



Pregrado

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN:

DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**USO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN COMO
ESTRATEGIA PARA INNOVAR EL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁREA TÉCNICA
DE INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
NACIONAL EL TRIUNFO.**

ASIGNATURA: Proyectos tecnológicos aplicados a la educación

NIVEL: Quinto

AUTOR: Katy Leidy Arredondo Álvarez

Jeannet Alexandra Molina Jiménez

TUTOR: MSc. Estefany Nenger

FECHA: Julio 2025



Autor: Jeannet Alexandra Molina Jiménez



Título a obtener: Tecnólogo/a Superior Universitario en Docencia e Innovación Educativa.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: Jeannet.molina@ister.edu.ec

Autor: Katy Leidy Arredondo Álvarez

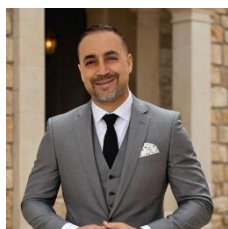


Título a obtener: Tecnólogo/a Superior Universitario en Docencia e Innovación Educativa.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: katy.arredondo@ister.edu.ec

Dirigido por: EDWIN VINICIO RAMON JARAMILLO



Título: Magister en Desarrollo de la Inteligencia y Educación

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: vinicio.ramon@ister.edu.ec

Todos los derechos reservados

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

©2025 Tecnológico Universitario Rumiñahui

SANGOLQUÍ – ECUADOR

Katy Leidy Arredondo Álvarez - Jeannet Alexandra Molina Jiménez

**USO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA
INNOVAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁREA TÉCNICA
DE INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA NACIONAL EL TRIUNFO.**

**CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

CT-ANX-2025-ISTER-2-2.3

Sangolquí, 23 de julio de 2025

**MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA**

**MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN**

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Por medio de la presente, yo, **Katy Leidy Arredondo Álvarez y Jeannet Alexandra Molina Jiménez, declaramos** y aceptamos en forma expresa lo siguiente: Ser autoras del trabajo de titulación denominado **“USO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA INNOVAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁREA TÉCNICA DE INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EL TRIUNFO”**, de la Tecnología Universitaria en Docencia e Innovación Educativa; y a su vez manifestamos nuestra voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservamos los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



Katy Leidy Arredondo Álvarez
C.I.: 0919885848



Jeannet Alexandra Molina Jiménez
C.I.: 0916957244

FORMULARIO PARA ENTREGA DE PROYECTOS EN BIBLIOTECA
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN
DE UNIVERSITARIO

CT-ANX-2025-ISTER-3

CARRERA:

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

AUTOR /ES:

KATY LEIDY ARREDONDO ALVAREZ
JEANNET ALEXANDRA MOLINA JIMÉNEZ

TUTOR (METODOLÓGICO Y ACADÉMICO):

MGs. EDWIN VINICIO RAMON JARAMILLO

CONTACTO ESTUDIANTE:

0987982649

CORREO ELECTRÓNICO:

katy.arredondo@ister.edu.ec

Jeannet.molina@ister.edu.ec

TEMA:

**“USO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA
INNOVAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁREA
TÉCNICA DE INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA NACIONAL EL
TRIUNFO”**

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

Durante el período lectivo 2025-2026, se dio inicio a un proyecto en la Unidad Educativa Nacional “El Triunfo” con el propósito de aplicar y usar herramientas de gamificación como técnica para optimizar la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Bachillerato del área técnica de informática. Esta propuesta surgió ante la necesidad de transformar las clases tradicionales en experiencias más dinámicas y motivadoras, que fomenten el interaprendizaje y su participación activa en el desarrollo de competencias digitales.

El proyecto se sustentó en tres objetivos específicos: identificar el estándar de conocimientos y uso de las aplicaciones de gamificación por parte del docente, diseñar actividades pedagógicas gamificadas que respondan a las competencias técnicas del currículo, y evaluar los cambios en el interactuar de los estudiantes y su participación antes y luego de aplicar dichas actividades.

La investigación se justificó por la creciente demanda de metodologías activas e innovadoras que se adapte a los desafíos educativos de la nueva era, especialmente en contextos técnicos. Se empleó una metodología de enfoque mixto, que incluyó encuestas dirigidas a docentes, diseño y aplicación de actividades gamificadas, y observación directa del impacto en la motivación del alumnado.

Los resultados fueron positivos. Los docentes expresaron interés en conocer la aplicación y manejo de plataformas como **Kahoot, Quizizz, Blooket, Genially y Educaplay**, mientras que los estudiantes mostraron mayor entusiasmo y comprensión de los contenidos. En conclusión, las herramientas de gamificación han fortalecido el aprendizaje técnico y ha promovido una cultura de innovación educativa en la institución.

PALABRAS CLAVE:

Herramientas de Gamificación, Motivación de los estudiantes, proceso de Enseñanza-Aprendizaje, Innovación, Informática Educativa.

ABSTRACT:

During the 2025-2026 academic year, a project was launched at the El Triunfo National Educational Unit to implement and use gamification tools as a technique to optimize teaching and learning for high school students in the technical computer science program. This proposal arose from the need to transform traditional classes into more dynamic and motivating experiences that foster collaborative learning and active participation in the development of digital skills.

The project was based on three specific objectives: to identify teachers' knowledge and usage patterns for gamification applications; to design gamified pedagogical activities that address the curriculum's technical competencies; and to evaluate changes in student interaction and participation before and after implementing these activities.

The research was justified by the growing demand for active and innovative methodologies that adapt to the educational challenges of the new era, especially in technical contexts. A mixed-method approach was used, which included teacher surveys, the design and implementation of gamified activities, and direct observation of the impact on student motivation.

The results were positive. Teachers expressed interest in learning how to use and manage platforms such as **Kahoot, Quizizz, Blooket, Genially and Educaplay**, while students showed greater enthusiasm and understanding of the content. In conclusion, gamification tools have strengthened technical learning and promoted a culture of educational innovation at the institution.

PALABRAS CLAVE:

Gamification, Student motivation, Teaching-Learning, Innovation, Educational Computing.



Jeannet Molina Jiménez
C.I.: 0916957244



Katy Arredondo Álvarez
C.I.: 0919885848

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-4

Sangolquí, 23 de julio de 2025

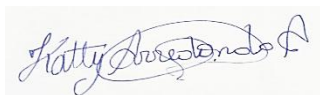
Sres.-

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

Presente

Yo, KATY LEIDY ARREDONDO ALVAREZ con C.I.:0919885848 y JEANNET ALEXANDRA MOLINA JIMÉNEZ, con C.I.: 0915957244, alumnas de la Carrera TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, cedo al INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO, los derechos de publicaciones del presente trabajo de Titulación en el Repositorio Institucional para hacer uso de todos los contenidos con fines estrictamente académico o de investigación.

Atentamente,



Firma del Estudiante
Katy Arredondo Álvarez
C.I.:0919885848



Jeannet Molina Jiménez
C.I.: 0916957244

DEDICATORIA

Dedicamos este proyecto a aquellos pilares fundamentales de la vida, nuestros padres; a nuestros compañeros docentes, que nos brindaron su ayuda constante; y al Dios Todopoderoso, por darnos la sabiduría y fortaleza necesaria para llegar a feliz término esta etapa importante de nuestra formación académica.

AGRADECIMIENTOS

Nuestros agradecimientos a Dios por guiarnos en sabiduría en este proceso. A nuestros padres, por su apoyo y confianza incondicional. A nuestros compañeros docentes de la Unidad Educativa Nacional “El Triunfo”, especialmente a los del área técnica de informática, por su ayuda y dedicación. A la institución que facilitó la realización de este proyecto, permitiendo aplicar herramientas de gamificación para innovar la enseñanza. A mis amigos, que con su apoyo y colaboración constante nos contribuyeron y a todas las personas que, de alguna manera, ayudaron al buen desarrollo de este trabajo, nuestros más sinceros agradecimientos a todos por ser parte primordial en este logro educativo.

RESUMEN EJECUTIVO

Durante el año lectivo 2025-2026 se desarrolla el proyecto en la Unidad Educativa Nacional “El Triunfo” con el objetivo de aplicar y reconocer la importancia de usar herramientas de gamificación como medio para optimizar el proceso de enseñanza en los estudiantes de bachillerato del área técnica de informática. El estudio surgió ante la necesidad de transformar las clases tradicionales en experiencias dinámicas que estimulen la auto participación de los estudiantes. Se dio a partir de tres objetivos específicos: Estimar el nivel de conocimiento del uso y manejo de las herramientas de gamificación por parte de docentes del área técnica de informática de la Unidad Educativa El Triunfo, crear actividades pedagógicas gamificadas alineadas con las competencias del currículo, y revisar los cambios en la motivación e intervención de los alumnos antes y después de la aplicación. La investigación se justificó por la creciente demanda de metodologías innovadoras que respondan a los retos del siglo XXI y fortalezcan las competencias digitales de los estudiantes. Se utilizó una metodología de enfoque mixto, aplicando encuestas a docentes, actividades experimentales gamificadas y observación de cambios en la motivación estudiantil. Los resultados evidenciaron un impacto positivo: los docentes demostraron interés en conocer la aplicación de plataformas tales como: Kahoot, Quizizz, Blooket, Genially y Educaplay, y los estudiantes mostraron mayor motivación, participación y comprensión de contenidos. Se concluyó que la gamificación no solo fortaleció el aprendizaje técnico, sino que también promovió la innovación pedagógica en el desarrollo integral de la comunidad educativa.

Palabras clave:

Gamificación, Motivación estudiantil, Enseñanza-Aprendizaje, Innovación, Informática Educativa.

ABSTRAC

During the 2025-2026 academic year, a project was launched at the El Triunfo National Educational Unit to implement and use gamification tools as a technique to optimize teaching and learning for high school students in the technical computer science program. This proposal arose from the need to transform traditional classes into more dynamic and motivating experiences that foster collaborative learning and active participation in the development of digital skills.

The project was based on three specific objectives: to identify teachers' knowledge and usage patterns for gamification applications; to design gamified pedagogical activities that address the curriculum's technical competencies; and to evaluate changes in student interaction and participation before and after implementing these activities.

The research was justified by the growing demand for active and innovative methodologies that adapt to the educational challenges of the new era, especially in technical contexts. A mixed-method approach was used, which included teacher surveys, the design and implementation of gamified activities, and direct observation of the impact on student motivation.

The results were positive. Teachers expressed interest in learning how to use and manage platforms such as **Kahoot, Quizizz, Blooket, Genially and Educaplay**, while students showed greater enthusiasm and understanding of the content. In conclusion, gamification tools have strengthened technical learning and promoted a culture of educational innovation at the institution.

Keywords:

Gamification, Student Motivation, Teaching-Learning, Innovation, Educational Computing.

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	vi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	vi
INTRODUCCIÓN	1
Planteamiento del Problema	2
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos	3
Justificación.	3
I. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	5
1.1 Antecedentes.....	6
1.2 Bases legales	7
1.3 La gamificación como estrategia educativa.....	7
1.3.1 Fundamentos teóricos de la gamificación	7
1.3.2 Herramientas digitales de gamificación	8
1.3.3 Capacitación docente en innovación metodológica.....	8
1.4 Relación entre gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje técnico	9
II. CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	10
2.1 Enfoque metodológico de la investigación.....	10
2.2 Población y muestra.....	¡Error! Marcador no definido.
Población	11
Muestra	13
2.3 Instrumentos.....	13
2.4 Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico	14
Tabla 1	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 2	¡Error! Marcador no definido. 5
Tabla 3	¡Error! Marcador no definido. 6
Figura 4.	¡Error! Marcador no definido. 7
Tabla 5	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 6	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 7.	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 8	¡Error! Marcador no definido.

Tabla 9	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 10	¡Error! Marcador no definido.
III. CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO.....	24
3.1 Fundamentos de la propuesta.....	24
Promover el crecimiento de competencias educativas y digitales de los docentes del bachillerato técnico a través de un curso de capacitación en el uso de herramientas gamificadas integradas a través de la plataforma eXeLearning , como estrategia creativa para enriquecer el proceso formativo.	26
3.2 Presentación de la propuesta.....	27
3.3 Ejecución de la propuesta	42
Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.	43
CONCLUSIONES	48
RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51
3.4 Referencias.....	51
ANEXOS	53
Encuesta Final de Evaluación del Curso	54

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 CONOZCO PLATAFORMAS DIGITALES COMO KAHOOT, QUIZZZ O GENIALLY.....	14
TABLA 2 HE UTILIZADO HERRAMIENTAS GAMIFICADAS EN MIS CLASES DE INFORMÁTICA.	15
TABLA 3 CONSIDERA USTED QUE EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS EN EL ÁREA TÉCNICA DE INFORMÁTICA PROMUEVEN MAYOR INTERÉS EN LOS ESTUDIANTES.	16
TABLA 4 TENGO LOS CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES NECESARIAS PARA IMPLEMENTAR HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN.	17
TABLA 5 LA GAMIFICACIÓN PERMITE INTEGRAR EFECTIVAMENTE LOS CONTENIDOS TÉCNICOS.....	18
TABLA 6 LAS ACTIVIDADES CON HERRAMIENTAS GAMIFICADAS CONTRIBUYEN PARA MEJORAR LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DE LOS ESTUDIANTES.	19
TABLA 7 LAS HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN GENERAN UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE MÁS DINÁMICO.	20
TABLA 8 HE OBSERVADO MEJORES RESULTADOS ACADÉMICOS TRAS APLICAR DINÁMICAS GAMIFICADAS.	21
TABLA 9 LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO SE INVOLUCRAN DE MANERA ACTIVA EN LAS ACTIVIDADES GAMIFICADAS.	22
TABLA 10 CONSIDERO QUE LA GAMIFICACIÓN ES UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA INNOVADORA Y EFECTIVA.	23

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

FIGURA 1: CONOZCO PLATAFORMAS DIGITALES COMO KAHOOT, QUIZZ O GENIALLY	15
FIGURA 2: HE UTILIZADO HERRAMIENTAS GAMIFICADAS EN MIS CLASES DE INFORMÁTICA.....	16
FIGURA 3: CONSIDERO QUE LAS ACTIVIDADES GAMIFICADAS PROMUEVEN MAYOR ATENCIÓN POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES	17
FIGURA 4: TENGO LOS CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES NECESARIAS PARA IMPLEMENTAR HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN.	18
FIGURA 5: LA GAMIFICACIÓN PERMITE INTEGRAR EFECTIVAMENTE LOS CONTENIDOS TÉCNICOS.	19
FIGURA 6: LAS ACTIVIDADES CON HERRAMIENTAS GAMIFICADAS CONTRIBUYEN PARA MEJORAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES	20
FIGURA 7: LAS HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN GENERAN UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE MÁS DINÁMICO.....	21
FIGURA 8: HE OBSERVADO MEJORES RESULTADOS ACADÉMICOS TRAS APLICAR DINÁMICAS GAMIFICADAS.	22
FIGURA 9: LOS ESTUDIANTES SE INVOLUCRAN ACTIVAMENTE EN LAS ACTIVIDADES GAMIFICADAS.	23
FIGURA 10: CONSIDERO QUE LA GAMIFICACIÓN ES UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA INNOVADORA Y EFECTIVA.	24

ÍNDICE DE GRÁFICOS

IMAGEN 1: BÚSQUEDA DE EXEARNING EN GOOGLE.....	28
IMAGEN 2: INGRESO A LA PLATAFORMA EXEARNING Y DESCARGAMOS.	28
IMAGEN 3: DESCARGAMOS LA VERSIÓN AUTOEJECUTABLE.....	29
IMAGEN 4: PRESENTACIÓN DE LA PANTALLA DE CREACIÓN DE CONTENIDOS.	29
IMAGEN 5: ESTRUCTURA DEL CONTENIDO DESARROLLADO	30
IMAGEN 6: PRESENTACIÓN EN VISTA PREVIA DEL DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	30

INTRODUCCIÓN

La evolución digital en la enseñanza ha promovido la necesidad de acoger métodos innovadores que estimulen y motiven a la responsabilidad de los estudiantes. En este sentido, las herramientas de gamificación tomadas para la implementación de juegos en interfaz no lúdicas, ha surgido como una destreza efectiva para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Varios estudios han manifestado que el uso de las herramientas de gamificación ha logrado acrecentar notoriamente, la estimulación y el mejoramiento académico de los estudiantes. Según, Molina-Carmona y Llorens-Largo (2020) recalcan el uso de tecnologías modernas y elementos lúdicos en la enseñanza fortalece la motivación educativa y proporciona la adquisición de conocimientos. Asimismo, Sailer y Homner (2020) realizaron un estudio comparativo de investigaciones que demuestra el impacto positivo de la gamificación en la enseñanza, destacando mejoras en el ánimo y el comportamiento de los estudiantes.

En el ámbito de la formación técnica en informática, plataformas educativas de aprendizaje como: *Kahoot*, *Quizizz*, *Blooket* y *Genially* se han usado para desarrollar ambientes de educación más interactivos y atractivos, promoviendo la colaboración activa y el perfeccionamiento de competencias digitales esenciales para el ambiente laboral actual. Rincón Flores y Santos Guevara (2021) manifiesta que en la ejecución de sistemas de galardones en entornos virtuales durante la epidemia de COVID-19 optimizó la cooperación, el mejoramiento y el rendimiento académico de los estudiantes en la enseñanza superior.

En la Unidad Educativa Nacional El Triunfo, hemos identificado la urgencia de incorporar enfoques pedagógicos innovadores en el área técnica de informática para reforzar el proceso pedagógico y optimizar los resultados académicos. Aun así, es preciso un plan de capacitación docente que faculte aprovechar completamente estas herramientas y metodologías.

Este proyecto plantea investigar la aplicación de las herramientas de gamificación en el campo educativo, con el fin de crear prácticas de aprendizaje más motivadoras y oportunas, beneficiando la actualización pedagógica de los docentes y el perfeccionamiento de competencias digitales en los escolares.

Planteamiento del Problema

La enseñanza técnica en informática afronta desafíos significativos vinculados con la motivación, la participación y la mejora en el uso de las tecnologías digitales en los estudiantes de la Unidad Educativa Nacional El Triunfo, por lo tanto al prestar atención a una escasa implementación de herramientas digitales y metodologías innovadoras en el proceso de aprendizaje, el mismo que afecta la formación de los estudiantes para el entorno laboral digital.

La insuficiente familiaridad y el manejo limitado de destrezas de gamificación por parte de los docentes limitan la posibilidad de convertir las clases en prácticas motivadoras e interactivas. Según Torrado Cespón y Díaz Lage (2022), el uso de las herramientas de gamificación en entornos de aprendizaje virtual puede perfeccionar la estimulación de los estudiantes, aunque su certeza depende del diseño y la implementación adecuada de las estrategias lúdicas.

Asimismo, los nuevos estudios han dado a conocer que la gamificación ha logrado impactar positivamente en el aprovechamiento académico de los estudiantes. Por ejemplo, Arufe-Giráldez et al. (2023) concluyen que en la combinación de juegos en el aula favorece al desarrollo de destrezas técnicas y digitales, aumentando la autonomía y la satisfacción de los alumnos.

No obstante, la falta de combinación de estas herramientas en el Plan de estudios técnico puede ser relacionada con una brecha en los métodos pedagógicos y en la formación docente. Es importante investigar cómo la incorporación de destrezas de gamificación tiene un efecto favorable y brinda motivación, participación y mejora el desempeño de los estudiantes del área técnica de la institución.

La presente investigación pretende contribuir con evidencia que sirva para fortificar las Estrategias pedagógicas y fomentar la innovación educativa, proporcionando a docentes y estudiantes herramientas efectivas para abordar los obstáculos del aprendizaje en la era tecnológica.

¿Determinar el nivel de conocimiento y uso de las herramientas de gamificación por parte de los docentes del área técnica de informática en la Unidad Educativa El Triunfo?

¿Qué efectos tiene la implementación de estrategias de gamificación sobre la motivación y la participación de los estudiantes en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje?

¿Cuáles son las mejoras en las estrategias docentes y en los resultados de aprendizaje se observan tras incorporar herramientas de gamificación en las clases técnicas de informática?

Objetivo general

Evaluar la influencia del uso de herramientas de gamificadas como medio didáctico para mejorar la enseñanza-aprendizaje en el área técnica de informática en la Unidad Educativa Nacional El Triunfo.

Objetivos específicos

1. Estimar el nivel de conocimiento del uso y manejo de las herramientas de gamificación por parte de docentes del área técnica de informática de la Unidad Educativa El Triunfo.
2. Diseñar actividades pedagógicas gamificadas alineadas con las competencias del currículo técnico de informática.
3. Analizar los cambios en la motivación y participación de los docentes antes y después de implementar las actividades gamificadas.

Justificación.

La enseñanza técnica en informática afronta en este momento el reto de captar la atención de nuestros estudiantes y propiciar un aprendizaje significativo en contextos donde prevalece la enseñanza tradicional. En la **Unidad Educativa El Triunfo**, se ha visto una disminución en la participación y colaboración activa por parte de nuestros estudiantes en el área técnica de informática, lo que limita el progreso pleno de sus competencias digitales y su preparación para entornos laborales altamente tecnologizados. Ante esta incierto, surge la urgencia de implementar estrategias metodológicas innovadoras que refuercen tanto la motivación como el compromiso estudiantil.

Las herramientas de gamificación se muestran como un medio pedagógico que compone juegos (crea recompensas, retos, permite hacer retroalimentación inmediata) en el

campo educativo, con el propósito de aumentar en nuestros estudiantes la motivación intrínseca y proporcionar un aprendizaje activo. Herramientas digitales como **Kahoot**, **Quizizz**, **Blooket**, **Genially** y **Educaplay** permiten diseñar actividades interactivas y flexibles a los contenidos técnicos del currículo, consiguiendo una participación firme de nuestros estudiantes, el trabajo en equipo y el perfeccionamiento de las habilidades cognitivas superiores.

Otras investigaciones defienden la eficacia de esta metodología. Reyes (2023) recalca que la gamificación mejora la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje, al tiempo que impulsa mayor retención de contenidos. Por su parte, Valencia (2024) destaca que el uso de dinámicas gamificadas permite seleccionar temas complejos de modo más atractiva, consiguiendo una mayor comprensión conceptual. Estas evidencias subrayan lo importante de preparar a nuestros docentes en el uso e implementación de estrategias gamificadas que enriquezcan la práctica pedagógica y se alineen con las exigencias de la época actual.

En este Contexto, este proyecto busca manifestar una necesidad concreta de la Unidad Educativa El Triunfo, mediante el fortalecimiento de competencias docentes incorporando paulatinamente métodos de gamificación en la Figura Profesional de informática. Esta iniciativa no solo favorecerá a optimizar los niveles de motivación y participación estudiantil el mismo que fortalecerá el proceso de aprendizaje de nuestros educandos desde una visión innovadora, inclusiva y contextualizada.

Finalmente, este estudio académico se organiza y detalla a través de tres capítulos. El **Capítulo I, Marco Teórico**, muestra los antecedentes, fundamentos legales y conceptuales del estudio, abordando las variables principales: el proceso de aprendizaje como variable dependiente y la gamificación como variable independiente. Además, se comparan investigaciones nuevas que respaldan la preeminencia del tema. El **Capítulo II, Marco Metodológico**, se refiere al enfoque de la investigación, el tipo, diseño de estudio, la población y muestra, así como los instrumentos y las técnicas que se utilizarán para recolectar y analizar los datos. Por último, el **Capítulo III, Propuesta**, comprende el esbozo de una interposición educativa organizada con herramientas de gamificación aplicadas al área técnica de informática, con el objetivo de fomentar el interés, la participación activa y el mejoramiento en el rendimiento escolar de los estudiantes de la Unidad Educativa Nacional El Triunfo. Esta estructura busca dar relación al trabajo investigativo y aportar una solución concreta e innovadora al problema identificado.

I. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

La educación técnica en el Ecuador ha evolucionado con el fin de responder a las necesidades del ámbito laboral y transformar la brecha digital. Sin embargo, en muchas instituciones, como la Unidad Educativa Nacional El Triunfo, persisten metodologías tradicionales que limitan la motivación y participación estudiantil en áreas como la informática. Esta situación demanda una renovación pedagógica, donde las herramientas digitales y estrategias activas adquieran protagonismo.

En la actualidad, los estudiantes poseen una familiaridad innata con la tecnología, lo cual exige que los procesos de enseñanza se adapten a sus nuevas formas de aprender. Según Valencia (2024), el uso de metodologías como la gamificación puede revitalizar la dinámica del aula y aumentar el compromiso de los estudiantes con su proceso educativo. Este punto de vista nos da una oportunidad para innovar las clases técnicas y cambiarlas por experiencias más atractivas, interactivas y efectivas.

El proceso de enseñanza se implanta como el eje central de la educación. Es un suceso bidireccional donde el docente facilita el conocimiento y el estudiante lo construye activamente. Según Ausubel (2018), el aprendizaje se torna significativo cuando enlazamos el nuevo tema de la clase con los conocimientos previos del alumno. En el ámbito técnico, esta interacción requiere metodologías que integren la práctica con la resolución de problemas y el uso de los medios digitales.

Diversos estudios evidencian que los métodos tradicionales limitan la participación estudiantil, especialmente en asignaturas técnicas, generando apatía y bajo rendimiento (Reyes, 2023). La innovación metodológica se presenta entonces como un camino necesario para lograr aprendizajes duraderos, pertinentes y alineados a las competencias del siglo XXI.

La gamificación es una metodología pedagógica que incorpora elementos del juego — como puntuaciones, niveles, recompensas y competencias— en entornos educativos con el fin de incrementar la motivación y el compromiso del estudiante (Deterding et al., 2019). Herramientas como *Kahoot*, *Quizizz*, *Blooket*, *Genially* y *Educaplay* permiten diseñar actividades didácticas dinámicas que fomentan la participación y retroalimentación inmediata.

El autor Mora et al. (2021) destaca que el uso de herramientas gamificadas mejora la atención, estimula el trabajo colaborativo y promueve el pensamiento crítico. Además, se ha evidenciado que fortalece la comprensión de contenidos complejos, lo que resulta especialmente útil en áreas técnicas como la informática (Muñoz y Torres, 2022). Asimismo, capacitar a los docentes en estas herramientas representa una oportunidad para su desarrollo profesional y actualización pedagógica (González y Ríos, 2023).

La incorporación de herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza en los estudiantes del área técnica informática puede generar transformaciones significativas. Su uso permite a los docentes innovar sus clases, motivar a los estudiantes y facilitar la comprensión de contenidos complejos. En este contexto para la Unidad Educativa Nacional El Triunfo, el uso de herramientas de gamificación surge como una respuesta viable a las necesidades actuales de la enseñanza técnica.

Según Salinas y Rivadeneira (2022), cuando se integran estrategias gamificadas con claridad pedagógica, se logra no solo mayor participación estudiantil, sino también un impacto en el rendimiento académico. De este modo el uso de herramientas de gamificación contribuirá a cerrar la brecha digital entre los estudiantes y la educación tradicionales, generando un entorno más estimulante, inclusivo y significativo para el aprendizaje.

1.1 Antecedentes

La educación técnica en el Ecuador busca estar a la par con las innovaciones tecnológicas y a las nuevas demandas que oferta el campo laboral. No obstante, muchas instituciones aún presentan prácticas pedagógicas centradas en la transmisión unidireccional del conocimiento, lo que limita el desarrollo de competencias digitales, particularmente en áreas como la informática. Diversas investigaciones recientes han resaltado la necesidad de implementar metodologías activas e innovadoras que favorezcan la participación estudiantil y promuevan aprendizajes significativos (Muñoz y Torres, 2022; Reyes, 2023).

En este contexto, el uso de herramientas de gamificación se ha integrado como una estrategia efectiva para dinamizar el campo educativo. Estudios realizados por Mora et al. (2021) y González y Ríos (2023) han demostrado que el uso de plataformas como *Kahoot*,

Quizizz, Blooket, Genially y Educaplay mejora la motivación, la comprensión de contenidos y la participación activa del estudiante. La Unidad Educativa Nacional El Triunfo no es ajena a esta realidad, y enfrenta el reto de actualizar sus prácticas pedagógicas en el área técnica de informática mediante la capacitación docente y el uso de herramientas tecnológicas que potencien el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje.

1.2 Bases legales

El marco legal ecuatoriano respalda el hecho de implementar nuevas estrategias innovadoras y tecnológicas en el campo educativo. En la **Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)** establece en el artículo 4, que la educación debe fomentar el desarrollo integral del ser humano, mediante procesos pedagógicos creativos, activos y participativos. Asimismo, el **Currículo Nacional de la Educación General Media Técnica** promueve el desarrollo de competencias digitales y tecnológicas que atiendan a las exigencias de la época actual.

De igual manera, en el **Plan Nacional de Desarrollo 2021–2025** contempla como objetivo estratégico la incorporación de las nuevas tecnologías para el tratamiento de la información en los procesos educativos, y reconoce la importancia de la innovación metodológica como parte clave para mejorar el nivel de la enseñanza. Estas normativas respaldan la utilización de herramientas como la gamificación para mejorar la formación técnica y el desempeño académico y fomentar el desarrollo profesional docente.

1.3 La gamificación como estrategia educativa

La gamificación es una estrategia que aplica elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Deterding et al., 2019). A través de dinámicas como recompensas, competencias, niveles o retos, esta metodología busca cambiar el aula tradicional en un espacio interactivo y participativo.

1.3.1 Fundamentos teóricos de la gamificación

Desde el enfoque constructivista, autores como Ausubel (2018) sostienen que la enseñanza-aprendizaje será más eficaz cuando los estudiantes puedan relacionar los nuevos aprendizajes con sus conocimientos previos. En este sentido, la gamificación

fomenta un entorno donde el alumno es protagonista de su aprendizaje, mediante la exploración, la colaboración y la retroalimentación continua.

Además, la teoría de la autodeterminación de Ryan y Deci (2020) resalta que la motivación intrínseca aumenta cuando se satisfacen tres necesidades básicas: autonomía, competencia y la relación. La gamificación permite que el estudiante tome sus propias decisiones, supere retos y colabore con sus compañeros, atendiendo de esta manera las dimensiones fundamentales para tener un aprendizaje significativo.

1.3.2 Herramientas digitales de gamificación

En el ámbito educativo, existen múltiples herramientas digitales que facilitan la implementación de dinámicas gamificadas. **Kahoot**, por ejemplo, permite crear cuestionarios interactivos en tiempo real que estimulan la atención y la competitividad. **Quizizz** ofrece actividades asincrónicas con retroalimentación inmediata, mientras que **Genially** permite elaborar presentaciones, juegos y recursos visuales dinámicos.

El uso de estas herramientas ha mostrado beneficios concretos: aumento en la asistencia a clases, mayor interacción entre docentes y estudiantes, y una mejora en la retención de contenidos (González y Ríos, 2023). Su aplicación en asignaturas técnicas representa una oportunidad para hacer más accesible la comprensión de conceptos complejos.

1.3.3 Capacitación docente en innovación metodológica

Para lograr una implementación efectiva de la gamificación, es esencial capacitar a los docentes en el uso de estas herramientas. El desarrollo profesional del profesorado es clave para garantizar que estas herramientas no solo sean aplicadas de manera instrumental, sino que respondan a objetivos de aprendizaje claros y alineados al currículo.

Valencia (2024) subraya que la innovación educativa debe ir acompañada de una formación docente continua que promueva nuevas formas de enseñar y evaluar. En este sentido, la capacitación en gamificación fortalece no solo las competencias tecnológicas, sino también la capacidad de diseñar experiencias de aprendizaje más inclusivas, motivadoras y efectivas.

1.4 Relación entre gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje técnico

La integración de herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza en el área técnica informática representa una respuesta innovadora y pertinente a los desafíos pedagógicos actuales. Las herramientas de gamificación permiten dinamizar las clases y captar la atención del estudiante promoviendo así un aprendizaje más significativo, especialmente en contextos donde predomina el desinterés y la rutina metodológica.

Salinas y Rivadeneira (2022) afirman que el uso de estas estrategias genera un impacto positivo en el rendimiento académico y en la actitud hacia el aprendizaje. En instituciones como la Unidad Educativa Nacional El Triunfo, su implementación puede significar un cambio sustancial en la forma tradicional de enseñar y aprender informática, beneficiando no solo a estudiantes, sino también al cuerpo docente y al proyecto educativo institucional en general.

II. CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1 Enfoque metodológico de la investigación

La presente investigación se enmarca con un enfoque cuantitativo, dado a que su propósito es medir, analizar e interpretar de manera objetiva los efectos del uso de herramientas de gamificación considerada como variable independiente en el proceso de enseñanza. Este estudio busca establecer relaciones entre esta variable y las prácticas pedagógicas observadas, así como el impacto percibido en la dinámica educativa en el área técnica de informática.

El diseño de esta investigación no es experimental sino de tipo transversal, debido a que no se manipulan deliberadamente ninguna de sus variables, sino que se miden en su contexto natural, permitiendo recolectar datos de manera temporal para describir los hechos tal como ocurren en el centro educativo.

Desde mi punto de vista el estudio es descriptivo, puesto que se enfoca en caracterizar las percepciones, actitudes y prácticas actuales de cada uno de los docentes en relación a la implementación de estrategias gamificadas dentro del aula. Este análisis se considera relevante, dado a que se aborda una temática relativamente reciente en el contexto institucional de la educación técnica.

Metodológicamente, se emplea una encuesta estructurada como técnica principal para la recolección de datos, por tratarse de un instrumento pertinente dentro del enfoque cuantitativo. Esta encuesta será aplicada a una muestra intencional conformada por 10 docentes del área técnica de la Unidad Educativa Nacional “El Triunfo”, con el objetivo de recopilar datos medibles sobre variables relacionadas con el uso pedagógico de la gamificación, tales como frecuencia de aplicación, herramientas utilizadas, percepción de efectividad, y nivel de motivación del estudiantado.

Posteriormente, se procederá con el análisis estadístico descriptivo de los datos recolectados, lo cual permitirá interpretar los resultados y extraer conclusiones sobre la repercusión que tubo el uso de las herramientas de gamificación como estrategia didáctica en dicho entorno educativo.

Desde la perspectiva cuantitativa, tomaremos la muestra a 10 docentes a los cuales se aplicará una encuesta de base estructurada para recopilar datos medibles sobre variables:

A. Uso de herramientas de gamificación (Variable Independiente)

B. Innovación en el proceso de enseñanza (Variable Dependiente)

Las muestras serán analizadas estadísticamente para identificar patrones, relaciones y posibles mejoras en el proceso educativo.

2.2 Población y muestra

La población considerada como objeto de estudio está conformada por docentes del área técnica de informática de la Unidad Educativa Nacional “El Triunfo”. Esta población se selecciona debido a su participación directa en los procesos de enseñanza vinculados con la utilización de tecnologías y herramientas digitales en la Informática, lo cual los convierte en actores importantes para evaluar el impacto de uso de las herramientas de gamificación como una estrategia pedagógica innovadora.

Esta población incluye (10) docentes del área técnica, de los distintos niveles y paralelos en los cuales se imparte la asignatura de informática.

Dado a que no es posible trabajar con la totalidad de la población por limitaciones de tiempo, recursos o logística, se recurre al uso de una muestra representativa. El tipo de muestreo empleado es intencional, ya que se seleccionaron los participantes que cumplan con ciertos criterios preestablecidos, tales como:

- Docentes que impartan asignaturas técnicas relacionadas con informática.
- Disponibilidad y consentimiento de ser partícipes en esta investigación.

La muestra será determinada de acuerdo a la accesibilidad de los participantes y la viabilidad operativa de la recolección de datos, garantizando en todo momento el respeto por los principios éticos de la investigación.

Población

Formula:

$$n = \frac{N * Z \frac{2}{\alpha} * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z \frac{2}{\alpha} * p * q}$$

n= tamaño de muestra buscado

N= tamaño de la población o universo

Z= parámetro estadístico que depende el nivel de confianza

p= probabilidad que ocurra el evento

q= probabilidad que no ocurra el evento

e= error de estimación máximo aceptado

Donde,

n= 10 Docentes

N= 10 Docentes

Z= 1.96

p= 0.5

q= 0.5

e= 0.05

$$n = \frac{10. (1.96)^2 * 0.5 * 0.5}{(0.05)^2 * (10 - 1) + (1.96)^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{9.604}{0.0225+0.9604} = 9.77$$

Sustituyendo los valores, se obtuvieron los siguientes resultados:

El resultado indica que para mantener el nivel de credibilidad y confianza del 95% y tendremos un posible margen de error del 5%, es decir vamos a trabajar con la totalidad de los docentes, con los 10 integrantes de la población.

Por ello, se opta por aplicar un muestreo censal, que consiste en incluir a toda la población en el estudio. Esta decisión permitirá obtener datos más completos y precisos, fortaleciendo la validez interna de la investigación.

Muestra

Para la presente investigación, la muestra está tomada de los 10 docentes que integran el área técnica de informática de la Unidad Educativa Nacional El Triunfo. Dado que la población es pequeña y accesible, optamos por aplicar un muestreo censal, lo cual implica incluir a la totalidad de los sujetos en el estudio.

Esta decisión se fundamenta en el cálculo de la muestra utilizando la fórmula estadística para poblaciones finitas, al aplicar la fórmula tenemos que el nivel de confianza es del **95%** y tendríamos un margen de error del **5%**, por lo tanto se obtuvo que hay un valor de **n=9.77**.

Este muestreo nos garantiza una mayor precisión y confiabilidad en los resultados, ya que se evitan las limitaciones propias del muestreo por selección parcial y se obtiene una visión completa del fenómeno investigado.

2.2 Instrumentos

En la presente investigación, como único instrumento de recolección de datos se utiliza una encuesta estructurada, diseñada específicamente para ser aplicada a cada uno de los docentes del área de informática de la Unidad Educativa Nacional “El Triunfo”.

Esta encuesta consta 10 preguntas estructuradas y de escala tipo Likert, organizadas en bloques temáticos de acuerdo con las variables de la investigación.

Se utiliza una escala de tipo ordinal, además cuenta con cinco niveles de respuesta:

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

El cuestionario está dividido en dos bloques, de acuerdo con las variables de la investigación:

A. Uso de herramientas de gamificación (Variable independiente)

Nº	Ítem
A1	Conozco plataformas digitales como Kahoot, Quizizz o Genially.
A2	He utilizado herramientas gamificadas en mis clases de informática.
A3	Considera Usted que el desarrollo de actividades gamificadas en el área técnica de informática promueven mayor interés en los estudiantes.
A4	Tengo los conocimientos y habilidades necesarias para implementar herramientas de gamificación en mi práctica docente.
A5	Considero que la gamificación permite integrar de forma efectiva los contenidos técnicos del currículo de informática.

B. Innovación en el proceso de enseñanza (Variable dependiente)

Nº	Ítem
B1	Las actividades con herramientas gamificadas contribuyen para mejorar la participación activa de los estudiantes.
B2	Las herramientas de gamificación generan un ambiente de aprendizaje más dinámico.
B3	He observado mejores resultados académicos tras aplicar dinámicas gamificadas.
B4	Los estudiantes de bachillerato se involucran de manera activa en las actividades gamificadas.
B5	Considera Usted que el uso de herramientas de gamificación es una estrategia pedagógica innovadora y efectiva en el campo técnico de informática.

2.3 Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico

Tabla 1

Conozco plataformas digitales como Kahoot, Quizizz o Genially

Criterio	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente en desacuerdo	6	60%
En desacuerdo	3	30%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	1	10%
Total General	10	100%

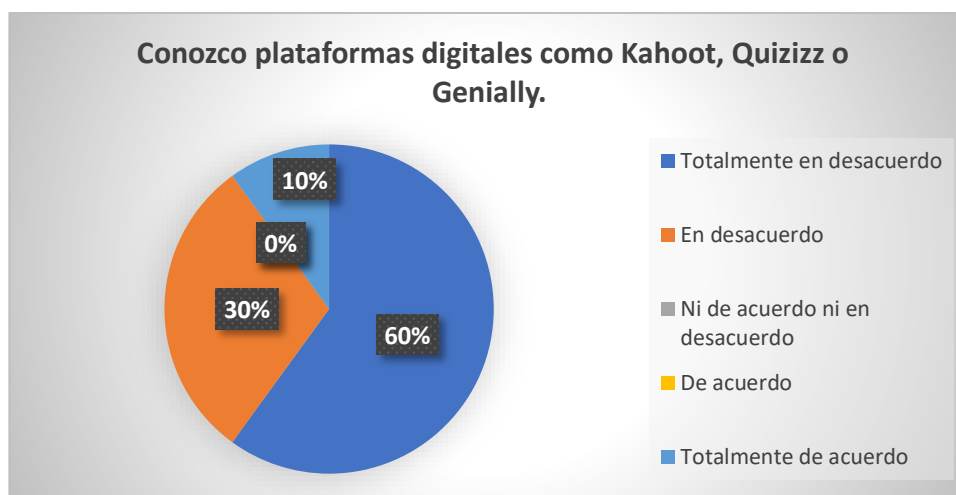


Figura 1: *Conozco plataformas digitales como Kahoot, Quizizz o Genially*

Análisis e Interpretación de resultados: Una vez aplicada la encuesta podemos observar que el 60% manifiestan estar “Totalmente en desacuerdo”, el 30% indica que está “En desacuerdo” y el 10% manifiesta estar “Totalmente de acuerdo”. Por lo que se considera que existe una predisposición hacia la falta de familiarizarse con estas plataformas reflejando la necesidad de realizar una capacitación docente en este espacio.

Tabla 2

He utilizado herramientas gamificadas en mis clases de informática.

Criterio	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente en desacuerdo	1	10%
En desacuerdo	2	20%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	10%
De acuerdo	3	30%
Totalmente de acuerdo	3	30%
Total General	10	100%

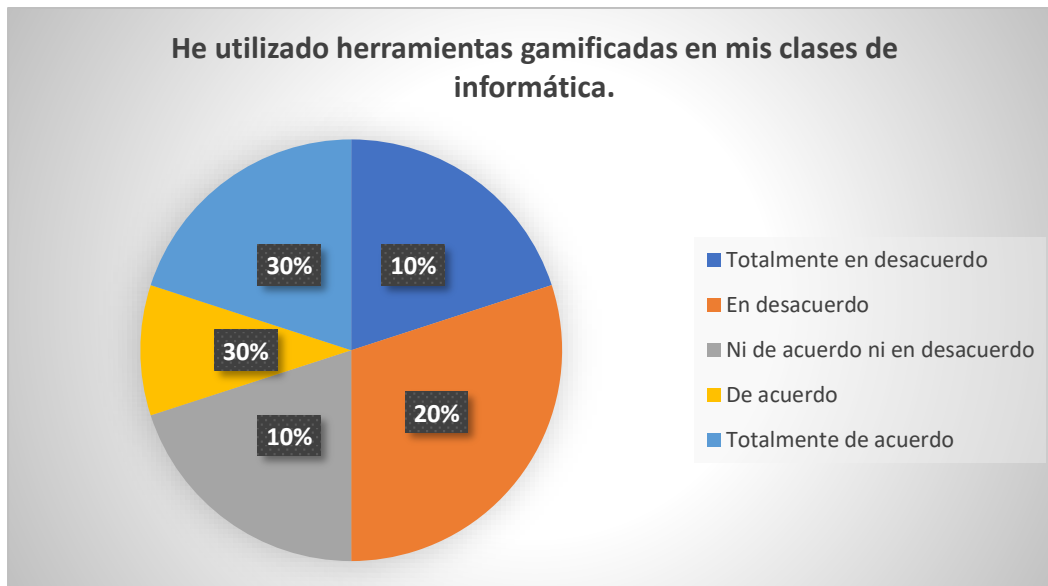


Figura 2: *He utilizado herramientas gamificadas en mis clases de informática.*

Análisis e Interpretación de resultados: De los docentes encuestados el 10% considera estar “Totalmente en desacuerdo”, el 20% indica estar “En desacuerdo”, el 10% manifiesta estar “Ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 30% señala que están “De acuerdo”, y el 30% manifiesta estar “Totalmente de acuerdo”. Por lo cual se puede observar que un gran porcentaje de los docentes considera que es positivo la viabilidad de implementar nuevas herramientas de gamificación en el área técnica de informática.

Tabla 3

Considera Usted que el desarrollo de actividades gamificadas en el área técnica de informática promueven mayor interés en los estudiantes.

Criterio	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	10%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	20%
De acuerdo	4	40%
Totalmente de acuerdo	3	30%
Total General	10	100%

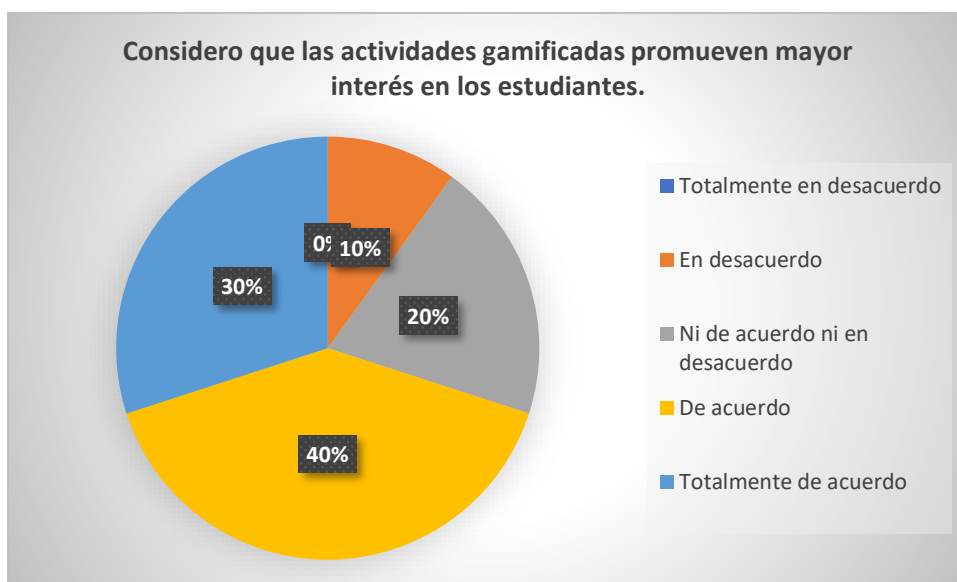


Figura 3: Considero que las actividades gamificadas promueven mayor atención por parte de los estudiantes

Análisis e Interpretación de resultados: Al analizar la tabla de encuestados podemos observar que el 10% de los docentes han señalado estar “En desacuerdo”, el 20% indica estar “Ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 40% manifiesta estar “De acuerdo”, el 30% expresa estar “Totalmente de acuerdo”. Se considera que un gran porcentaje de los docentes tienen una visión favorable con respecto a esta pregunta por lo que es factible la implementación de actividades usando herramientas gamificadas para los estudiantes del área técnica de informática.

Tabla 4

Tengo los conocimientos y habilidades necesarias para implementar herramientas de gamificación.

Criterio	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente en desacuerdo	1	10%
En desacuerdo	1	10%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	10%
De acuerdo	5	50%
Totalmente de acuerdo	2	20%
Total General	10	100%



Figura 4: *Tengo los conocimientos y habilidades necesarias para implementar herramientas de gamificación.*

Análisis e Interpretación de resultados: Se puede observar en la gráfica que del grupo de docentes encuestados el 10% señala estar “Totalmente en desacuerdo”, el 10% indica estar “En desacuerdo” y el otro 10% indica estar “Ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 50% expone que esta “De acuerdo” y el 20% considera estar “Totalmente de acuerdo”. Eso quiere decir que la mayoría tiene una respuesta positiva a la pregunta planteado por lo tanto es viable implementar herramientas de gamificación en el aula ya que se tiene ciertos conocimientos.

Tabla 5

La gamificación permite integrar efectivamente los contenidos técnicos.

Criterio	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	10%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	20%
De acuerdo	5	50%
Totalmente de acuerdo	2	20%
Total General	10	100%

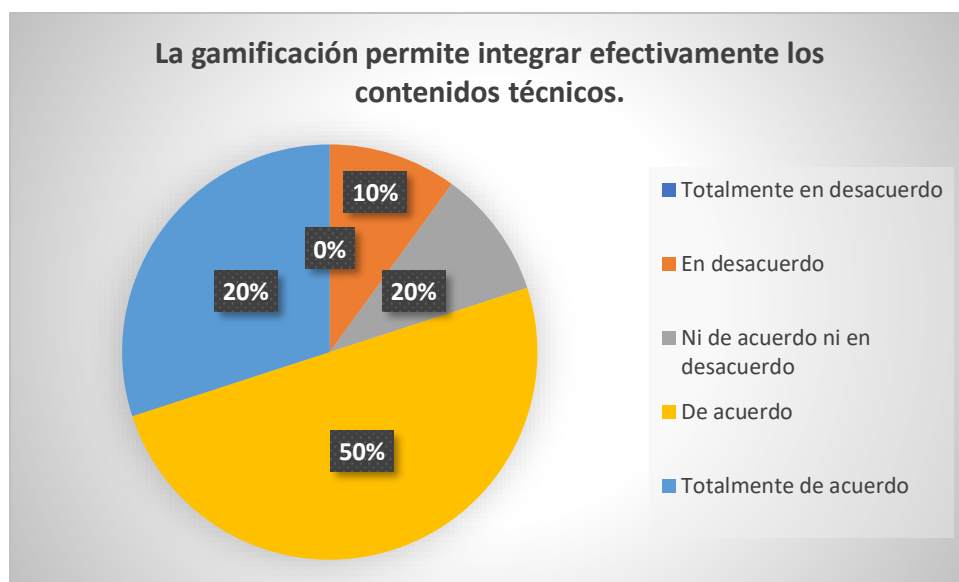


Figura 5: *La gamificación permite integrar efectivamente los contenidos técnicos.*

Análisis e Interpretación de resultados: De los docentes encuestados podemos observar que el 10% indica estar “En desacuerdo”, el 20% manifiesta estar “Ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el otro 50% señala estar “De acuerdo”, y el 20% restante revela estar “Totalmente de acuerdo”. Por lo tanto, se aprecia que la respuesta de los encuestados a la pregunta realizada es positiva señalando que la gamificación permite integrar efectivamente los contenidos técnicos.

Tabla 6

Las actividades con herramientas gamificadas contribuyen para mejorar la participación activa de los estudiantes.

Criterio	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	10%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	10%
De acuerdo	4	40%
Totalmente de acuerdo	4	40%
Total General	10	100%



Figura 6: *Las actividades con herramientas gamificadas contribuyen para mejorar la participación de los estudiantes*

Análisis e Interpretación de Resultados: Se pudo observar en el presente grafico que el 10% de los encuestados indican que están “En desacuerdo”, el 10% de los encuestados indican estar “Ni de acuerdo en desacuerdo”, el 40% considera estar “De acuerdo”, y el otro 40% de los docentes encuestados están “Totalmente de acuerdo”. Entonces se aprecia la necesidad de implementar las actividades gamificadas en nuestros estudiantes para mejorar la participación de los mismo.

Tabla 7

Las herramientas de gamificación generan un ambiente de aprendizaje más dinámico.

Criterio	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	10%
De acuerdo	5	50%
Totalmente de acuerdo	4	40%
Total General	10	100%



Figura 7: *Las herramientas de gamificación generan un ambiente de aprendizaje más dinámico.*

Análisis e Interpretación de Resultados: En este grafico se puede observar que el del total de los docentes encuestados solo el 10% manifestó estar “Ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 50% considera estar “De acuerdo” y el 40% indica estar “Totalmente de acuerdo”. Esto indica que se tiene una buena percepción de las respuesta dada a esta pregunta, por lo que se considera importante el uso de herramientas de gamificación ya que generarían un ambiente de aprendizaje más dinámico.

Tabla 8

He observado mejores resultados académicos tras aplicar dinámicas gamificadas.

Criterio	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	2	20%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	10%
De acuerdo	5	50%
Totalmente de acuerdo	2	20%
Total General	10	100%

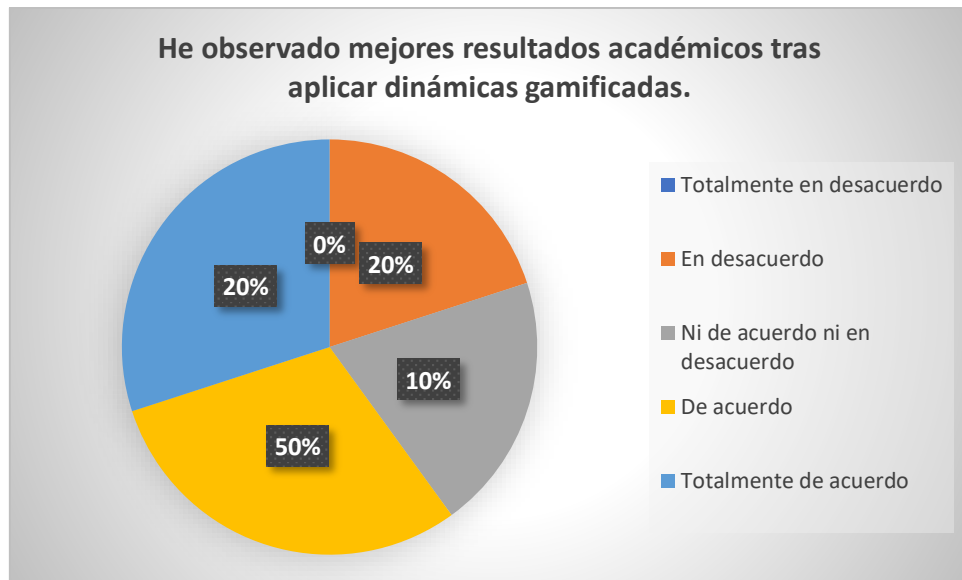


Figura 8: *He observado mejores resultados académicos tras aplicar dinámicas gamificadas.*

Análisis e Interpretación de Resultados: Del total de docentes encuestados podemos observar en la gráfica que el 20% señalo que están “En desacuerdo”, el 10% indica que están “Ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 50% manifiesta estar “De acuerdo” y el 20% expresa estar “Totalmente de acuerdo”. Se puede ver que existe la aprobación de la mayoría de los docentes por lo que es viable que exista mejores resultados académicos con la aplicación de herramientas dinámicas gamificadas.

Tabla 9

Los estudiantes de bachillerato se involucran de manera activa en las actividades gamificadas.

Criterio	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	10%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	20%
De acuerdo	4	30%
Totalmente de acuerdo	3	40%
Total General	0	100%

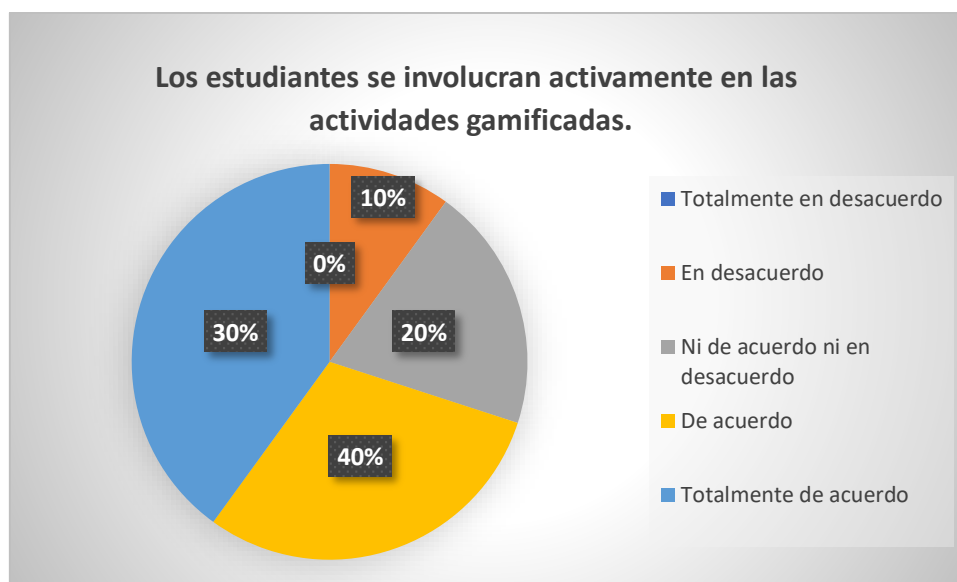


Figura 9: *Los estudiantes se involucran activamente en las actividades gamificadas.*

Análisis e Interpretación de Resultados: Se puede apreciar que del grupo de profesores participantes encuestados el 10% manifestó que están “En desacuerdo”, el 20% indica estar “Ni de acuerdo ni en desacuerdo”, el 40% señala estar “De acuerdo” y el 30% exclama estar “Totalmente de acuerdo”. Por lo que se puede percibir que es favorable y viable implementar herramientas gamificadas para ya que permiten desarrollar actividades más activas con los estudiantes.

Tabla 10

Considero que la gamificación es una estrategia pedagógica innovadora y efectiva.

Criterio	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	10%
De acuerdo	5	50%
Totalmente de acuerdo	4	40%
Total General	10	100%

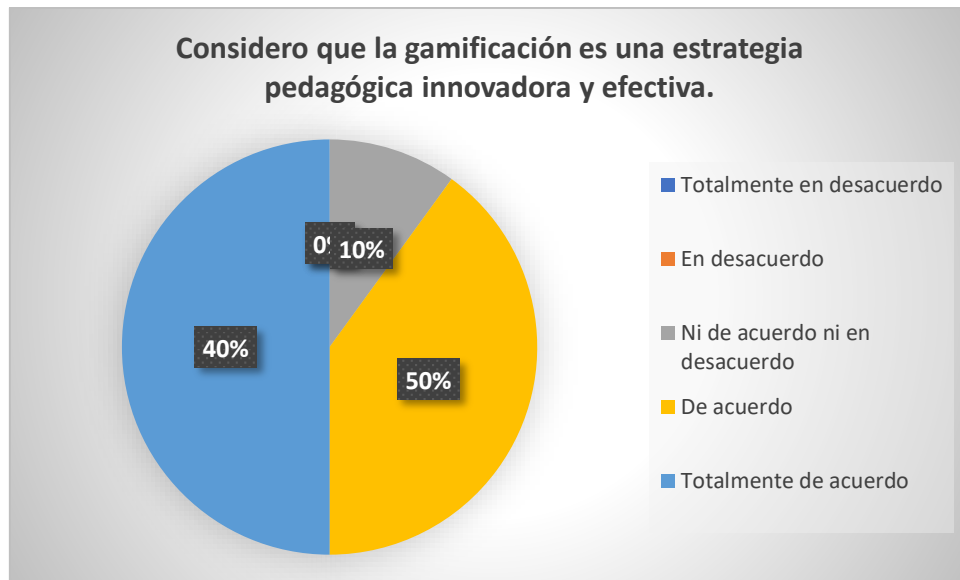


Figura 10: Considero que la gamificación es una estrategia pedagógica innovadora y efectiva.

Análisis e interpretación de Resultados: Según los resultados de la encuesta el 10% indican que indican “Ni de acuerdo ni en desacuerdo” mientras que el 50% manifiesta esta de “De acuerdo”, el otro 40% señalo quedar “Totalmente de acuerdo”. Por lo tanto la mayor parte de los docentes mantiene su respuesta efectiva al implementar la gamificación como una estrategia innovadora y efectiva.

III.CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 Fundamentos de la propuesta

Curso de formación docente en herramientas con elementos gamificación mediante el uso de la plataforma eXeLearning como Estrategia Transformadora en el Bachillerato Técnico.

El curso de formación docente planteado en la propuesta permitirá que los maestros del área técnica fomenten destrezas tecnológicas aplicadas en el contexto educativo a través de plataformas como **Kahoot, Quizizz, Blooket, Genially y Educaplay**, a través del uso de *eXeLearning* como recurso. Esta plataforma es accesible y eficiente para elaborar recursos educativos interactivos, una herramienta que permite trabajar sin conexión a internet, siendo importante en algunos contextos con limitaciones a tecnología.

Formar al cuerpo docente en el dominio de recursos tecnológicos permite reducir la brecha digital, potencia su crecimiento profesional y apoya al desarrollo de una cultura educativa con enfoque innovador. De esta forma, esta propuesta optimiza los procesos de enseñanza aprendizaje e impulsa el cambio pedagógico sostenible que mejora la calidad educativa y el desempeño estudiantil.

Justificación

El plan de implementar un curso de capacitación docente centrada en recursos gamificadas, desarrolladas a través de la plataforma de **eXelearning**, contribuye en actualizar y fortalecer los métodos de enseñanza en el bachillerato técnico, en las cuales predominan enfoques clásicos que suelen ser poco inspiradoras para los estudiantes. En la actualidad, los estudiantes necesitan de espacios formativos dinámicos, interactivos y orientados a sus intereses tecnológicos. Por lo tanto, la gamificación se posesiona en función de apoyo para promover la colaboración activa y proporcionar la comprensión de módulos técnicos, y al mismo tiempo fortalece las destrezas tecnológicas de educadores y estudiantes.

Brindar formación a los maestros durante la utilización de plataformas como *Kahoot*, *Quizizz*, *Genially*, *Blooket* y *Educaplay*, usando recursos desarrollados en eXelearning, no solo mejora su forma de enseñar, sino que les permite crear materiales didácticos originales y accesibles.

Esta propuesta es viable y sostenible, ya que se apoya en plataformas digitales gratuitas y de fácil implementación. De igual forma, contribuye a un proceso educativo que impacte realmente y se centre en el alumno, mejorando nuestra calidad formativa y fomentando un cambio metodológico en el bachillerato técnico. Así pues, esta propuesta beneficia a los docentes y fortalece el desarrollo integral de los docentes.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Promover el crecimiento de competencias educativas y digitales de los docentes del bachillerato técnico a través de un curso de capacitación en el uso de herramientas gamificadas integradas a través de la plataforma **eXeLearning**, como estrategia creativa para enriquecer el proceso formativo.

Objetivos específicos

Determinar el grado de manejo y utilización con recursos digitales en gamificación por los docentes de bachillerato técnico.

Diseñar e implementar un curso práctico respecto al manejo de materiales gamificados tales como *Kahoot*, *Quizizz*, *Genially*, *Blooket* y *Educaplay*, creado por medio de la plataforma eXeLearning.

Valorar la incidencia del curso en la creación y ejecución de clases más interactivas, colaborativas, enfocadas en la contribución efectiva de los estudiantes.

Características de esta propuesta

Original: Aplica estrategias gamificadas como recurso metodológico.

Innovadora: Incorpora la gamificación como estrategia metodológica para activar la dinámica de enseñanza y aprendizaje en el ámbito del entorno técnico.

Formativa: Se enfoca en la capacitación profesional docente, por medio de un curso ordenado, práctico y adaptado a la situación específica.

Flexible: Usa **eXeLearning**, un espacio virtual que brinda la oportunidad de diseñar recursos accesibles sin requerir acceso a internet.

Aplicativa: Facilita a los docentes aplicar los conocimientos aprendidos implementando recursos gamificados auténticos en su enseñanza.

Evaluativa: Contiene evaluación previa, acompañamiento formativo y evaluación final para analizar cómo influye la propuesta en la práctica pedagógica.

Contextualizada: Diseñada específicamente para los docentes del área técnica de informática del Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa El Triunfo.

3.2 Presentación de la propuesta

Para el diseño y estructuración del recurso educativo, se utilizó la plataforma *eXelearning*, una plataforma libre que posibilita la creación de recursos educativos digitales de manera intuitiva y sin exigir saberes avanzados en codificación. Esta plataforma es ampliamente utilizada en contextos educativos por su flexibilidad, compatibilidad con diversos estándares (SCORM, IMS, e Pub) y facilidad de exportación e integración en entornos virtuales de aprendizaje como Chamilo, Moodle, entre otros.

Se procedió a la descarga de la versión autoejecutable para sistemas operativos Windows, lo cual facilitó su instalación y posterior uso sin requerimientos técnicos adicionales. Una vez instalado el software, se inició el desarrollo del recurso aplicando una estructura **en cascada**, es decir, se organizó el contenido de manera jerárquica y secuencial, permitiendo una navegación lógica y progresiva para el usuario final.

La propuesta educativa se dividió en módulos temáticos, cada uno con sus respectivos subtemas, actividades, recursos interactivos y evaluaciones. Esta organización favorece el aprendizaje autónomo y guiado, brindando a los estudiantes avanzar según su ritmo de aprendizaje mientras interactúan con contenidos multimedia, como videos, infografías y ejercicios autoevaluativos.

Imagen 1: Búsqueda de exelearning en Google.



Imagen 2: Ingreso a la plataforma exelearning y descargamos.

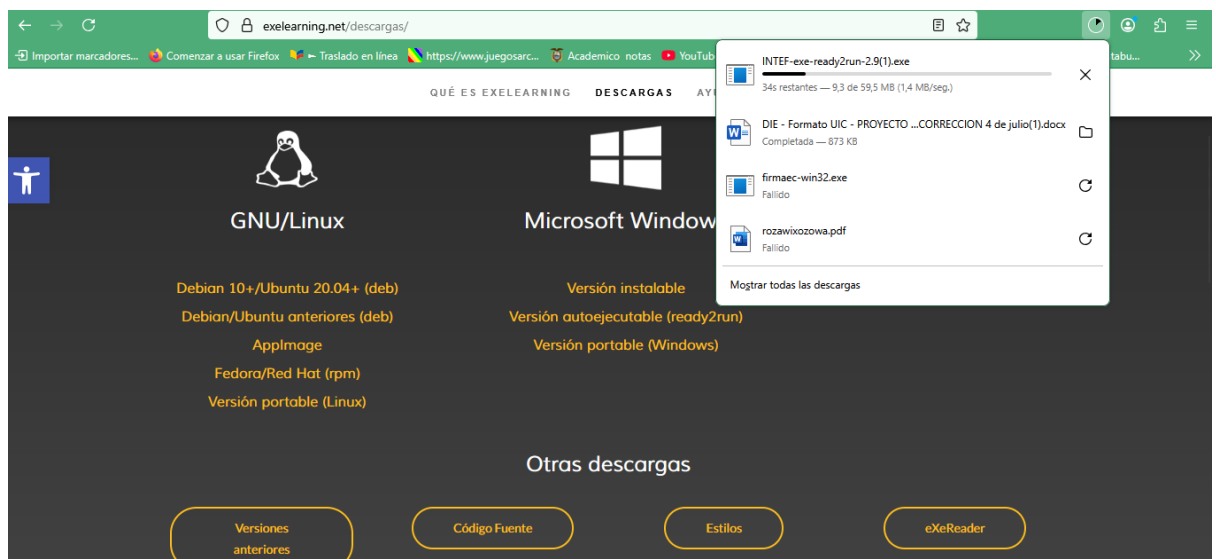


Imagen 3: Descargamos la versión autoejecutable.

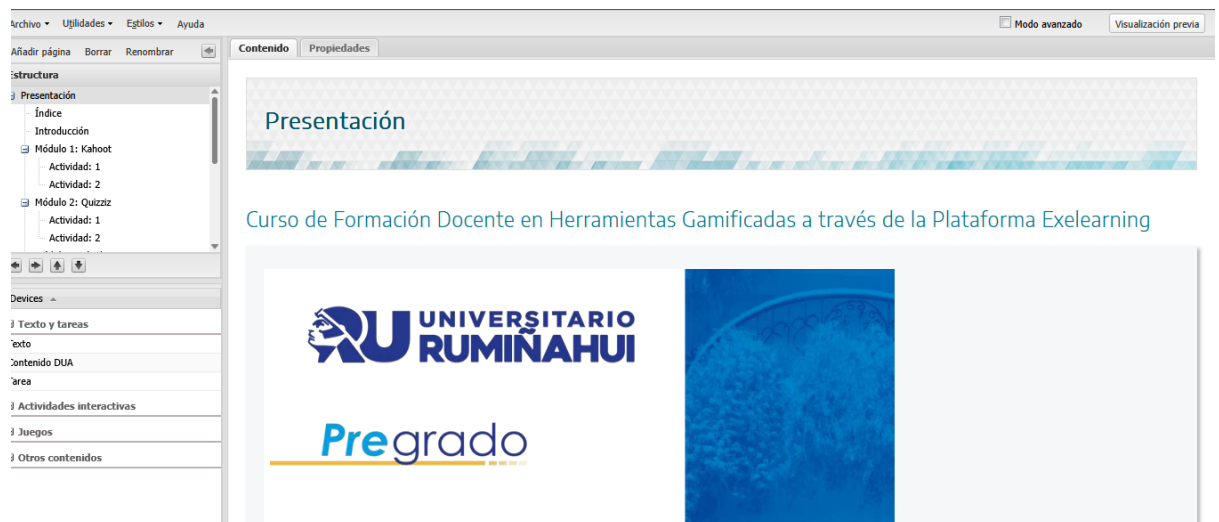


Imagen 4: Presentación de la pantalla de creación de contenidos.

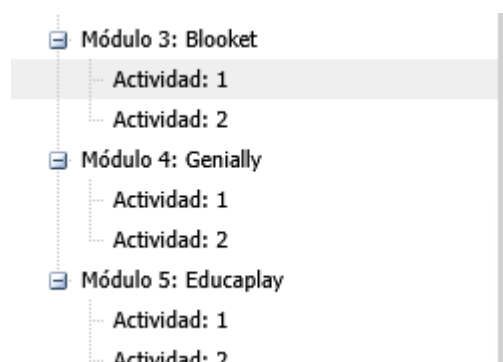


Imagen 5: Estructura del contenido desarrollado



Imagen 6: Presentación en vista previa del desarrollo de la propuesta

¡En el módulo 1, usamos Kahoot!, es una plataforma educativa gratuita que convierte cuestionarios y actividades en juegos interactivos. Puedes participar desde tu celular, tableta o computadora para responder preguntas mientras compites con tus compañeros. Y se desarrolló las siguientes actividades:

Actividad 1.-Selección de la respuesta correcta

Tema: topologías de red informática

Objetivo: reforzar la clase de sistemas operativos y redes, con el tema propuesto.

Desarrollo: PIN de juego: 01350390

Invitar: https://kahoot.it/challenge/01350390?challenge-id=d53db2b9-94bd-4fc8-aa15-7fde8fb9e1a0_1751667622181

Conclusión: actividades divertidas, con un entorno agradable y que aporta en la optimización del proceso educativo del módulo de Sistemas Operativos y redes.

Módulo 1: Kahoot

Plataforma Kahoot



¿Qué es Kahoot?

Kahoot! es una plataforma educativa gratuita que convierte cuestionarios y actividades en juegos interactivos. Puedes participar desde tu celular, tableta o computadora para responder preguntas mientras compites con tus compañeros.

Imagen 7: presentación del módulo 1 Plataforma Kahoot.



Imagen 8: actividad 1 seleccione la respuesta correcta.



Imagen 9: entorno visual de la plataforma Kahoot.

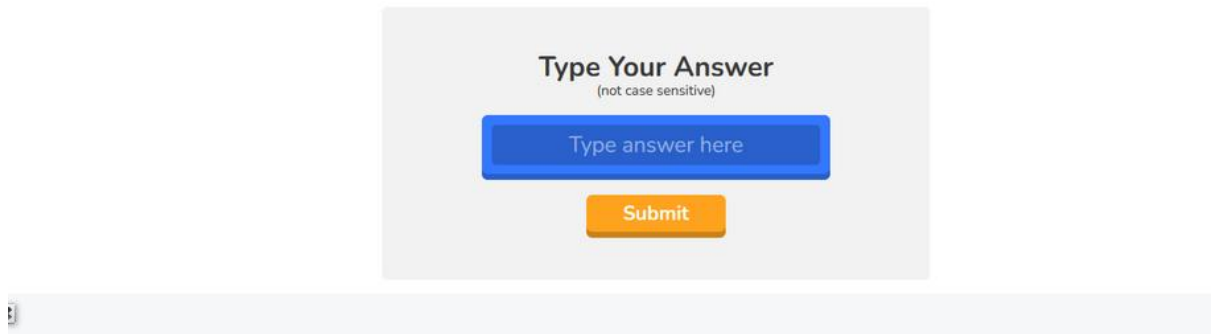
Actividad 2.-Selección verdadero o falso.

Tema: topologías de red informática estrella.

Objetivo: reforzar la clase de sistemas operativos y redes, con el tema propuesto.

Desarrollo: <https://play.blooket.com/play?id=8344719>

¿Qué es HTML y para qué se usa?



The image shows a screenshot of a Blooket game interface. At the top, there is a question: "¿Qué es HTML y para qué se usa?". Below the question is a text input field with the placeholder text "Type Your Answer" and a note "(not case sensitive)". Below the input field is a blue button labeled "Type answer here" and an orange button labeled "Submit".

Imagen 10: seleccione verdadero o falso.

Conclusión: actividades divertidas, con un entorno agradable y que aporta en la optimización del desarrollo educativo dentro del módulo de Sistemas Operativos y redes. La implementación de esta actividad en un entorno de aprendizaje agradable y motivador contribuye significativamente al fortalecimiento del desarrollo educativo en el módulo de **Sistemas Operativos y Redes** para fomentar su interés por los temas técnicos y promover una mayor comprensión de los contenidos.



Imagen 11: presentación del módulo 1 Plataforma Kahoot. La segunda actividad que corresponde al verdadero o falso.

En el módulo 2, usamos **Quizizz** es un entorno virtual dinámico diseñado para desarrollar y aplicar cuestionarios o juegos educativos en tiempo real o en modo asincrónico. Es muy útil para evaluar conocimientos de forma divertida. Se desarrolló las siguientes actividades:

Actividad 3.-Preguntas de Opción Múltiple

Tema: Computación Básica

Objetivo: reforzar los conocimientos de cada parte del ordenador con su función básica.

Desarrollo:

https://wayground.com/admin/assessment/686e76fe7ba5eb5d4decc302?source=lesson_share



Imagen 12: Juego y plan de recompensa.

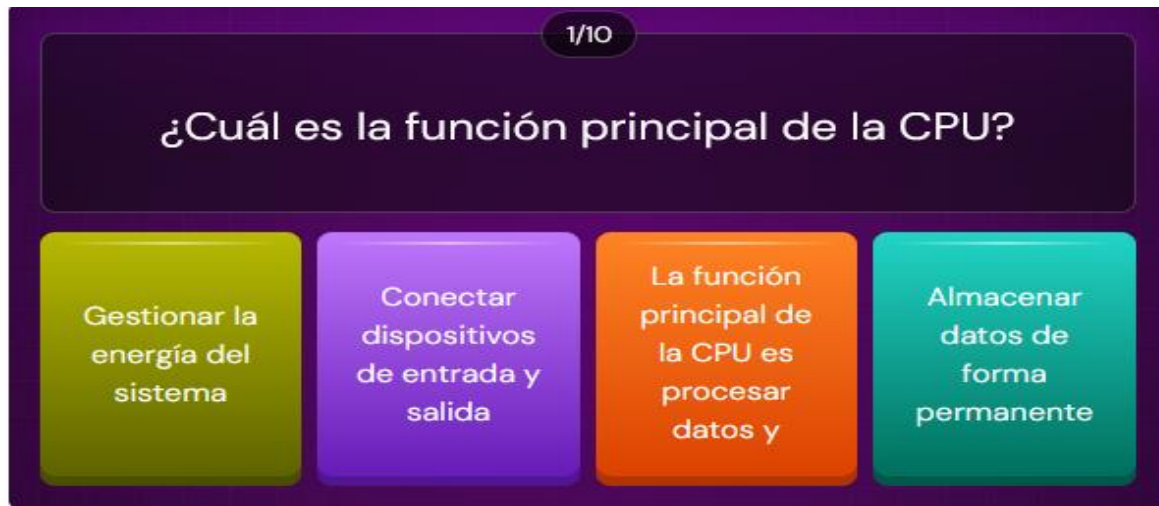


Imagen 14: Juego

Conclusión: La actividad permitió reforzar el conocimiento de las partes del ordenador y sus funciones básicas, ayudando a los estudiantes a identificar y comprender mejor cada componente del equipo mediante preguntas de opción múltiple.

Actividad 4.-Selección de acuerdo con la imagen.

Tema: Lenguaje de Programación

Objetivo: Identificar visualmente estructuras, comandos y elementos básicos de la programación a partir de preguntas guiadas.

Desarrollo: <https://wayground.com/join?gc=635035&source=liveDashboard>



Imagen 15: Actividad 4

Conclusión: Esta actividad visual ayuda a relacionar conceptos de programación con su representación práctica, facilitando el aprendizaje significativo y el reconocimiento de elementos claves del código.

En el módulo 3, usamos Blooket se trata de un entorno de gamificación educativa que ofrece a los educadores la opción de generar cuestionarios que se transforman en juegos interactivos. Los estudiantes participan desde sus dispositivos y aprenden mientras compiten de manera divertida.. Se desarrolló las siguientes actividades:

Actividad 5.-Cuestionario de Soporte Técnico

Tema: Soporte Técnico – Partes del case

Objetivo: Preparar a los participantes para la detección y comprensión de las distintas partes del case.

Desarrollo: <https://play.blooket.com/play?hwId=686f2c4075b34cbe5b519b08>

seleccione los tipos de USB



Imagen 16: actividad 5

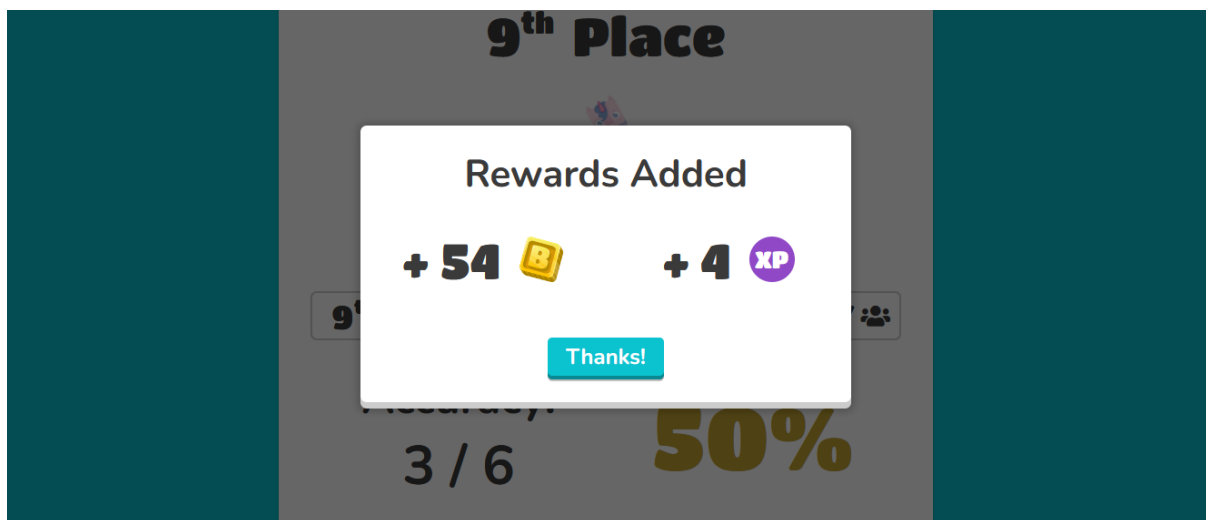


Imagen 17: actividad, más plan de recompensa.

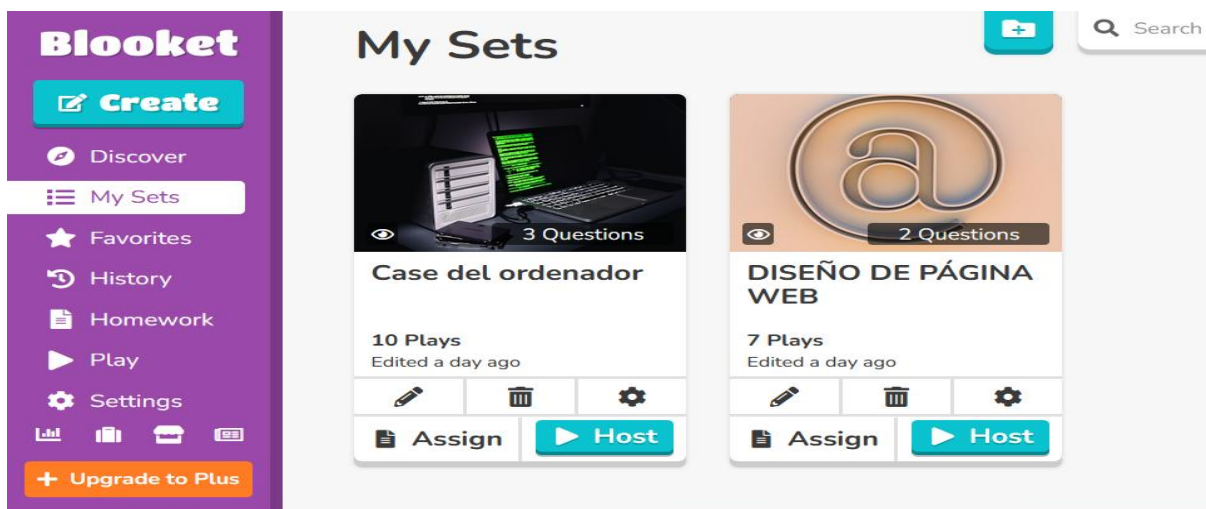


Imagen 18: Sets creados en blooket.

Conclusión: Los participantes mejoraron su capacidad para identificar y entender las partes del case de un ordenador. Además, reforzaron su comprensión sobre la función protectora y de ventilación del gabinete. Esto fortaleció sus habilidades en diagnóstico y mantenimiento técnico básico.

Actividad 6.-Preguntas con respuestas cortas.

Tema: Diseño Web

Objetivo: Formular un cuestionario de respuestas breves que permita a los participantes demostrar comprensión de los fundamentos del diseño web.

Desarrollo:<https://play.blooket.com/play?id=8344719>

¿Qué es HTML y para qué se usa?



Imagen 19: actividad 6

Conclusión: El cuestionario permitió evaluar con eficacia que los participantes comprendieron los fundamentos del diseño web.

En el módulo 3, usamos Genially ,plataforma digital que permite elaborar materiales interactivos que detallo a continuación:

- Diapositivas dinámicas
- Representaciones graficas de información
- Juegos educativos
- Escape rooms
- Dossiers, mapas y mucho más.

Actividad 7.-Ordenar las respuestas

Tema: Presentación Dinámica – ordenar las partes de la parte frontal del case del ordenador.

Objetivo: Implementar la habilidad de los partícipes para identificar y/o ordenar correctamente las partes que conforman la parte frontal del case del ordenador, reconociendo su función y ubicación dentro del gabinete para mejorar el conocimiento práctico en soporte técnico y mantenimiento básico.

Desarrollo: <https://view.genially.com/68197049a41d34f5ce164f03/presentation-arquitectura-del-case>

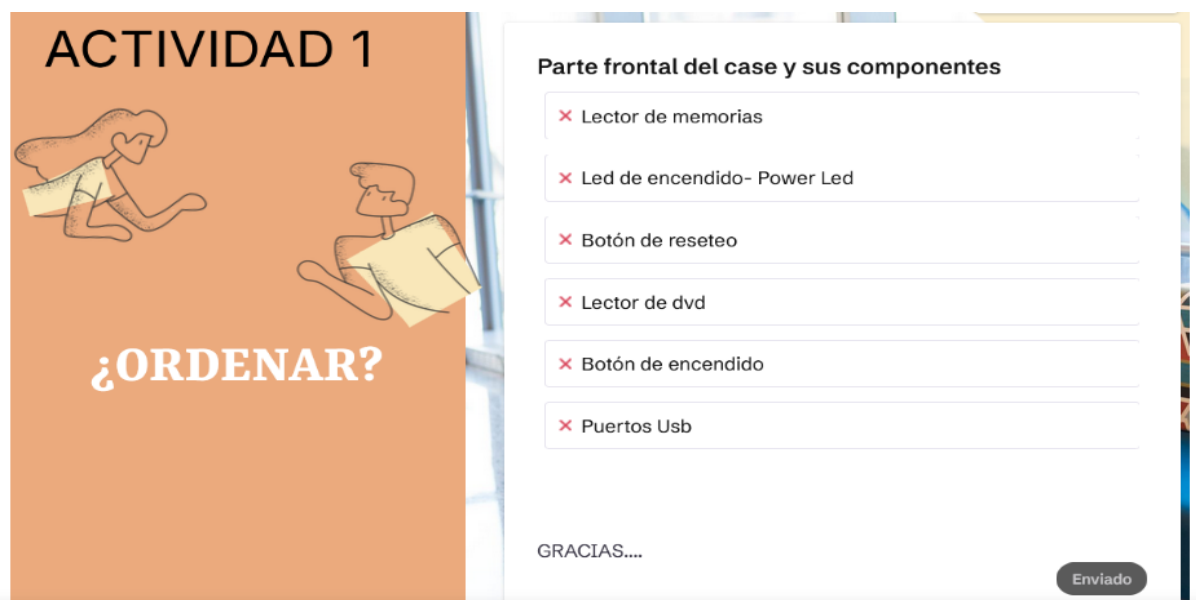


Imagen 20: actividad 7

Conclusión: La actividad de presentación dinámica para ordenar las partes de la parte frontal del case del ordenador permitió a los participantes fortalecer sus conocimientos prácticos sobre los componentes y su ubicación específica. A través de esta experiencia interactiva,

Actividad 8.- Elección de la Imagen.

Tema: Puertos y Botones de la parte frontal del case.

Objetivo: Facilitar que los participantes reconozcan y asocien correctamente los diferentes puertos y botones ubicados en la parte frontal del case del ordenador mediante la selección de imágenes, fortaleciendo su comprensión visual y funcional para mejorar sus habilidades.

Desarrollo: <https://view.genially.com/68197049a41d34f5ce164f03/presentation-arquitectura-del-case>

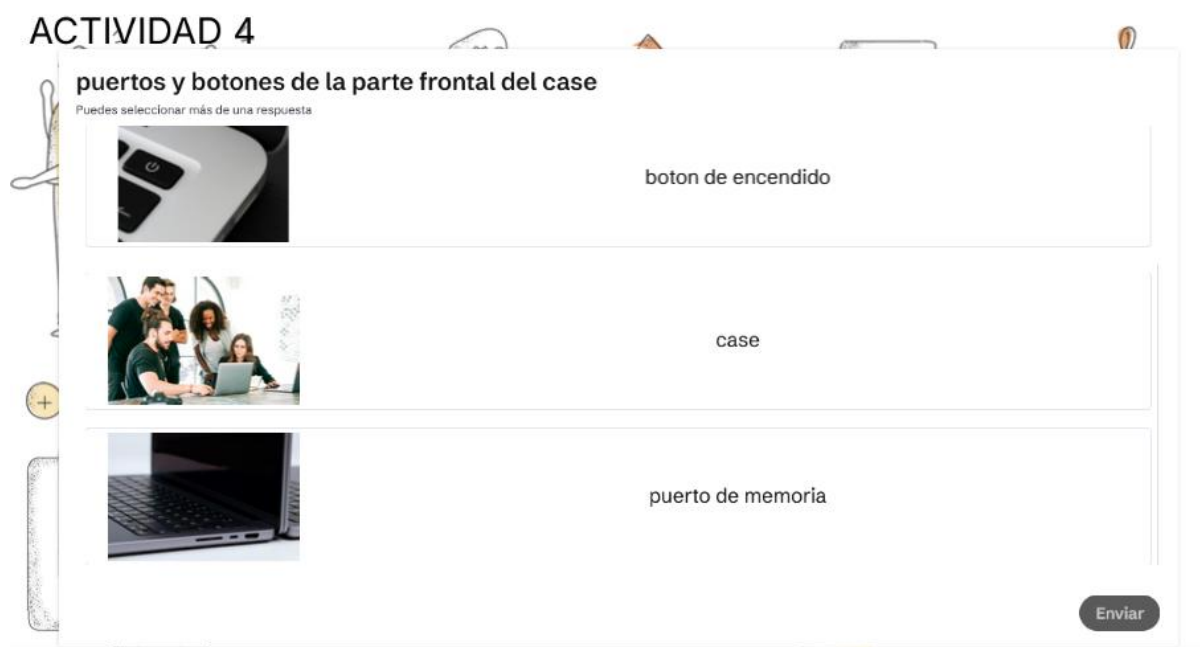


Imagen 21: actividad 8

Conclusión: La actividad de elección de la imagen sobre los puertos y botones de la parte frontal del case permitió a los participantes reforzar su capacidad para identificar visualmente los componentes esenciales y comprender sus funciones específicas. Esta metodología

dinámica facilitó el aprendizaje activo y la retención del conocimiento, preparando a los estudiantes para un manejo más seguro y efectivo del hardware en tareas de soporte técnico y mantenimiento básico.

En el módulo 5, Usamos Educaplay, es una plataforma gratuita para crear actividades educativas interactivas. Puedes crear:

Sopas de letras

Crucigramas

Test de opción múltiple

Adivinanzas

Mapas interactivos

Dictados, entre otros.

Actividad 9.- Ruleta de palabras

Tema: Adivina la parte de la computadora.

Objetivo: Impulsar el desarrollo de destrezas en los participantes para identificar y relacionar correctamente dichos puertos y botones ubicados en la parte frontal del case del ordenador, mediante la selección de letras, formando palabras en la ruleta, con el fin de fortalecer sus conocimientos en hardware y soporte técnico básico.

Desarrollo: Enlace al juego: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24551050-adivina-la-parte-de-la-computadora.html>

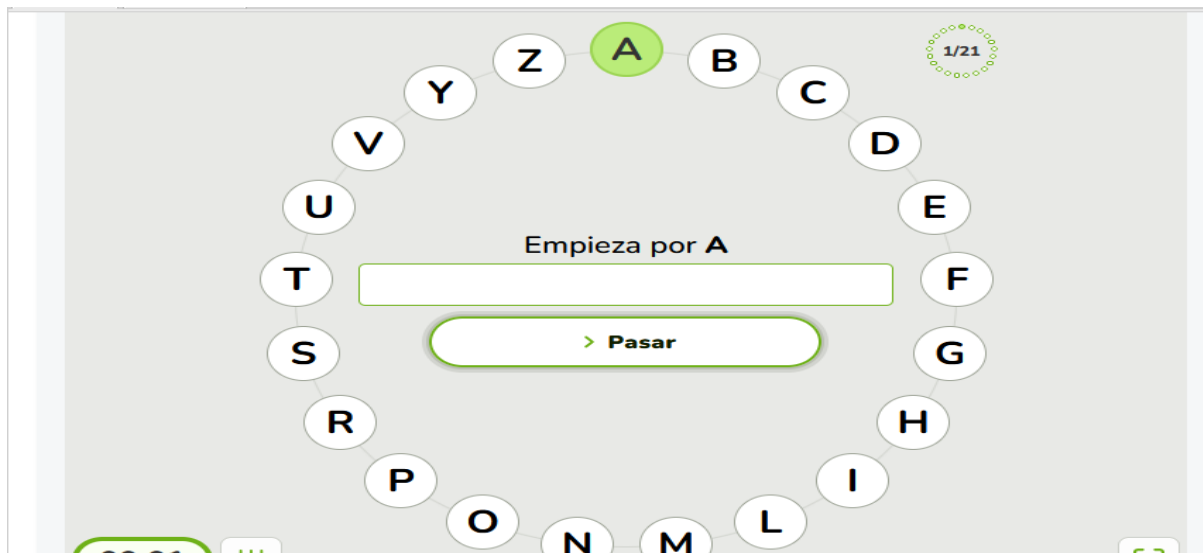


Imagen 22: actividad 9

Conclusión: La actividad de la ruleta de palabras permitió a los participantes poner en práctica sus conocimientos sobre las partes de la computadora de manera lúdica e interactiva. Al formar palabras relacionadas con componentes y elementos del hardware, los estudiantes reforzaron su capacidad de identificación y asociación, lo que facilitó un aprendizaje más dinámico y significativo. Esta estrategia, implementada a través de Educaplay, promovió la motivación y participación activa, contribuyendo así al fortalecimiento de competencias básicas en soporte técnico

Actividad 10.- Relacionar columnas, juego de parejas.

Tema: Microsoft word

Objetivo: Estimular la formación de capacidades en los involucrados para reconocer además asociar correctamente tales elementos, funciones y herramientas básicas de Microsoft Word, mediante una actividad interactiva de relación de columnas en formato de juego de parejas, con el fin de fortalecer sus competencias en el uso práctico del procesador de texto.

Desarrollo:<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24551279-juego-de-parejas-uso-de-microsoft-word.html>

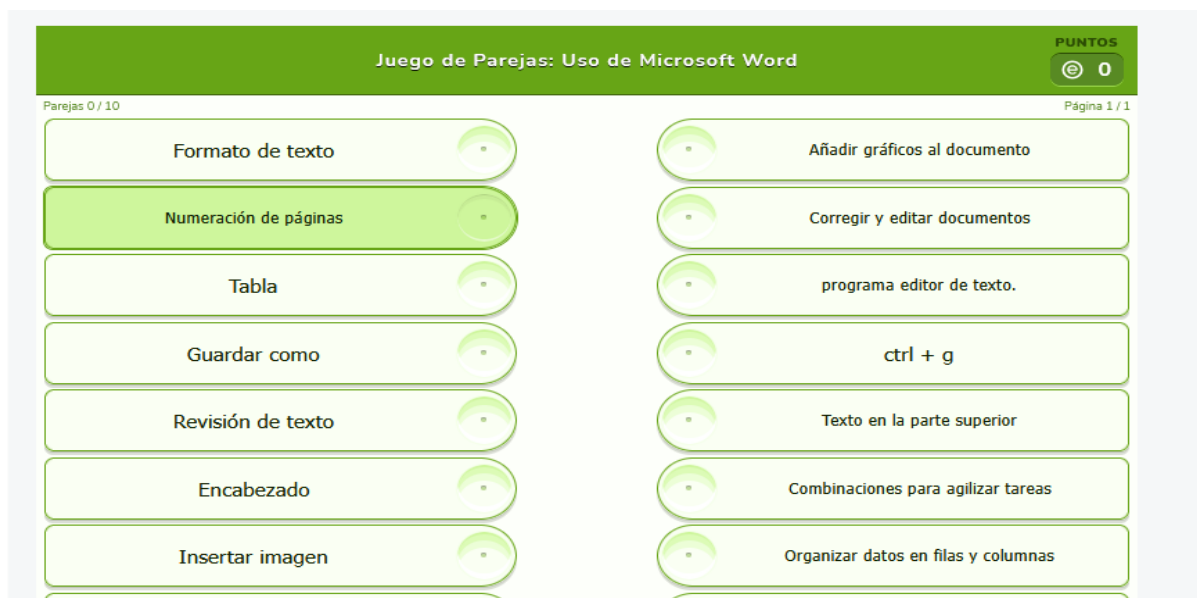


Imagen 23: juego en pareja actividad 10.

Conclusión: La actividad de relacionar columnas en Educaplay ayudó a los participantes a reforzar su conocimiento sobre las funciones básicas de Microsoft Word. Mediante el juego, se promovió la memorización activa, el aprendizaje visual y la motivación, logrando una comprensión práctica y significativa del entorno de trabajo del procesador de texto.

3.3 Ejecución de la propuesta

La ejecución de la propuesta se la realizó durante el primer trimestre del año lectivo, 2025-2026, en la unidad educativa nacional, el triunfo, tuvo la participación de 10 docentes del área técnica de Informática. La aplicación del curso de formación docente con el título “Uso de herramientas gamificadas a través de la plataforma eXeLearning estrategia innovadora en el bachillerato técnico” fue ejecutado como una necesidad para fortalecer las competencias digitales y pedagógicas de los maestros en el Uso de estrategias metodológicas activas.

Esta capacitación se desarrolló de manera presencial en el laboratorio de computación, utilizando la plataforma eXeLearning, como un entorno de formación para los docentes, quienes accedieron a contenidos teóricos, videos, tutoriales, ejercicios prácticos y actividades

interactivas. Se utilizaron herramientas como Kahoot, Quizizz, Genially, Blooket y Educaplay, iniciando su ejecución práctica en el diseño de actividades organizadas al bachillerato técnico.

En el transcurso del curso, se brindó acompañamiento individualizado, sesiones de apoyo pedagógico y así mismo espacios de intercambio colaborativo. Los maestros llevaron a cabo en sus clases actividades gamificadas desarrolladas en el curso, lo que permitió ver la reacción de los estudiantes y hacer las modificaciones según sus necesidades.

Para concluir, se implementó una encuesta orientada a evaluar la implementación de la propuesta, donde se han observado resultados de aceptación, mayor motivación en los estudiantes y una mayor actitud colaborativa de los docentes para usar estas estrategias profesionalmente.

Resultados obtenidos de la aplicación de la propuesta.

Tras la implementación de la propuesta a los docentes del curso de formación en herramientas gamificadas a través de la herramienta eXeLearning los efectos obtenidos han reflejado una marca positiva en la práctica educativa. Los docentes que participaron en la aplicación de la propuesta han manifestado que el curso fortaleció sus conocimientos sobre el manejo de herramientas digitales como *Kahoot*, *Quizizz*, *Genially*, *Blooket* y *Educaplay*. Además, indicaron que estas plataformas facilitan el diseño de sesiones educativas más participativas y animadas. Mas del 90% de los encuestados indicaron estar motivados para aplicar lo aprendido en el curso y continuar preparándose en estrategias innovadoras. Así mismo se ha observado una mejor intervención activa de los estudiantes en el entendimiento de los temas técnicos. Por lo tanto, se indica que la propuesta ha fortalecido el desarrollo de entre relación docente-estudiante en el Bachillerato Técnico.

Durante la tabulación de datos se han obtenidos los siguientes porcentajes en la aplicación de la misma:

Tabla 1

El curso fortaleció mis conocimientos sobre herramientas de gamificación.

Criterio	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	2	20%
Totalmente de acuerdo	8	80%
Total General	10	100%

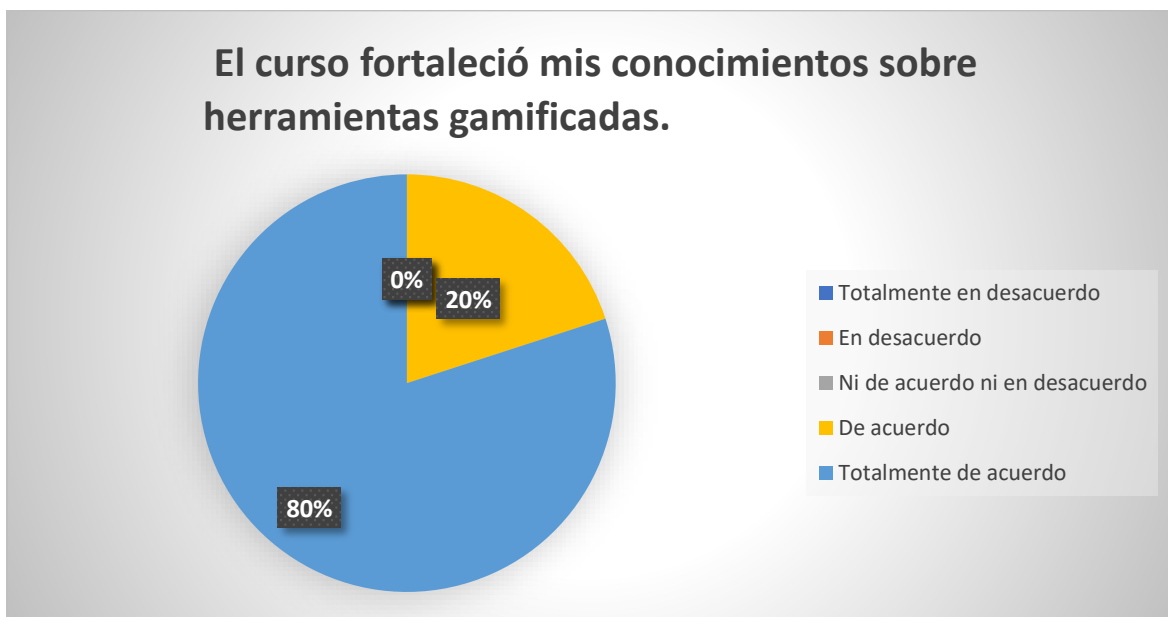


Figura 1.- El curso fortaleció mis conocimientos sobre herramientas gamificación.

Análisis e interpretación de Resultados.- Del total de encuestados el 80% considera estar “Totalmente de acuerdo” con el curso de herramientas gamificadas el mismo que ha fortalecido sus conocimientos. Así mismo el 20% confirma está de acuerdo con esta nueva estrategia innovadora para el bachillerato técnico.

Tabla 2

La plataforma eXeLearning me permitió organizar y presentar contenidos de forma clara.

Criterio	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	3	30%
Totalmente de acuerdo	7	70%
Total General	10	100%

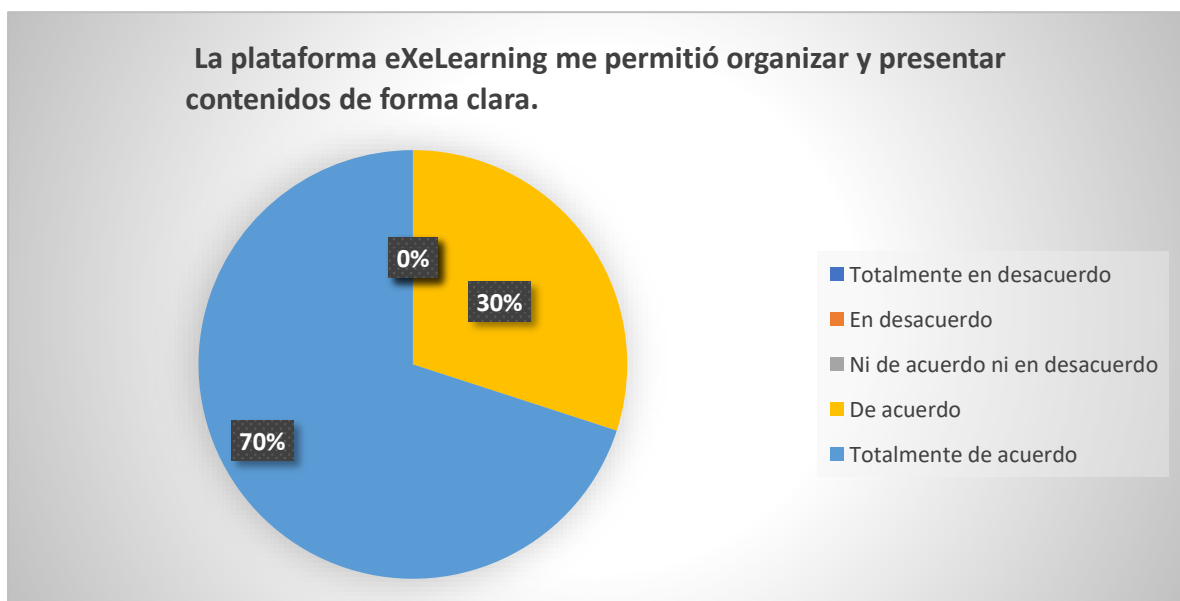


Figura 2.- La plataforma eXeLearning me permitió organizar y presentar contenidos de forma clara.

Análisis e interpretación de Resultados. - El 70% de los educadores entrevistados han confirmado que están “Totalmente de acuerdo” en que esta plataforma eXeLearning les ha permitido mejorar la organización de los contenidos de aprendizaje para el bachillerato técnico, mientras que el 30% esta “De acuerdo” con el uso de la herramienta.

Tabla 3

Las herramientas vistas (Kahoot, Quizizz, Genially, Blooket, Educaplay) son aplicables a mi contexto técnico.

Criterio	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	1	10%
Totalmente de acuerdo	9	90%
Total General	10	100%

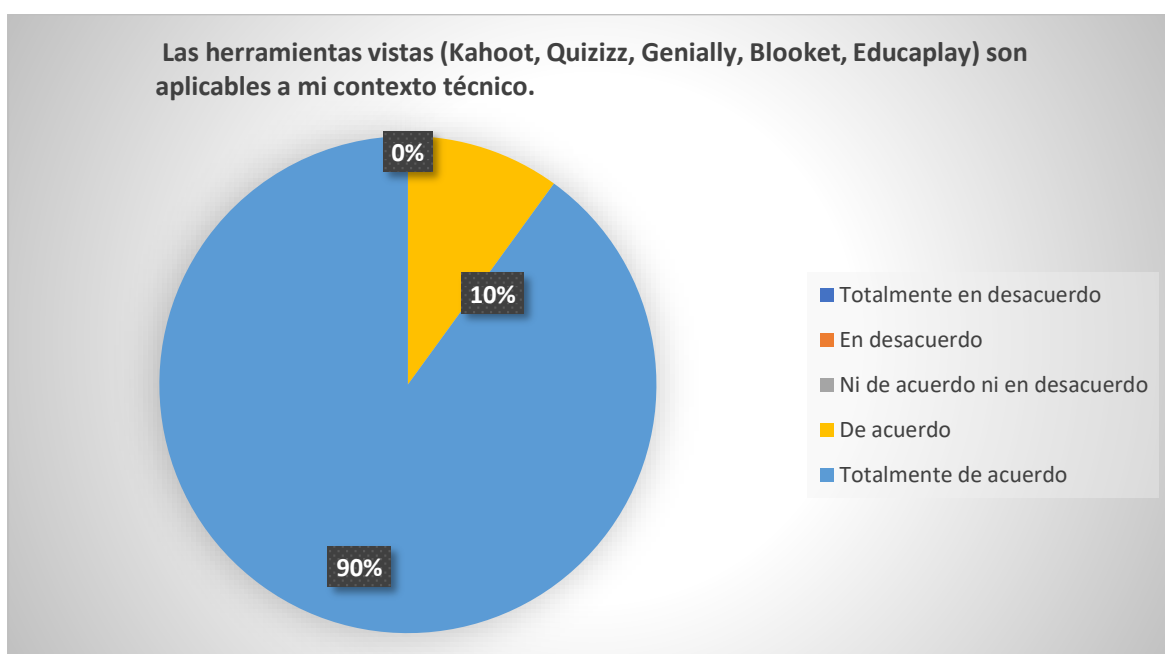


Figura 3.- Las herramientas vistas (Kahoot, Quizizz, Genially, Blooket, Educaplay) son aplicables a mi contexto técnico.

Análisis e interpretación de Resultados. - Del total de educativos consultados el 90% están “Totalmente de acuerdo” que el manejo de plataformas como **Kahoot, Quizizz, Genially, Blooket, Educaplay** son aplicables a los estudiantes del bachillerato técnico mientras que el 10% están “De acuerdo” con el uso de estas aplicaciones innovadoras.

Tabla 4

Me siento motivado/a para aplicar lo aprendido en mis clases de informática

Criterio	Frecuencia	Porcentajes
----------	------------	-------------

Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	2	20%
Totalmente de acuerdo	8	80%
Total General	10	100%

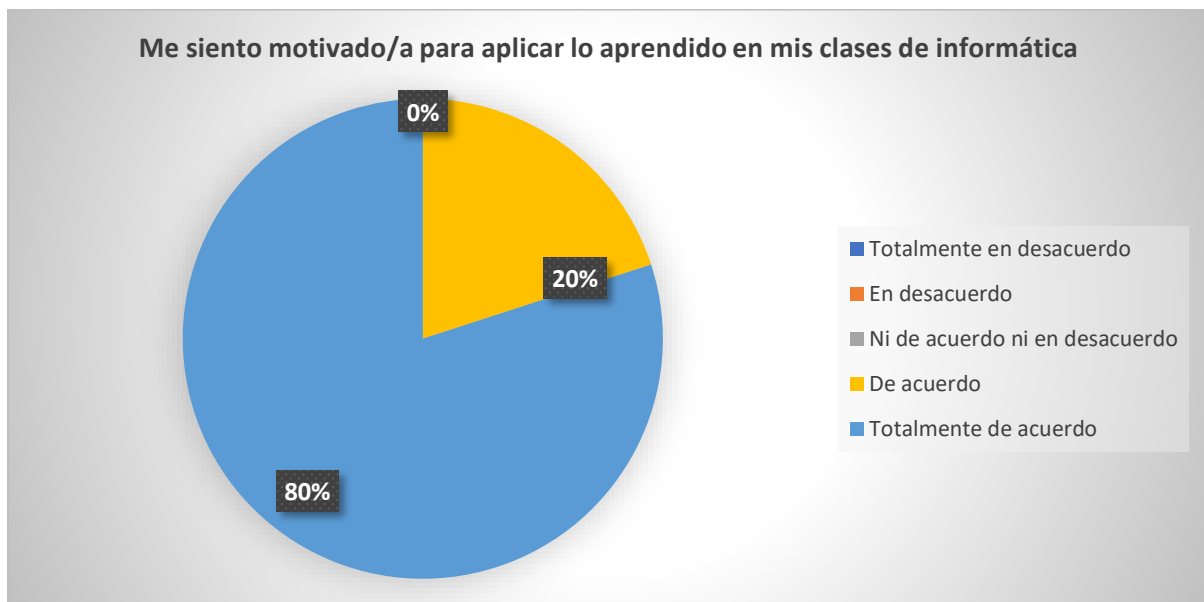


Figura 4.- Me siento motivado/a para aplicar lo aprendido en mis clases de informática

Análisis e interpretación de Resultados. - El 80% de los encuestados consideran estar “Totalmente de acuerdo” que se sienten motivados con lo aprendido en el curso de eXeLearning. Así mismo el 20% esta “De acuerdo” con el conocimiento del curso de herramientas gamificadas.

Tabla 5

Considero que la gamificación mejora el aprendizaje técnico de los estudiantes.

Criterio	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%

De acuerdo	2	20%
Totalmente de acuerdo	8	80%
Total General	10	100%

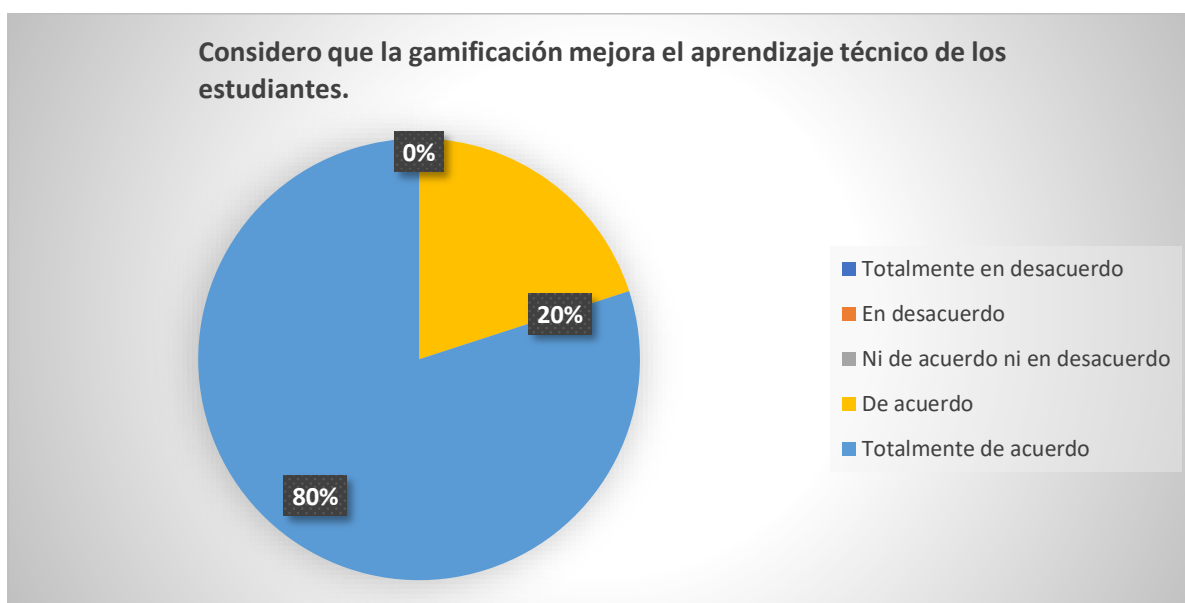


Figura 5.- Considero que la gamificación mejora el aprendizaje técnico de los estudiantes.

Análisis e interpretación de Resultados.- Del total de maestros que fueron encuestados el 80% consideran estar “Totalmente de acuerdo” que la aplicación de estrategias de juegos mejora la asimilación de contenidos por los educandos en el bachillerato técnico mientras que el 20% están “De acuerdo” que la aplicación de plataformas interactivas mejora el desarrollo cognitivo.

CONCLUSIONES

1.Evidenciamos que antes de impartir el curso había poco conocimiento sobre la incorporación de elementos gamificados en el aula por parte de maestros del área técnica de informática en el área pedagógica al impartir sus clases. Tras la capacitación, se evidenció un notable aumento en el uso y manejo de plataformas como **Kahoot, Quizizz, Genially, Blooket y Educaplay**, lo cual nos muestra que la formación contribuyó significativamente en el desarrollo profesional de cada docente.

2. Logramos diseñar actividades pedagógicas gamificadas pertinentes al currículo técnico, tomamos ejemplo de las diferentes asignaturas. Los docentes agregaron contenidos del área en dinámicas interactivas, favoreciendo una enseñanza más atractiva y de fácil dominio, lo que refuerza la participación reflexiva y contextualizada del estudiante en su proceso formativo.

3. Se observa mejoras en el interés y la colaboración activa del profesorado como en los estudiantes. La culminación de las acciones gamificadas generó mayor interés en el aula, causando un ambiente educativo más dinámico, colaborativo y encaminado a la innovación en las metodologías aplicadas en el campo educativo.

RECOMENDACIONES

1. Se debe continuar con cursos de formación continua en gamificación y otras estrategias innovadoras, con el propósito de consolidar la práctica docente en los entornos digitales y mantener actualizadas los métodos del proceso educativo en todos los niveles de formación.

2. Integrar de forma metódica las actividades gamificadas en el desarrollo del currículo técnico, adaptando cada una de las estrategias adaptadas a los requerimientos y particularidades de cada uno de los estudiantes y así mejorar su efectividad.

3. Promover espacios donde se puedan compartir experiencias entre docentes de distintas áreas para socializar el rendimiento de las actividades gamificadas y de cómo ayudaron a mejorar el entorno educativo en cada una de sus asignaturas y de esta manera estaremos promoviendo el trabajo en equipo y se enriquecerá la cultura institucional en el campo de la innovación pedagógica.

4. Supervisar y evaluar periódicamente el impacto que ha causado la aplicación de estrategias gamificadas en el desarrollo pedagógico para concertar estrategias y garantizar su

sostenibilidad a largo plazo, debido a su alto impacto positivo y en el caso de no ser así diagnosticar para poder mejorar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

3.4 Referencias

Ausubel, D. P. (2018). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trillas.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2019). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification*. ACM.

González, L., & Ríos, J. (2023). *La gamificación como estrategia didáctica en la formación docente*. Revista Iberoamericana de Educación, 92(1), 45-60.

Mora, A., Riera, D., González, C., & Arnedo-Moreno, J. (2021). *Gamification: A systematic review of design frameworks*. Computers in Human Behavior, 103(3), 113–122.

Muñoz, P., & Torres, M. (2022). *Impacto de la gamificación en el aprendizaje técnico de estudiantes de bachillerato*. Revista de Educación Técnica, 15(2), 74-88.

Reyes, D. (2023). *Innovación educativa y estrategias motivacionales en la enseñanza técnica*. Editorial Académica Española.

Salinas, L., & Rivadeneira, E. (2022). *Gamificación como herramienta de innovación educativa en contextos técnicos*. Revista de Pedagogía Contemporánea, 10(1), 55-70.

Valencia, R. (2024). *Estrategias digitales y gamificadas para la educación del futuro*. Editorial Universitaria.

Referencias Web:

Arufe-Giráldez, V., Arias, J. L., Mon, M. A., & Subhash, S. (2023). *Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review*. Education Sciences, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>(MDPI)

cedtech.net

Molina-Carmona, R., & Llorens-Largo, F. (2020). *Gamification and Advanced Technology to Enhance Motivation in Education*. Informatics, 7(2), 20. <https://doi.org/10.3390/informatics7020020>(MDPI)

Rincon-Flores, E. G., & Santos-Guevara, B. N. (2021). *Gamification during Covid-19: Promoting active learning and motivation in higher education*. Australasian Journal of Educational Technology, 37(5), 43–60. <https://doi.org/10.14742/ajet.7157>(ajet.org.au)

Sailer, M., & Homner, L. (2020). *The Gamification of Learning: a Meta-analysis*. Educational Psychology Review, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>([SpringerLink](https://www.springerlink.com))

Torrado Cespón, M., & Díaz Lage, J. M. (2022). *Gamification, Online Learning and Motivation: A Quantitative and Qualitative Analysis in Higher Education*. Contemporary Educational Technology, 14(4), ep381. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12297>(cedtech.net)

ANEXOS

ENCUESTA

Tema del proyecto:

Uso de herramientas de gamificación como estrategia para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área técnica de informática de la Unidad Educativa El Triunfo.

Instrucciones: Marque con una “X” la opción que mejor refleje su opinión.

Escala:

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

Nº	ÍTEM	1	2	3	4	5
A. Uso de herramientas de gamificación (Variable Independiente)						
1	Conozco plataformas digitales como Kahoot, Quizizz o Genially.					
2	He utilizado herramientas gamificadas en mis clases de informática.					
3	Considero que las actividades gamificadas promueven mayor interés en los estudiantes.					
4	Me siento capacitado/a para implementar herramientas de gamificación en mi práctica docente.					
5	La gamificación permite integrar contenidos técnicos del currículo de manera efectiva.					
B. Innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Variable Dependiente)						
6	Las actividades gamificadas contribuyen a					

	mejorar la participación de los estudiantes.					
7	El uso de estrategias lúdicas favorece un ambiente de aprendizaje más dinámico.					
8	He observado mejores resultados académicos tras aplicar dinámicas gamificadas.					
9	Los estudiantes se involucran activamente en las actividades gamificadas.					
10	Considero que la gamificación representa una innovación pedagógica efectiva.					

Encuesta Final de Evaluación del Curso

Dirigida a: Docentes participantes del curso

Instrucciones: Marque con una “X” la opción que mejor refleje su opinión sobre cada afirmación.

Escala de valoración:

- 1=Totalmente en desacuerdo
- 2 = En desacuerdo
- 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4 = De acuerdo
- 5 = Totalmente de acuerdo

Nº	Ítem	1	2	3	4	5
1	El curso fortaleció mis conocimientos sobre herramientas gamificadas.					
2	La plataforma eXeLearning me permitió organizar y presentar contenidos de forma clara.					
3	Las herramientas vistas (Kahoot, Quizizz, Genially, Blooket, Educaplay) son aplicables a mi contexto técnico.					
4	Me siento motivado/a para aplicar lo aprendido en mis clases de informática.					
5	He observado mayor participación de los estudiantes al aplicar actividades gamificadas.					
6	Considero que la gamificación mejora el aprendizaje técnico de los estudiantes.					
7	El curso fue claro, útil y bien estructurado.					
8	Recomendaría esta capacitación a otros docentes del área técnica.					
9	La implementación del curso ha mejorado mi práctica docente.					
10	Me gustaría seguir capacitándome en metodologías innovadoras como la gamificación.					