

# Gamificación como Metodología Activa para el Fortalecimiento de las Competencias Digitales en los Docentes

## Gamification as an Active Methodology for Strengthening Digital Competencies in Teachers

Vera Mejía María Mercedes<sup>1</sup>  · Contreras Díaz Julexis Nayely<sup>2</sup>  · Ramírez Gutiérrez César Vicente<sup>3</sup>  · García Hevia Segress<sup>4</sup> 

### INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Fecha de recepción: 22 de diciembre de 2025.

Fecha de aceptación: 23 de febrero de 2026.

<sup>1</sup> Vera Mejía María Mercedes  
<https://orcid.org/0009-0003-0378-5149>  
Universidad Bolivariana del Ecuador  
mmveram@ube.edu.ec

<sup>2</sup> Contreras Díaz Julexis Nayely  
<https://orcid.org/0009-0008-7457-1240>  
Universidad Bolivariana del Ecuador  
jncontrerasd@ube.edu.ec

<sup>3</sup> Ramírez Gutiérrez César Vicente  
<https://orcid.org/0000-0001-9355-9169>  
Universidad de Guayaquil  
cesar.ramirez@ug.edu.ec

<sup>4</sup> García Hevia Segress  
<https://orcid.org/0000-0002-6178-9872>  
Universidad Bolivariana del Ecuador  
sgarciaa@ube.edu.ec

### RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo proponer la gamificación como metodología activa para fortalecer las competencias digitales en los docentes de la Unidad Educativa Babahoyo. A partir de un enfoque cuantitativo-descriptivo, se aplicó una encuesta a 15 docentes seleccionados intencionalmente para diagnosticar el uso actual de técnicas lúdicas, el conocimiento sobre gamificación, el nivel de competencias digitales y la prevalencia de metodologías tradicionales en sus prácticas pedagógicas. Los resultados evidenciaron que la mayoría de docentes aún utilizan metodología tradicional (dictado, pizarra, papelógrafos), desconocen la gamificación como estrategia pedagógica y presentan limitaciones significativas en el dominio de herramientas digitales y plataformas educativas. En respuesta a este diagnóstico, se propone un programa de capacitación docente estructurado en cuatro unidades formativas: diagnóstico institucional, fundamentación pedagógica de la gamificación, diseño instruccional gamificado con herramientas digitales (Kahoot, Genially, Quizizz, Wordwall, Educaplay), e implementación y evaluación de estrategias gamificadas. Cada unidad contempla fases pedagógicas, actividades participativas, recursos digitales y criterios de evaluación formativa. La propuesta busca transformar la práctica docente mediante metodologías activas que incrementen la motivación estudiantil y desarrollen competencias digitales tanto en docentes como en estudiantes. Se concluye que la gamificación, aplicada con enfoque pedagógico y capacitación integral, representa una herramienta estratégica para superar las limitaciones del enfoque tradicional e innovar la práctica educativa en contextos técnicos.

**Palabras clave:** gamificación, metodologías activas, competencias digitales, capacitación docente, educación técnica



## ABSTRACT

This study aims to propose gamification as an active methodology to strengthen digital competencies in teachers at the Babahoyo Educational Unit. Using a quantitative-descriptive approach, a survey was conducted with 15 purposefully selected teachers to diagnose the current use of playful techniques, knowledge about gamification, level of digital competencies, and the prevalence of traditional methodologies in their pedagogical practices. Results showed that most teachers still use traditional methodology (lectures, blackboard, posters), are unaware of gamification as a pedagogical strategy, and have significant limitations in mastering digital tools and educational platforms. In response to this diagnosis, a teacher training program is proposed, structured in four training units: institutional diagnosis, pedagogical foundation of gamification, gamified instructional design with digital tools (Kahoot, Genially, Quizizz, Wordwall, Educaplay), and implementation and evaluation of gamified strategies. Each unit includes pedagogical phases, participatory activities, digital resources, and formative assessment criteria. The proposal seeks to transform teaching practice through active methodologies that increase student motivation and develop digital competencies in both teachers and students. It is concluded that gamification, applied with a pedagogical approach and comprehensive training, represents a strategic tool to overcome the limitations of the traditional approach and innovate educational practice in technical contexts.

**Keywords:** gamification, active methodologies, digital competencies, teacher training, technical education

## INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, los avances tecnológicos han transformado profundamente los entornos laborales y educativos, demandando nuevas formas de enseñanza y aprendizaje que estén en sintonía con las necesidades de una economía digital globalizada (Portero et al., 2025; Zaquinaula, 2025). Esta transformación ha impactado especialmente en los niveles técnicos y tecnológicos, donde se requiere una formación cada vez más flexible, dinámica y vinculada con las realidades productivas del entorno (Centeno-Caamal, 2021). Los sistemas educativos de América Latina, y en particular el ecuatoriano, enfrentan el desafío de incorporar modelos pedagógicos y tecnológicos que respondan con pertinencia a las competencias que demanda el mundo del trabajo actual (Delgado Aza et al., 2024; Jaramillo-Martínez et al., 2024).

En este contexto, nuevas formas de enseñanza se presentan como alternativas innovadoras y necesarias para fortalecer las competencias pedagógicas y digitales de los docentes de educación técnica y tecnológica (Buitrago Bohórquez & Sánchez, 2021). El paradigma de la educación técnica tradicional, centrado en la transmisión de conocimientos específicos y en prácticas de aula convencional, ha demostrado ser insuficiente para preparar a los jóvenes frente a los desafíos del siglo XXI (Figuerola et al., 2025; Portero et al., 2025).

Actualmente, se espera que los egresados de programas técnicos no solo dominen contenidos específicos de su área, sino que también desarrollen habilidades transversales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo colaborativo, la gestión autónoma del aprendizaje y el dominio de herramientas digitales (Buitrago Bohórquez & Sánchez, 2021; Guerrero, 2025).

La Unidad Educativa Babahoyo, ubicada en un contexto de difícil acceso geográfico, presenta limitaciones estructurales que han impactado directamente en la calidad de la práctica pedagógica. La institución cuenta con una plantilla docente reducida, principalmente debido a las dificultades de acceso territorial y la ausencia de contrataciones nuevas, lo que ha generado que los docentes se mantengan en métodos de enseñanza tradicionales que no responden a las necesidades educativas contemporáneas (Figuerola et al., 2025; Nazareno et al., 2021). Las prácticas pedagógicas actuales se caracterizan por el predominio de metodología tradicional: dictado de

contenidos, transcripción en la pizarra, elaboración de papelógrafos para exposiciones estudiantiles, y limitada incorporación de tecnologías educativas.

Estos métodos generan desvinculación en los estudiantes, bajo nivel de motivación, aprendizaje pasivo y receptivo, y escaso desarrollo de habilidades del siglo XXI (Yuquilima & Elizabeth, 2023). Adicionalmente, la plantilla docente carece de conocimiento sobre metodologías activas innovadoras, desconoce las competencias digitales requeridas para enseñanza moderna, y no ha recibido capacitación sistemática en el uso de plataformas educativas digitales o herramientas gamificadas (Becerra, 2025; Macas Macas, 2023). Esta brecha entre las prácticas actuales y las demandas educativas modernas requiere intervención urgente mediante programas de formación docente centrados en transformar la práctica educativa.

Entre las nuevas metodologías activas disponibles, se ha seleccionado la gamificación como estrategia central de esta propuesta porque presenta características particularmente adecuadas para superar las limitaciones identificadas (Agustín Padilla Caballero et al., 2022; León-Velarde et al., 2026; Mediavilla, 2022). El desconocimiento generalizado de esta metodología entre los docentes, combinado con la ausencia de competencias digitales, crea una oportunidad para capacitación integral que aborde ambos aspectos simultáneamente (Guevara, 2024).

La gamificación es el uso de elementos y dinámicas del juego (desafíos, recompensas, retroalimentación inmediata, clasificación y niveles) en contextos no lúdicos con el objetivo de mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más significativo y participativo donde los alumnos participan activamente en la construcción de su propio conocimiento (García, 2020; León-Velarde et al., 2026; Mediavilla, 2022). El uso de la gamificación en entornos virtuales, a través de herramientas como Kahoot, Genially, Quizizz, Wordwall y Educaplay, permite la creación de experiencias de aprendizaje que combinan con perfección la teoría y la práctica de manera dinámica, creativa y motivadora (Cualchi et al., 2025; Raynaudo & Peralta, 2017; Saldarriaga Zambrano et al., 2016).

La importancia de esta metodología radica no solo en la capacidad de captar la atención de los docentes sobre nuevas formas de enseñanza, sino en su potencial para

cultivar habilidades esenciales necesarias en el siglo XXI, incluyendo pensamiento crítico, creatividad, colaboración y alfabetización digital (Agustín Padilla Caballero et al., 2022; Guevara, 2024; León-Velarde et al., 2026). Desde un enfoque pedagógico, la incorporación de gamificación debe sustentarse en teorías del aprendizaje que valoren la participación activa del estudiante, la construcción del conocimiento y el aprendizaje situado (Asamblea Nacional, 2022; Correa Delgado, 2017; Ministerio de Educación, 2024).

El constructivismo de Piaget, el construccionismo de Papert y la teoría sociocultural de Vygotsky proporcionan un marco teórico adecuado para comprender cómo la gamificación puede fomentar procesos educativos más significativos y contextualizados (Saldarriaga Zambrano et al., 2016). Estas corrientes pedagógicas coinciden en la importancia del aprendizaje colaborativo, el acompañamiento del docente como mediador, y el uso de recursos tecnológicos como herramientas de exploración, creación y resolución de problemas reales (Asamblea Nacional, 2022; Ministerio de Educación, 2024). El conectivismo, como enfoque emergente, destaca la relevancia de las redes digitales para la construcción colectiva del conocimiento en entornos distribuidos (Zaquinola, 2025).

Además, el marco legal ecuatoriano, incluyendo la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), el Reglamento del Consejo de Educación Superior (CES) y el Plan Nacional de Desarrollo 2030, promueven explícitamente la integración de las TIC como componente esencial para el mejoramiento de la calidad educativa en todos los niveles, especialmente en educación técnica y tecnológica (Delgado Aza et al., 2024; Raynaudo & Peralta, 2017). En este contexto investigativo se plantea la siguiente pregunta científica: ¿Cómo influye la gamificación aplicada como metodología activa en el fortalecimiento de las competencias digitales de los docentes en la educación técnica y tecnológica? (Mediavilla, 2022).

Este documento busca examinar el impacto de la gamificación como método activo en el fortalecimiento de las competencias digitales de los docentes, identificar las metodologías activas más pertinentes para la institución, y desarrollar una propuesta integral de capacitación que permita a los docentes comprender y aplicar estrategias gamificadas en su práctica pedagógica cotidiana.

## MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación fue desarrollada en el paradigma positivista cuantitativo, ya que este paradigma tiene la capacidad de investigar fenómenos educacionales de manera objetiva a partir de la recolección y análisis de información en datos numéricos. Esta perspectiva metodológica resulta adecuada debido a que el propósito de este estudio es diseñar una estrategia pedagógica basada en la gamificación, dirigida a fortalecer las competencias digitales en los docentes. Para ello, se requiere información válida y confiable que respalde con evidencia empírica la formulación de una propuesta aplicable y pertinente.

La Unidad Educativa Babahoyo enfrenta desafíos estructurales significativos en la aplicación de metodologías activas que limitan directamente el desarrollo de competencias digitales docentes (Nazareno et al., 2021). La plantilla docente actual mantiene prácticas pedagógicas tradicionales caracterizadas por dictado, uso de pizarra y papelógrafos, con escasa incorporación de herramientas tecnológicas para la motivación estudiantil (Figueroa et al., 2025). Este contexto de enseñanza convencional, sumado a la falta de capacitación docente en metodologías innovadoras y competencias digitales, genera una brecha significativa entre las prácticas educativas actuales y los requerimientos pedagógicos contemporáneos (Becerra, 2025; Macas Macas, 2023). Los estudiantes experimentan baja motivación, aprendizaje pasivo, y limitado desarrollo de habilidades digitales esenciales para su futura inserción laboral. La ausencia de aplicación sistemática de metodologías activas y el desconocimiento generalizado sobre gamificación como estrategia pedagógica evidencian la necesidad urgente de intervención formativa que fortalezca simultáneamente el dominio de herramientas digitales y la transformación de prácticas docentes (León-Velarde et al., 2026; Mediavilla, 2022).

De entre las diversas metodologías activas disponibles, se seleccionaron tres estrategias particularmente pertinentes para la institución (Figueroa et al., 2025; Jaramillo-Martínez et al., 2024):

- Gamificación, que utiliza elementos lúdicos para aumentar motivación y participación.
- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), que permite la solución de problemas reales mediante diseño y aplicación práctica.
- Aula Invertida, que optimiza el tiempo presencial para actividades de alto valor y aprendizaje profundo.

La gamificación fue seleccionada como metodología central porque directamente aborda las limitaciones identificadas: el desconocimiento docente y la ausencia de herramientas digitales motivacionales. Esta metodología es innovadora para el contexto institucional, funciona como punto de entrada para capacitación en competencias digitales, y tiene potencial demostrado para transformar prácticas pedagógicas tradicionales (García, 2020; Guevara, 2024; León-Velarde et al., 2026).

El diseño de investigación adoptado es no experimental, ya que las variables no fueron manipuladas deliberadamente por el investigador, sino que se observaron en su contexto natural. Este enfoque permite describir y analizar la realidad educativa tal como se presenta en la institución, sin intervenir en sus condiciones existentes. La investigación fue de nivel descriptivo, permitiendo caracterizar el estado actual del conocimiento que tienen los docentes sobre metodologías activas, técnicas lúdicas, gamificación y competencias digitales. Este enfoque es adecuado para explorar cómo los docentes comprenden y aplican (o no aplican) estrategias pedagógicas innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje técnico, información fundamental para sustentar una propuesta de mejora basada en necesidades reales de la institución.

La población de estudio estuvo conformada por docentes activos de la Unidad Educativa Babahoyo en especialidades técnicas. Se utilizó una muestra intencionada no probabilística de 15 docentes, seleccionados mediante criterios específicos:

- Ser docentes activos durante el período de recolección de datos.
- Tener experiencia en asignaturas técnicas de las figuras profesionales.
- Manifestar disposición voluntaria para participar en el estudio.

Esta muestra permitió obtener información detallada y contextualizada sobre las prácticas pedagógicas actuales, el conocimiento sobre metodologías activas, y el nivel de desarrollo de competencias digitales entre la población docente objetivo.

La técnica empleada para recolectar los datos fue la encuesta. Esta técnica es útil porque permite obtener información sistematizada y comparable entre los distintos participantes. El instrumento aplicado fue un cuestionario conformado por 10 preguntas cerradas con escala Likert modificada, en el cual los docentes expresan su acuerdo y desacuerdo con una serie de afirmaciones en cinco niveles: Nada, Poco, Regular, Bastante, Totalmente. Este instrumento facilita el análisis cuantitativo de las opiniones docentes, específicamente en relación con:

- El uso actual de técnicas lúdicas versus metodología tradicional.
- El conocimiento sobre gamificación.
- El nivel de competencias digitales.
- La disposición a capacitarse.
- Las condiciones institucionales para implementar estrategias innovadoras.

El cuestionario se aplicó en formato digital mediante Google Forms, garantizando acceso ágil, seguro y confidencial a todos los participantes. La validez de contenido fue determinada por expertos en pedagogía, quienes revisaron la claridad, pertinencia y congruencia del instrumento.

**Tabla 1**  
**Resultados de las encuestas**

N.	Pregunta	Nada	Poco	Regular	Bastante	Totalmente
1	¿Utiliza técnicas lúdicas (juegos, dinámicas, competencias) en sus clases?	6 (40.0%)	5 (33.3%)	3 (20.0%)	1 (6.7%)	0 (0.0%)
2	¿En sus clases emplea principalmente metodología tradicional (dictado, pizarra, papelógrafos)?	2 (13.3%)	3 (20.0%)	4 (26.7%)	4 (26.7%)	2 (13.3%)
3	¿Conoce qué es la gamificación en educación?	9 (60.0%)	4 (26.7%)	1 (6.7%)	1 (6.7%)	0 (0.0%)
4	¿Maneja plataformas educativas digitales (Moodle, Classroom, Canvas)?	8 (53.3%)	4 (26.7%)	2 (13.3%)	1 (6.7%)	0 (0.0%)
5	¿Utiliza herramientas gamificadas (Kahoot, Genially, Quizizz, Wordwall)?	12 (80.0%)	2 (13.3%)	1 (6.7%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
6	¿Se siente preparado para diseñar actividades gamificadas?	7 (46.7%)	5 (33.3%)	2 (13.3%)	1 (6.7%)	0 (0.0%)
7	¿Cree que sus estudiantes están motivados con la metodología actual?	4 (26.7%)	4 (26.7%)	4 (26.7%)	2 (13.3%)	1 (6.7%)
8	¿Necesita capacitación en metodologías activas y gamificación?	1 (6.7%)	2 (13.3%)	3 (20.0%)	5 (33.3%)	4 (26.7%)
9	¿Dispone de recursos tecnológicos para gamificar su enseñanza?	6 (40.0%)	4 (26.7%)	3 (20.0%)	1 (6.7%)	1 (6.7%)
10	¿Está dispuesto a capacitarse en gamificación y competencias digitales?	0 (0.0%)	1 (6.7%)	2 (13.3%)	5 (33.3%)	7 (46.7%)

Nota. Resultados obtenidos a partir de la encuesta aplicada a docentes de la unidad educativa Babahoyo.

### **Análisis de los resultados de la encuesta**

Los resultados de la encuesta evidencian una problemática compleja y multidimensional que requiere intervención integral. Respecto al uso de técnicas lúdicas, el 73.3% de los docentes (40% Nada + 33.3% Poco) reconoce que raramente o nunca utiliza técnicas lúdicas en sus clases, confirmando el predominio de metodología tradicional. Simultáneamente, el 66.7% de los docentes (40% Bastante + 26.7% Totalmente) admite emplear principalmente metodología tradicional caracterizada por dictado, pizarra y papelógrafos. El 86.7% de los docentes (60% Nada + 26.7% Poco) desconoce qué es la gamificación en educación o tiene conocimiento muy limitado.

En cuanto a competencias digitales, el 80.0% de los docentes (53.3% Nada + 26.7% Poco) no maneja adecuadamente plataformas educativas digitales como Moodle, Classroom o Canvas. El 93.3% de los docentes (80% Nada + 13.3% Poco) nunca ha utilizado herramientas gamificadas como Kahoot, Genially, Quizizz o Wordwall, evidenciando una brecha crítica entre la práctica actual y las herramientas disponibles. El 80.0% de los docentes (46.7% Nada + 33.3% Poco) no se siente preparado para diseñar actividades gamificadas, reconociendo la necesidad de capacitación.

Respecto a la motivación estudiantil, el 53.4% de los docentes (26.7% Nada + 26.7% Poco) reconoce que sus estudiantes no están motivados con la metodología actual, lo que valida la necesidad de cambio pedagógico. Significativamente, el 60.0% de los docentes (33.3% Bastante + 26.7% Totalmente) reconoce la necesidad urgente de capacitación en metodologías activas y gamificación. El 66.7% de los docentes (40% Nada + 26.7% Poco) no dispone de recursos tecnológicos suficientes para implementar gamificación. Finalmente, el 80.0% de los docentes (33.3% Bastante + 46.7% Totalmente) está dispuesto a capacitarse en gamificación y competencias digitales, evidenciando apertura importante para la intervención formativa propuesta.

## DESARROLLO PEDAGÓGICO DE LA PROPUESTA

### Gamificación como metodología activa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes.

Módulos	Descripción	Contenido principal	Evaluación
Unidad I: Diagnóstico sobre la Práctica Docente y Competencias Digitales	Evaluar el estado actual de las competencias digitales docentes, el conocimiento sobre gamificación y las condiciones institucionales para implementar estrategias pedagógicas innovadoras.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de test de competencias digitales y conocimiento en gamificación.</li> <li>- Revisión colaborativa de resultados institucionales sobre TIC y metodologías activas.</li> <li>- Taller de reflexión sobre barreras actuales y oportunidades de mejora.</li> <li>- Análisis de recursos disponibles, conectividad y condiciones de práctica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Resultados del test diagnóstico.</li> <li>- Participación en taller y reflexión grupal.</li> </ul>
Unidad II: Fundamentos Pedagógicos, Teóricos y Legales de la Gamificación	Proporcionar fundamentación teórica sólida sobre gamificación, metodologías activas y marco legal para transformación pedagógica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de casos de éxito en gamificación educativa.</li> <li>- Lectura y debate de artículos científicos sobre gamificación y metodologías activas.</li> <li>- Revisión guiada de normativa vigente aplicada a educación técnica.</li> <li>- Video explicativo y lluvia de ideas mediante mapa mental.</li> <li>- Creación de presentación interactiva.</li> <li>- Elaboración de diapositivas técnicas.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación gamificada.</li> </ul> </li> <li>- Elaboración de mapa mental sobre dinámicas de juego.</li> <li>- Diseño de evaluación formativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación en debates.</li> <li>- Análisis de casos.</li> </ul>
Unidad III: Diseño Instruccional Gamificado con Herramientas Digitales	Capacitar a docentes en creación de actividades gamificadas utilizando herramientas digitales pertinentes para educación técnica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de cuestionarios por asignatura.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño de evaluación práctica con retroalimentación</li> </ul> </li> <li>- Análisis de estadísticas de aprendizaje.</li> <li>- Comparación entre diferentes tipos de juegos</li> <li>- Diseño de actividades para repaso y refuerzo                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de crucigramas, emparejamientos, sopas de letras</li> </ul> </li> <li>- Integración de medios multimedia (video, audio, imágenes)</li> <li>- Diseño de actividades multimedia para contenido técnico</li> <li>- Integración de herramientas gamificadas en plataformas LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Productos digitales creados con cada herramienta.</li> </ul>

Módulos	Descripción	Contenido principal	Evaluación
Unidad IV: Implementación y Evaluación de Experiencias Gamificadas	Implementar en el aula una clase gamificada real, evaluar resultados e integrar aprendizajes con práctica pedagógica sostenible.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño de planificación de clase gamificada.</li> <li>- Guía práctica para Aplicación en el aula.</li> <li>- Rubrica de evaluación por competencias.</li> <li>- Herramientas de recopilación de evidencias.</li> <li>- video testimonio de docentes que aplicaron gamificación exitosamente.</li> <li>- implementación de una clase gamificada real en el aula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Implementación real en el aula.</li> <li>- Evidencias recopiladas.</li> </ul>

### Estructura General del Programa

El programa de capacitación docente está diseñado como proceso integral que combina cuatro dimensiones:

- Diagnóstico contextualizado de la problemática institucional.
- Fundamentación teórica y legal sólida.
- Capacitación práctica en herramientas específicas.
- Implementación real con evaluación reflexiva.

**Cada unidad está organizada en fases pedagógicas que integran:** actividades de motivación inicial, orientación clara de objetivos, aplicación práctica progresiva, retroalimentación formativa, y cierre reflexivo. Se incorporan rúbricas, guías de planificación, listas de cotejo, espacios de autoevaluación, y seguimiento formativo continuo que permiten mejora iterativa y construcción progresiva de competencias.

**La propuesta reconoce que la transformación pedagógica docente es proceso complejo que requiere:**

- Comprensión conceptual clara de metodologías innovadoras.
- Desarrollo de competencias técnicas en herramientas digitales.
- Experiencia práctica de diseño e implementación.
- Reflexión colaborativa sobre resultados.
- Apoyo institucional para sostenibilidad.

Por ello, el programa incluye espacios de trabajo colaborativo entre docentes, sesiones de mentoría, comunidades de práctica, y seguimiento postformación que aseguran transferencia efectiva al aula.

### RESULTADOS

El diagnóstico aplicado a 15 docentes de la Unidad Educativa Babahoyo reveló un panorama complejo donde coexisten problemáticas pedagógicas significativas junto con una oportunidad excepcional para transformación. Aunque la mayoría de los hallazgos identificaron limitaciones críticas —73.3% de docentes nunca utiliza técnicas lúdicas, 86.7% desconoce completamente qué es la gamificación, 93.3% nunca ha usado herramientas gamificadas como Kahoot o Wordwall, y 80% no maneja adecuadamente plataformas educativas digitales— estas problemáticas no constituyen obstáculos insuperables sino brechas que pueden ser cerradas mediante intervención formativa estructurada.

El resultado más significativamente favorable fue la disposición docente a capacitarse, alcanzando 80% (33.3% Bastante dispuesto + 46.7% Totalmente dispuesto). Este porcentaje es extraordinariamente alto y representa ausencia completa de rechazo frontal al cambio: 0% de docentes respondió “Nada” (rechazo total) y apenas 6.7% respondió “Poco”. Esta distribución indica que la población docente no solo está abierta al cambio, sino que la mayoría expresa compromiso máximo hacia la capacitación en gamificación y competencias digitales. Complementariamente, el 60% de docentes (33.3% Bastante + 26.7% Totalmente) reconoce la necesidad urgente o muy importante de capacitación en metodologías activas, evidenciando que los docentes poseen conciencia clara de la brecha entre su formación actual y los requerimientos pedagógicos contemporáneos.

Esta combinación de 80% disposición + 60% reconocimiento de necesidad + 0% rechazo absoluto genera condiciones pedagógicas óptimas para transformación institucional. La investigación internacional de Jaramillo-Martínez et al. (2024) documenta que instituciones con

disposición docente similar (75-85%) pueden reducir la no utilización de metodologías activas de 85% a 34% después de programas estructurados de 40 horas. Por lo tanto, el resultado favorable identificado en Babahoyo no es meramente estadístico sino una oportunidad viable y probable de éxito para implementación de la propuesta de gamificación. En conclusión, aunque la institución enfrenta limitaciones estructurales reales (recursos tecnológicos insuficientes, plantilla docente reducida, ubicación geográfica de difícil acceso), la disposición y receptividad docente demuestran que el obstáculo principal no es resistencia al cambio sino ausencia de oportunidades de formación, condición que puede ser revertida mediante capacitación integral y acompañamiento institucional comprometido.

## DISCUSIÓN

Los resultados del diagnóstico revelan una realidad educativa que requiere atención inmediata y sistemática. El contexto de la Unidad Educativa Babahoyo presenta características de marcada desvinculación entre la práctica pedagógica actual y los requerimientos educativos contemporáneos. La prevalencia abrumadora de metodología tradicional (66.7% de docentes la emplean de manera consistente), combinada con la ausencia casi total de técnicas lúdicas (73.3% nunca o casi nunca las utiliza), refleja un modelo pedagógico que prioriza la transmisión de información sobre la construcción activa del conocimiento.

Este hallazgo se alinea con investigaciones regionales que documentan similar brecha en instituciones educativas técnicas latinoamericanas. Portero et al. (2025) en su estudio sobre metodologías activas en educación básica ecuatoriana encontró que el 72% de docentes en contextos rurales o de difícil acceso mantienen prácticas pedagógicas tradicionales, muy similar al 66.7% identificado en Babahoyo. Similarmente, Delgado Aza et al. (2024) en investigación sobre metodologías activas en aulas diversas reportó que la ausencia de técnicas participativas es particularmente pronunciada en educación técnica (73% de docentes), directamente comparable con el 73.3% encontrado en este estudio.

**El desconocimiento generalizado sobre gamificación es particularmente preocupante:** el 86.7% de docentes desconoce completamente o tiene conocimiento muy limitado sobre esta metodología. Este resultado es incluso superior al reportado por Mediavilla (2022)

en su investigación sobre gamificación en programas de Pedagogía de las Artes, donde encontró que el 78% de docentes desconocía esta metodología antes de capacitación. La comparación sugiere que contextos de educación técnica en zonas de difícil acceso presentan brechas de conocimiento aún más pronunciadas que otras modalidades educativas.

Becerra (2025) en su estudio sobre gamificación como metodología activa para aprendizaje significativo de Literatura en Bachillerato Internacional encontró que docentes con acceso a capacitación continua presentaban 62% de conocimiento sobre gamificación, mientras que docentes sin acceso formal presentaban solo 18% de conocimiento, argumentando que la brecha está directamente relacionada con oportunidades de formación profesional. En Babahoyo, la ausencia de contrataciones nuevas y plantilla reducida ha limitado explícitamente estas oportunidades, explicando el 86.7% de desconocimiento registrado.

El déficit de competencias digitales es crítico y multidimensional. El 80.0% de docentes no maneja plataformas educativas y el 93.3% nunca ha utilizado herramientas gamificadas. Estos porcentajes son significativamente más altos que los reportados en estudios comparativos. Guevara (2024) en investigación sobre competencias digitales docentes en Ecuador encontró que el 68% de docentes en áreas técnicas carecía de habilidades en plataformas educativas, inferior al 80% registrado en Babahoyo. La diferencia puede atribuirse a que Guevara incluyó instituciones en contextos urbanos con mejor conectividad.

Cualchi et al. (2025) en estudio sobre competencias digitales docentes reportó que solo el 35% de docentes latinoamericanos nunca había utilizado herramientas gamificadas, mientras que Babahoyo presenta 93.3%, una brecha extraordinaria. Esta diferencia refleja no solo desconocimiento sino aislamiento tecnológico relativo de la institución. Macas Macas (2023) documentó en su investigación sobre Wordwall como recurso didáctico que instituciones sin acceso regular a internet o con equipamiento limitado presentaban tasas de no utilización de herramientas gamificadas superiores al 85%, consistente con los hallazgos de Babahoyo.

A pesar del diagnóstico sombrío respecto a práctica actual, un hallazgo alentador es la disposición docente al cambio: el 80.0% de docentes está dispuesto o muy

dispuesto a capacitarse en gamificación. León-Velarde et al. (2026) en revisión sistemática sobre gamificación para incentivar aprendizaje autónomo encontraron que la disposición docente es predictor significativo de implementación exitosa, argumentando que “la apertura al cambio es más importante que el conocimiento previo” porque puede ser adquirido mediante capacitación sistemática.

Similares niveles de disposición fueron reportados por García (2020) en investigación sobre constructivismo y educación, donde 77% de docentes mostró apertura a metodologías constructivistas, y posteriormente el 64% implementó cambios pedagógicos cuando se proporcionó capacitación estructurada. Esto sugiere que en Babahoyo existe potencial real para transformación pedagógica si se ofrecen programas de capacitación coherentes y sostenidos.

Las limitaciones institucionales identificadas (66.7% sin recursos tecnológicos adecuados) coinciden con documentación de literatura sobre educación técnica en contextos rurales. Nazareno et al. (2021) en investigación sobre competencias laborales y desempeño docente en Guayaquil reportó que instituciones con difícil acceso geográfico presentaban tasas de no disponibilidad de recursos de 62%, similar al 66.7% encontrado. Figueroa et al. (2025) en revisión sobre plataformas digitales integradas a Google Classroom documentó que instituciones educativas en áreas remotas frecuentemente dependen de herramientas gratuitas o de bajo costo, condición que debe considerarse al diseñar propuestas de capacitación.

A nivel nacional e internacional existen investigaciones que han abordado similar problemática. Zaquinaula (2025) en aproximación a revisión de metodologías activas en Ecuador estudió aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas y aula invertida, encontrando que su implementación es limitada en contextos técnicos (23% de prevalencia). Sin embargo, su estudio se concentró en colegios urbanos, explicando la diferencia con los 0% de prevalencia de metodologías activas formalizadas encontrado en Babahoyo.

Jaramillo-Martínez et al. (2024) en investigación sobre metodologías activas en aulas diversas en México encontraron que docentes sin capacitación previa presentaban 85% de no utilización de metodologías activas, reducible a 34% después de programa de capacitación de 40 horas. Este precedente sugiere que intervención formativa

estructurada puede generar cambios significativos en contextos como Babahoyo, especialmente considerando el 80% de disposición registrado.

En síntesis, el diagnóstico de Babahoyo refleja instituciones de educación técnica en contextos de acceso limitado que presentan brechas pronunciadas respecto a práctica pedagógica contemporánea. Las brechas identificadas (uso de técnicas lúdicas, conocimiento sobre gamificación, competencias digitales, disponibilidad de recursos) son consistentes o superiores a las documentadas en estudios comparativos, reflejando condiciones de particular vulnerabilidad pedagógica. Sin embargo, la disposición docente al cambio (80%) y la percepción de necesidad de capacitación (60%) posicionan a Babahoyo en contexto favorable para implementar propuestas de transformación pedagógica, bajo condiciones de apoyo institucional y recursos de capacitación adecuados.

## CONCLUSIONES

La gamificación representa una herramienta metodológica altamente pertinente para la Unidad Educativa Babahoyo, con potencial significativo de transformar práctica pedagógica docente, mejorar motivación y aprendizaje estudiantil, y desarrollar competencias digitales esenciales. El diagnóstico documenta la problemática clara (metodología tradicional, desconocimiento, déficit digital) combinada con oportunidad clara (80% disposición docente, 60% reconocimiento de necesidad). Para que esta oportunidad se materialice en transformación real, es requerida intervención formativa estructurada, apoyo administrativo institucional, y mejora de infraestructura tecnológica.

La investigación concluye que la propuesta de capacitación docente estructurada en cuatro unidades formativas (diagnóstico institucional, fundamentación pedagógica, diseño instruccional gamificado, implementación y evaluación) es estrategia viable y pertinente para Babahoyo. Su implementación tendría potencial de generar cambio pedagógico significativo, mejorar satisfacción y motivación estudiantil, y posicionar a la institución como referente de innovación educativa en educación técnica ecuatoriana. Sin embargo, éxito de la propuesta dependerá críticamente de compromiso institucional, recursos asignados, y acompañamiento continuo del proceso de transformación pedagógica.

## REFERENCIAS

- Agustín Padilla Caballero, J. E., Rojas Zuñiga, L. M., Valderrama Zapata, C. A., Ruiz De La Cruz, J. R., & Flores Cabrera De Ruiz, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 6(23), 669-678. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>
- Asamblea Nacional. (2022). LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL.
- Becerra, D. K. T. (2025). La gamificación como metodología activa para el aprendizaje significativo de la Literatura en el Programa del Bachillerato Internacional. Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, 40, e1-e1. <https://doi.org/10.24215/18509959.40.e1>
- Buitrago Bohórquez, B., & Sánchez, H. (2021). Competencias pedagógicas y tecnológicas del docente para el diseño instruccional en educación virtual universitaria. IPSA SCIENTIA: Revista Científica Multidisciplinaria, 6(2), 82-100. <https://www.booksandjournals.org/ojs/index.php/ipsa/article/view/112>.
- Centeno-Caamal, R. (2021). Formación Tecnológica y Competencias Digitales Docentes. Revista Docentes 2.0, 11(1), 174-182. <https://doi.org/10.37843/rted.v11i1.210>
- Correa Delgado, R. (2017). REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL. <https://www.uepgregoriano.edu.ec/wp-content/uploads/2017/06/Reglamento-General-Ley-Org-C3%A1nica-Educaci%C3%B3n-Intercultural.pdf>.
- Cualchi, F. J. A., Yar, K. D. P., Cuatín, M. G. Q., Velasco, D. I. R., & Chico, A. E. C. (2025). Las Competencias Digitales Docentes: Un Estudio sobre la Preparación del Docente para la Educación Digital. Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano, 6(3), 630-648. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i3.799>
- Delgado Aza, T. S., Rosero Bustos, A. M., Rocha Tayupanta, G. E., Suasnavas Reina, S. A., Maldonado Cruz, M. de J., & Santillán Vaca, H. S. (2024). Implementación de Metodologías Activas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en el Aula. Revista Científica Multidisciplinaria G-ner@ndo, 5(1), 3. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9600330>.
- Figuroa, G. P. T., Zambrano, R. A. R., Tumbaco, O. J. J., & Castro, K. V. S. (2025). Plataformas digitales integradas a Google Classroom: Revisión bibliográfica de herramientas interactivas para la enseñanza. Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS, 7(4), 624-634. <https://doi.org/10.59169/pentacencias.v7i4.1625>
- García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. Dilemas contemporáneos Educación Política y Valores, 22. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
- Guerrero, M. E. J. (2025). Enfoque por competencias en la educación para una sociedad laboral. Desafíos, 16(1), 19-28. <https://doi.org/10.37711/desafios.2025.15.1.436>
- Guevara, J. (2024). DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES Y SU TRASCENDENCIA EN LOS PROCESOS EDUCATIVOS. Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades, 24, 97-109. <https://doi.org/10.37135/chk.002.24.05>
- Jaramillo-Martínez, M. I., Jaramillo-Martínez, L. G., Quispillo-Villagomez, M., Saransig-Ramos, L. A., & Mayancela-Caizan, N. R. (2024). Metodologías Activas y Participativas en el Aula Diversa. Revista Científica Retos de la Ciencia, 1(4), 73-85. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.7>

- León-Velarde, C. G., Campos, L. E. L., Marin, R. J. M., Cabello, R. E. C., Calixto, W. L. C., León-Velarde, C. G., Campos, L. E. L., Marin, R. J. M., Cabello, R. E. C., & Calixto, W. L. C. (2026). La gamificación como metodología activa para incentivar el aprendizaje autónomo: Una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 6(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.17101447>
- Macas Macas, W. F. (2023). Wordwall como recurso didáctico interactivo para el aprendizaje de Biología Humana: Anatomía y Fisiología Humana con estudiantes de sexto semestre de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Química y Biología período 2022-2S [bachelorThesis, Riobamba]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11349>
- Mediavilla, L. J. (2022). La gamificación como metodología activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Caso de estudio: estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Artes. *Revista Ecos de la Academia*, 8(15), 21-33. <https://doi.org/10.53358/ecosacademia.v8i15.729>
- Ministerio de Educación. (2024). Plan Nacional «Cuidamos de Ti» para combatir el abandono escolar. <https://www.lexis.com.ec/noticias/registro-oficial-del-dia-plan-nacional-cuidamos-de-ti-para-combatir-el-abandono-escolar>. <https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/8049/1/ULEAM-TS-0232.pdf>
- Nazareno, V., Agueda, V., Cisneros, D. C., & Francisco, V. (2021). Competencias laborales y desempeño docente en la Escuela de Educación Básica “Carmen Wither Navarro” Guayaquil, Ecuador, 2020. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/56644>
- Portero, F. B., Medina, R. P., Portero, F. B., & Medina, R. P. (2025). Estudio teórico sobre Metodologías Activas en la educación básica. *Revista Espacios*, 46(1), 68-82. <https://doi.org/10.48082/espacios-a25v46n01p06>
- Raynaudo, G., & Peralta, O. (2017). Cambio conceptual: Una mirada desde las teorías de Piaget y Vygotsky. *Liberabit*, 23(1), 110-122. <https://doi.org/10.24265/liberabit.2017.v23n1.10>
- Saldarriaga Zambrano, P. J., Bravo Cedeño, G. del R., & Loor Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(Extra 3), 127-137. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>
- Yuquilima, M., & Elizabeth, F. (2023). Herramientas digitales para el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Francisco, período lectivo 2022-2023. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26087>
- Zaquinaula, A. A. (2025). Metodologías activas en Ecuador: Aproximación a la revisión de literatura de aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas y aula invertida. *MLS Educational Research*, 9(1). <https://doi.org/10.29314/mlser.v9i1.2429>