaces para atender la diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, en entornos docentes marcados por la desigualdad en el acceso a recursos tecnológicos y la considerable brecha digital, su aplicación puede verse limitada. Este fenómeno es notable en



los docentes no intervenidos, que, a pesar de reconocer los beneficios potenciales de la gamificación, enfrentan problemas materiales y sociales que les impiden llevarla a la práctica. La adhesión activa por parte de la institución es fundamental para asegurar que todos los alumnos tengan acceso a los instrumentos necesarios para beneficiarse de estas estrategias.

En términos prácticos, gamificar requiere una planificación estratégica que tenga en cuenta tanto los objetivos pedagógicos como las herramientas tecnológicas necesarias. Docentes alentados, a pesar de enfrentar retos logísticos, han conseguido incorporar plataformas digitales y juegos educativos en la enseñanza, aunque todavía de manera limitada y sujeta a la disponibilidad de recursos. La falta de tiempo para planificar o diseñar actividades de gamificación y las dificultades para adaptarlas a la diversidad de ritmos de aprendizaje de los alumnos son contratiempos que no se pueden obviar. Sin embargo, algunos docentes han superado estos problemas utilizando tecnologías más sencillas y una planificación más ordenada. Esto demuestra que, con el apoyo adecuado, la gamificación se convierte en una práctica pedagógica viable y efectiva. Los docentes no intervenidos deben adquirir una visión más profunda sobre la gamificación debido a la escasa investigación que relacione directamente esta estrategia con los logros de aprendizaje. Además, es necesario realizar más estudios que proporcionen pruebas empíricas sobre los impactos de la gamificación en aspectos como la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. Este tipo de investigación puede ser la base para la elaboración de políticas educativas que incorporen la gamificación como parte estructural del currículo escolar, facilitando su generalización.

Desde el punto de vista educativo, gamificar es una forma única de cambiar las prácticas tradicionales de enseñanza, que a menudo se basan en la lectura pasiva de conocimientos. Gracias a estas técnicas, profesores que apuestan por una pedagogía innovadora han logrado fomentar la participación de los estudiantes y su aprendizaje cooperativo. Plataformas como Kahoot, Elever o AhaSlides facilitan la interactividad y la retroalimentación en vivo, constituyendo una tarea cooperativa entre compañeros del aula. El uso de estos métodos ha demostrado tal efectividad que ya existen estudios previos destacando esta cuestión. Sin embargo, la gamificación también plantea un desafío a la hora de planificar y diseñar actividades en las que todo el alumnado se sienta cómodo y desafiado al mismo tiempo. Para que la gamificación realmente funcione, debe ir más allá del entretenimiento y volverse una estrategia pedagógica coherente y adecuada a los objetivos de enseñanza-aprendizaje.



A juzgar por las experiencias de estos docentes, el principal obstáculo para aplicar la gamificación es la falta de formación. El rechazo de esta modalidad por parte de algunos docentes es fuerte. Este grupo de profesionales tiende a rechazar rotundamente las técnicas de enseñanza tradicionales porque carecen de confianza en su eficacia y no han tenido experiencia en su aplicación práctica. La resistencia institucional, como indican estudios previos (Jiménez et al., 2024), es una barrera fundamental. Los docentes se aferran a los métodos tradicionales que conocen, ya que es más fácil cruzar un terreno ya explorado con un vehículo conocido. Superar esa resistencia requiere programas continuos que no solo enseñen conocimientos de las herramientas tecnológicas necesarias, sino también cómo llevarlas efectivamente al proceso de enseñanza. En contraposición, los profesores estimulados poseen un conocimiento más avanzado de los beneficios de la gamificación, aunque su práctica todavía es incipiente debido a la falta de recursos y tiempo para planificar. La voluntad de experimentar nuevas metodologías por parte de estos maestros constituye un paso crucial hacia la innovación pedagógica. El potencial para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes que los docentes inician la gamificación debido a la colaboración con entidades y los inconvenientes prácticos que enfrentan en municipios pequeños no es solo responsabilidad de ellos, sino también de la sociedad. Los maestros necesitarán apoyo logístico y en el uso de herramientas para convertir la gamificación en una estrategia duradera en sus aulas.

Por su parte, aquellos docentes que han participado reconocen claramente los fundamentos de la gamificación, han reflexionado profundamente sobre todas sus manifestaciones y han conseguido asimilarla exitosamente en sus prácticas diarias. Estos docentes se dan cuenta de los beneficios de la gamificación no solo en términos de rendimiento académico, sino también en la relación entre estudiantes y el clima de aula, mejorando así el bienestar del estudiante. Los juegos cooperativos, la retroalimentación constante y la evaluación colaborativa son componentes esenciales en su enfoque, que ha conseguido cambiar la dinámica de clase. El éxito de este grupo demuestra que, con una formación específica para docentes y los recursos necesarios, la gamificación puede ser una potente herramienta pedagógica para fomentar un aprendizaje eficaz y motivado.

Desde un análisis más amplio, la gamificación es una estrategia de enseñanza prometedora si se implementa correctamente. Sin embargo, su implantación general depende de una serie de factores interrelacionados, entre los que se incluyen la formación docente, el apoyo institucional, la disponibilidad de recursos y la



investigación continua. Lo que se desprende de los datos de este estudio es que todavía hay barreras significativas que deben superar algunos profesores que ya están experimentando los beneficios de la gamificación. Con un compromiso institucional y una formación adecuada para los docentes, la gamificación tiene el potencial de convertirse en una herramienta transformadora que beneficie tanto a alumnos como a maestros en todos los niveles de enseñanza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carpena, Nicolás, Mariano Cataldi y Gonzalo Muñiz (2012), “En busca de nuevas metodologías y herramientas aplicables a la educación. Repensando nuestro rol docente en las aulas”, *Nov sistemas de produção*, pp. 633-635.
- Colmenares, A. 2012. Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción.
- Contreras, R. S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27– 33. Recuperado de <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>.
- Cuevas (2021) Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación* <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes>. v6i23.351 Abril-junio 2022 Volumen 6 / No. 23 ISSN: 2616-7964 ISSN-L: 2616-7964 pp. 484 – 496.
- Dávila, 2019. La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media.
- Davies, A.; Fidler, D.; y Gorbis, M. 2011. *Future Work Skills 2020*. Palo Alto, California: Instituto de Investigación de la Universidad de Phoenix. www.iftf.org/uploads/media/SR-1382A_UPRI_future_work_skills_sm.pdf
- Dicheva, 2017. La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media.
- Franklin Bobbit (1986-1999). El curriculum en estudiantes y profesores de los programas de formación de educadores de la universidad de caldas de la ciudad de Manizales. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, vol. 13, núm. 1, pp. 17-46, 2017. Universidad de Caldas



- Freire (2008) Las redes sociales trastocan los modelos de los medios de comunicación tradicionales. Revista Latina de Comunicación Social, vol. 11, núm. 63, 2008
- Freire P. Pedagogía del oprimido. 16a ed. Bogotá: Siglo XXI; 1977. p. 21-27.
- Fumagalli, 2000. cambios estructurales a programas académicos.
- Guerrero, K. G. G., & Bernal, S. A. M. (2021). Gamificación y enseñanza-aprendizaje del razonamiento lógico matemático en estudiantes de Educación General Básica. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, 6(4), 219-239. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8217197>
- Jalca, W. J., & Hermann, A. (2023). Revisión sistemática: la gamificación como estrategia docente en la educación media en el contexto sudamericano. Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN-ISSN: 2697-3456, 7(12), 239-250.
<http://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/328>.
- Ojeda, O. G., y Zaldívar, M. D. S. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 16(1), 5-11.
http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662023000100005
- Vargas, G. (2022). Educación emprendedora y gamificación como estrategia de aprendizaje. Revista Espiga, 21(43), 127-155.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-454X2022000100127&script=sci_arttext
- Velasco y Tuarez (2021). La competencia aprender a aprender desde una perspectiva cultural innovadora. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 89-108. doi:
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5279

