

La Gamificación Mediante Herramientas Digitales para Fortalecer el Proceso de Enseñanza en los Docentes del Bachillerato

Using Gamification Through Digital Tools to Strengthen the Teaching Process among High School Teachers

Farias Zambrano Beccy Rafaela¹  · Rodríguez Zamora Karina²  · Ramírez Gutiérrez César Vicente³  · García Hevia Segress⁴ 

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Fecha de recepción: 18 de noviembre de 2025.

Fecha de aceptación: 09 de enero de 2026.

¹ Farias Zambrano Beccy Rafaela
<https://orcid.org/0009-0008-2403-7103>
Universidad Bolivariana del Ecuador
brfariasz@ube.edu.ec

² Rodríguez Zamora Karina
<https://orcid.org/0009-0002-9941-298X>
Universidad Bolivariana del Ecuador
karodriguezz@ube.edu.ec

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

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

RESUMEN

El presente estudio analiza la influencia de la gamificación mediada por herramientas digitales en el fortalecimiento del proceso de enseñanza de los docentes de bachillerato de la Unidad Educativa San Cayetano, en el cantón Chone, Ecuador. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo y no experimental, aplicando una encuesta tipo Likert a 15 docentes seleccionados mediante muestreo no probabilístico. Los resultados evidencian una valoración positiva hacia la gamificación como estrategia pedagógica, destacando su impacto en la motivación, el aprendizaje significativo y el trabajo colaborativo. Sin embargo, se identifican limitaciones importantes, como el bajo nivel de conocimiento sobre gamificación, escasa integración de herramientas digitales en el aula y dificultades derivadas de la falta de formación docente y recursos tecnológicos. Aunque la institución dispone de infraestructura básica, su uso es limitado debido al desconocimiento de aplicaciones educativas innovadoras. En respuesta a esta problemática, se propone un programa de capacitación docente basado en gamificación mediante el uso de plataformas digitales como Google Classroom, estructurado en módulos teórico-prácticos. La implementación de esta propuesta busca fortalecer las competencias digitales del profesorado y promover metodologías activas e innovadoras. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia eficaz para mejorar la calidad educativa, siempre que se acompañe de procesos de formación continua y acceso adecuado a recursos tecnológicos, contribuyendo así a una educación más dinámica, inclusiva y acorde a las demandas actuales.

Palabras clave: Gamificación, herramientas digitales, docentes, enseñanza-aprendizaje, innovación educativa



ABSTRACT

This study analyzes the influence of gamification through digital tools in strengthening the teaching process among high school teachers at Unidad Educativa San Cayetano, located in Chone, Ecuador. The research followed a quantitative approach with a descriptive, non-experimental design, using a Likert-scale survey applied to 15 teachers selected through non-probabilistic sampling. The results show a positive perception of gamification as a pedagogical strategy, highlighting its impact on student motivation, meaningful learning, and collaborative work. However, significant limitations were identified, including low levels of knowledge about gamification, limited integration of digital tools in the classroom, and challenges related to insufficient teacher training and technological resources. Although the institution has basic infrastructure, its use remains restricted due to lack of familiarity with innovative educational applications. In response, a teacher training program based on gamification and supported by digital platforms such as Google Classroom is proposed, structured into theoretical and practical modules. This initiative aims to enhance teachers' digital competencies and promote active and innovative teaching methodologies. It is concluded that gamification is an effective strategy to improve educational quality, provided it is supported by continuous training and adequate access to technological resources, contributing to a more dynamic, inclusive, and modern education.

Keywords: gamification, digital tools, teachers, teaching-learning process, educational innovation

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el ámbito de la educación está experimentando una transformación rápida y significativa, que está siendo impulsada por la creciente integración de tecnologías digitales. Esta evolución está llevando a una redefinición de los métodos y procesos tanto de enseñanza como de aprendizaje, impactando de manera profunda y enriquecedora en todos los niveles educativos, desde la educación básica hasta la formación superior (Granados et al., 2020).

En la sociedad, el empleo de herramientas digitales como la Gamificación ha adquirido relevancia fundamental, convirtiéndose en un elemento indispensable para que los educadores puedan atender adecuadamente las crecientes exigencias de un mundo que avanza hacia una mayor tecnología y globalización. La Gamificación no se limita únicamente a simplificar la obtención de información variada y relevante, sino que también incrementa la participación, motivación y retención del conocimiento a través de recursos lúdicos, lo que a su vez enriquece y fortalece el proceso de aprendizaje de manera significativa (Ruiz, 2024).

Según un informe publicado por la (UNESCO, 2023), se pone de relieve el hecho de que aproximadamente el 40% de las instituciones educativas ubicadas en países en vías de desarrollo no disponen de estrategias definidas y efectivas para la integración de herramientas digitales en su currículo. Esta falta de planificación y recursos está dando lugar a la creación de importantes brechas en la calidad de la educación ofrecida.

En Ecuador, a pesar de los significativos avances que se han logrado en la infraestructura tecnológica como parte la Agenda Educativa del periodo 2021-2025, el Ministerio de Educación (2025) ha publicado un informe que revela que únicamente el 35% de los docentes que se desempeñan en áreas rurales están utilizando plataformas digitales de forma sistemática. Esta falta de uso generalizado de la tecnología limita de manera considerable tanto la personalización del proceso de aprendizaje como la posibilidad de implementar enfoques innovadores en la pedagogía.

En la provincia de Manabí, un estudio llevado a cabo recientemente por Cedeño (2024) a las entidades públicas ha puesto de manifiesto que un significativo 68% de los docentes mayoritariamente se encuentran influidos por el factor enseñanza; de acuerdo a estos resultados

es preciso destacar que el 32% de los docentes desempeñan esta profesión sin formación adecuada y, es ahí donde se requiere que el docente logre procesar y construir activamente todo el discernimiento que ofrece el Ministerio de Educación con la finalidad de obtener un verdadero aprendizaje idóneo el mismo que puede ser corregido de acuerdo a la estructura mental y el grado de disparidad e integración por ello esto acarrea a la contribución del desarrollo.

En la actualidad las unidades educativas ya que enfrenta importantes brechas críticas, mismas que están relacionadas con la formación de los docentes, el uso de herramientas digitales, la Gamificación en conjunto con las TIC ha ganado campo en el ámbito educativo al combinar estrategias de juegos y las tecnologías con la enseñanza ha brindado resultados positivos en todos los niveles de educación, sin embargo, un limitante es la infraestructura tecnológica. (Leticia Mayorga, 2023)

Refiriéndose de forma particular a la Unidad Educativa San Cayetano, del cantón de Chone, la institución muestra una realidad abrumadora pues, el 90% de los educadores, llega a reconocer y valorar la importancia pedagógica que ofrece la Gamificación como estrategia de juego en la educación, sin embargo, únicamente el 30% de ellos la incorpora en sus prácticas, ya que los docentes utilizan métodos de enseñanza tradicionales, por lo cual no hacen uso de las tecnologías como herramientas didácticas en sus clases.

Incluido a lo anterior, hay un laboratorio de informática disponibles en los que su utilización se restringe principalmente a la realización de actividades fundamentales, como el uso de procesadores de texto, puesto a que, evidencias efectuadas mediante la observación demostraron que, en el 85% de las clases no se utilizan herramientas digitales innovadoras y actualizadas.

Esto hace posible destacar que la mayoría de los estudiantes expresan un gran interés por participar en formas de aprendizaje que sean interactivas y dinámicas, pues, todavía se mantiene una tendencia persistente hacia la evaluación basada principalmente en la memorización de contenidos.

Este contexto subraya la urgencia de llevar a cabo un estudio que explore de qué forma el uso eficaz de la Gamificación educativa por parte de los educadores puede potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución educativa.

El análisis de las prácticas vigentes, las percepciones y las dificultades existentes facilitará la identificación de oportunidades para el desarrollo de estrategias formativas y tecnológicas que promuevan una educación más dinámica, inclusiva y en consonancia con los estándares contemporáneos. De este modo, se plantea la siguiente interrogante:

¿Cómo influye el uso de métodos de enseñanzas activas aplicando herramientas digitales en el proceso enseñanza de los docentes de bachillerato de la Unidad Educativa San Cayetano, cantón Chone?

Cabe mencionar que, las herramientas digitales son esenciales para transformar la educación hacia modelos más interactivos e inclusivos. Integrar estas tecnologías aumenta la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes, además de fomentar competencias digitales clave del siglo XXI. El Ministerio de Educación de Ecuador resalta la importancia de adoptar prácticas pedagógicas digitales para innovar la enseñanza y mejorar las habilidades de estudiantes y docentes (Ministerio de Educación, 2025).

Este estudio proporcionará un diagnóstico clave para decisiones y políticas educativas locales y cerrará importantes brechas educativas, con la mejora en las prácticas de los docentes en sus horas de clases incluyendo metodologías actuales de enseñanza como lo menciona (Moreno, 2024) donde el Aula invertida (Flipped Classroom) se centra en que los estudiantes estudien y preparen sus tareas fuera de clase a su ritmo o formas de adquirir su información. El Aprendizaje basado en proyectos (ABP) se enfoca en crear estudiantes que trabajan en proyectos reales que integran investigaciones, habilidades y competencias, con un producto final, promoviendo su crecimiento personal. El Aprendizaje Cooperativo consiste en trabajar en grupos pequeños heterogéneos para alcanzar un objetivo común, donde cada miembro tiene un rol y el éxito depende del esfuerzo colectivo. El Aprendizaje basado en Gamificación (ABG) método en incorporar elementos lúdicos basados en juegos para motivar, aumentar el interés, la participación y el compromiso en el aula con herramientas gratuitas como: LiveWorkshests, Kahoot y Wayground.

METODOLOGÍA

Un estudio realizado por Valencia y Guzmán (2025) estudiaron la relación entre gamificación digital y rendimiento académico, para lo cual, emplearon un diseño mixto descriptivo para evaluar la estrategia gamificada 'BioQuest' con pretest y postest. Los resultados mostraron que la intervención mejoró el rendimiento en los estudiantes. La estrategia incorporó Kahoot, Google Classroom y elementos de juego como puntos y recompensas.

En consecuencia, Mero y Castro (2021) definen la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos para motivar y fomentar el aprendizaje en entornos educativos. En términos educativos, la gamificación es una estrategia que motiva a los estudiantes, mejora el aprendizaje y fomenta la competencia saludable con actividades lúdicas (Zambrano et al., 2020).

Asimismo, Franco (2023) la identifica como una práctica en crecimiento que mejora la enseñanza-aprendizaje. Se refiere a actividades recreativas y contenidos en la educación que, mediante tecnología, fomentan el aprendizaje activo y la creatividad en los estudiantes, mientras que, Juárez y Honores (2025) menciona que las herramientas digitales educativas son soluciones tecnológicas que mejoran la enseñanza, como plataformas de gestión y aplicaciones colaborativas. Facilitan el acceso a contenidos, fomentan la participación, personalizan el aprendizaje y desarrollan habilidades digitales.

Echeverría y Molina (2022) afirman que las aplicaciones y recursos en línea mejoran más la experiencia educativa que los métodos tradicionales. Por su parte, Romo et al. (2023) indican que son programas que facilitan interacciones y desarrollos. Utilizan las habilidades de los usuarios para mejorar la eficiencia y el aprendizaje.

La investigación fue descriptiva tal como lo indica (Acosta & Reigosa, 2024), ya que analizó el uso de la gamificación mediante herramientas digitales por docentes en la Unidad Educativa San Cayetano, se utiliza esta metodología ya que se realizó una observación y se detectó que los docentes de bachillerato tenían dificultades en integrar las tecnologías digitales en sus aulas de clases, también predominaba los métodos tradicionales por su escaso conocimiento en el uso de herramientas digitales gamificadas existiendo actualmente varias estrategias de métodos de enseñanza como lo es la gamificación utilizando aplicaciones como LiveWorkshests, Wayground, Kahoot, Prezi, Genially y Canva.

Además, tuvo un enfoque cuantitativo como lo menciona (Paulina, 2024), ya que permitió recopilar información sobre las prácticas, percepciones y desafíos de los educadores sobre el uso de tecnologías digitales en la enseñanza, reflejando con claridad la realidad educativa como metodologías tradicionales, falta de integración tecnológica en el aula, escasa capacitación docente en el uso de herramientas digitales innovadoras y un bajo interés del estudiante en actividades áulicas.

El ABG promoverá la innovación educativa y el desarrollo integral de los estudiantes en un mundo digital, donde se considera la gamificación como el método adecuado para el proceso de enseñanza de los docentes en bachillerato de la Unidad Educativa San Cayetano. Debido que actualmente los docentes no integran métodos de enseñanzas actuales y que se mantienen con métodos tradicionales.

Por lo tanto, sus resultados constituyen un diagnóstico fundamental para la toma de decisiones informadas y la definición de políticas educativas locales como de capacitación docente continua en gamificación, política de cultura digital institucional y de una política de motivación y reconocimiento orientados a mejorar el uso de tecnologías digitales en la Unidad Educativa San Cayetano.

Cabe mencionar que la investigación utilizó un diseño no experimental donde se observó y describió la realidad de los docentes de bachillerato en relación al uso de las herramientas digitales aun donde la Unidad Educativa cuenta con 1 sala de cómputo con capacidad de 35 personas y acceso a internet y los docentes no lo utilizan por desconocimiento de herramientas digitales de esta forma se supo que la gamificación es una estrategia viable y efectiva para responder a la problemática detectada en la Unidad Educativa San Cayetano.

La población estuvo conformada por 27 docentes de la Unidad Educativa San Cayetano en Chone, este grupo incluyó a los profesores de diversas áreas y niveles educativos. Por lo tanto, se seleccionó un tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia, tomando únicamente a 15 docentes que corresponden al bachillerato.

Material

La técnica seleccionada para recoger la información fue la encuesta, para esto se diseñó un formulario de 10 preguntas en Google Forms según la escala de Likert, mismo que fue aplicado a los 15 docentes con la finalidad de conocer sus experiencias y opiniones ante la gamificación mediada por herramientas digitales.

Análisis de los resultados de las encuestas

En el presente apartado se muestra en la Tabla 1 los resultados obtenidos de la encuesta administrada a los docentes de bachillerato en la Unidad Educativa San Cayetano, con la finalidad de encontrar los principales hallazgos.

Tabla 1
Resultado de la encuesta realizada

Preguntas	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Conocimiento de los principios básicos de la gamificación aplicada a la educación por los docentes.	0	6 40%	4 27%	3 13%	3 20%
La gamificación promueve la motivación intrínseca en los estudiantes.	0	0	6 40%	4 27%	5 33%
La gamificación facilita el aprendizaje significativo y la participación.	0	0	5 33%	4 27%	6 40%
La gamificación fomenta el trabajo colaborativo entre sus estudiantes.	0	0	5 33%	4 27%	6 40%
La gamificación con herramientas digitales contribuye a la inclusión de estudiantes con diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.	0	6 40%	4 27%	3 20%	2 13%
Preguntas	Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Frecuencia en la que los docentes integran elementos de juego (puntos, insignias, retos) en sus clases.	0	5 33%	4 27%	2 13%	4 27%
Usa de plataformas digitales (LiveWorkshests, Wayground, Kahoot, etc.) como herramientas en sus clases.	0	9 60%	3 20%	2 13%	1 7%
Presenta dificultades para planificar o implementar actividades gamificadas por falta de formación o conocimiento de los docentes.	0	6 40%	4 27%	3 20%	2 13%
Acceso a recursos tecnológicos adecuados para emplear gamificación digital.	0	6 40%	4 27%	3 20%	2 13%
Preguntas	Resistencia de los estudiantes	Falta de motivación docente	Poca formación específica	Carencia de recursos tecnológicos	Falta de tiempo para planificar
Mayores obstáculos de los docentes para gamificar digitalmente sus clases.	0	6 40%	4 27%	3 20%	2 13%

Nota. Encuesta administrada a los docentes de bachillerato en la Unidad Educativa San Cayetano.

Los resultados muestran que los docentes usan elementos de juego en sus clases, pero solo el 40% lo hace con frecuencia. Apenas el 33% conoce bien la gamificación, mientras que el 60% enfrenta dificultades para implementarla, mostrando una brecha entre aceptación y preparación.

Respecto al uso de plataformas digitales, solo un 40% las usa regularmente, y un 40% casi nunca tiene acceso a recursos tecnológicos adecuados. La mayoría valora positivamente la gamificación por su impacto en motivación (60%), aprendizaje y colaboración (67%), aunque hay dudas sobre su aporte a la inclusión (33% a favor, 40% en desacuerdo). Los principales obstáculos son la falta de motivación y formación docente, con menores problemas de recursos y tiempo.

En resumen, aunque hay una disposición favorable, la limitada formación y recursos frenan su aplicación más amplia y efectiva.

Después de realizar la encuesta entre los profesores, se reflejó que la mayoría no está familiarizada con el empleo de herramientas digitales como la gamificación, que podrían usarse como apoyo en la enseñanza. Asimismo, los docentes manifestaron interés en participar en capacitaciones que les ayuden a mejorar sus habilidades en el uso de la gamificación como herramientas disponibles en la actualidad.

Por ende, nace el uso de la gamificación como una necesidad de fortalecer sus competencias y era fundamental crear un espacio de aprendizaje estructurado y práctico para que los docentes de bachillerato conocieran, experimentaran y aplicaran estas herramientas. Por lo que se eligió Google Classroom como medio de capacitación ya que es una plataforma gratuita, accesible y ya conocida por la mayoría de los docentes, esta plataforma permite organizar el curso en módulos tanto teóricos y prácticos facilitando la entrega de materiales, actividades, retos y evaluaciones gamificadas, también ofrece un espacio de interacción colaborativa, inmediata retroalimentación y seguimiento del progreso por cada uno de los docentes participantes.

Se propone la implementación de un programa de gamificación mediante herramientas digitales para fortalecer las prácticas de enseñanza de los docentes de bachillerato. Como estrategia central, se diseñará un aula virtual de formación destinada a los profesores de la Unidad Educativa San Cayetano.

La preparación se llevó a cabo utilizando la plataforma en línea “Google Classroom”, involucrando a todos los docentes de bachillerato encuestados de la Unidad Educativa San Cayetano, a través de la implementación de tres módulos acompañados de sus respectivas evaluaciones, en la siguiente Tabla 2 se muestra la planificación de los módulos en plataforma Google Classroom desarrollándose en 5 semanas con sesiones de 5 horas semanales.

Tabla 2
Módulos en la plataforma Google Classroom

Módulos	Contenido	Actividades y tiempo
Introducción fundamentos de la Gamificación. Semana 1 Tiempo 5 horas.	¿Qué es la gamificación?	Sesión teórica de 60 minutos con exposición del concepto, ejemplos y análisis participativo.
	Elementos de la gamificación	Sesión teórica de 60 minutos para identificar los elementos claves (puntos, niveles e insignias)
	Ventajas y desafíos de la gamificación.	Sesión teórica de 60 minutos en la que se discuten beneficios, limitaciones y aplicación práctica.
	Test 1	Sesión práctica de 120 minutos donde se verifica la comprensión de los contenidos mediante un test evaluativo.
Módulo 1: Apps para creación de contenido. Semana 2 Tiempo 5 horas.	Prezi Genially Canva Tarea	Taller práctico con uso de Prezi durante 60 minutos donde se enseña a crear presentaciones dinámicas e interactivas. Sesión teórica corta + Taller práctico de 60 minutos. Creación de contenido interactivo en Genially (presentaciones, juegos e infografías) Sesión teórica corta + Taller práctico de 60 minutos. Uso de Canva para diseño gráfico de presentaciones, posters u otro recurso educativo. Sesión práctica 120 minutos. Diseña un plan de lección para una clase con cualquiera de las apps Prezi, Genially o Canva.
Módulo 2: Apps para crear evaluaciones. Semana 3 Tiempo 5 horas.	LiveWorkshests Kahoot! Wayground Tarea	Sesión teórica + creación de ejercicios interactivos en LiveWorkshests 60 minutos. Diseñar una hoja de trabajo digital. Sesión teórica + creación de cuestionario en Kahoot 60 minutos. Los docentes elaboran un juego de preguntas con retroalimentación en tiempo real. Sesión teórica + creación de actividades interactivos en Wayground 60 minutos. Elaborar una encuesta en tiempo real. Sesión práctica 120 minutos. Los participantes aplican lo aprendido creando y compartiendo una evaluación completa utilizando las apps estudiadas.

	Diseñar tu clase gamificada.	Sesión práctica de 150 minutos. Cada participante diseña una clase completa con enfoque gamificado, integrando las herramientas trabajadas.
Módulo 3:	Contenido textual diapositiva	Sesión práctica de 120 minutos. Presentación de la clase gamificada en formato digital incluyendo textos, recursos visuales y herramientas interactivas.
Evaluación final	Actividades o tareas	Sesión práctica de 120 minutos. Verificación de la comprensión mediante actividades o tareas diseñadas por los participantes para su clase gamificada.
Semana 4-5 Tiempo 10 horas.	Evaluación	Sesión práctica de 90 minutos. Se hace la retroalimentación de la clase diseñada, evaluación de los resultados y cierre de modulo.

Nota. Classroom Curso Capacitación Docente de bachillerato en la Unidad Educativa San Cayetano en Gamificación mediante herramientas digitales

Figura 1 se muestra la planificación de los módulos en plataforma Google Classroom desarrollándose en 5 semanas con sesiones de 5 horas semanales.

Figura 1
Módulos en la plataforma Google Classroom



RESULTADOS

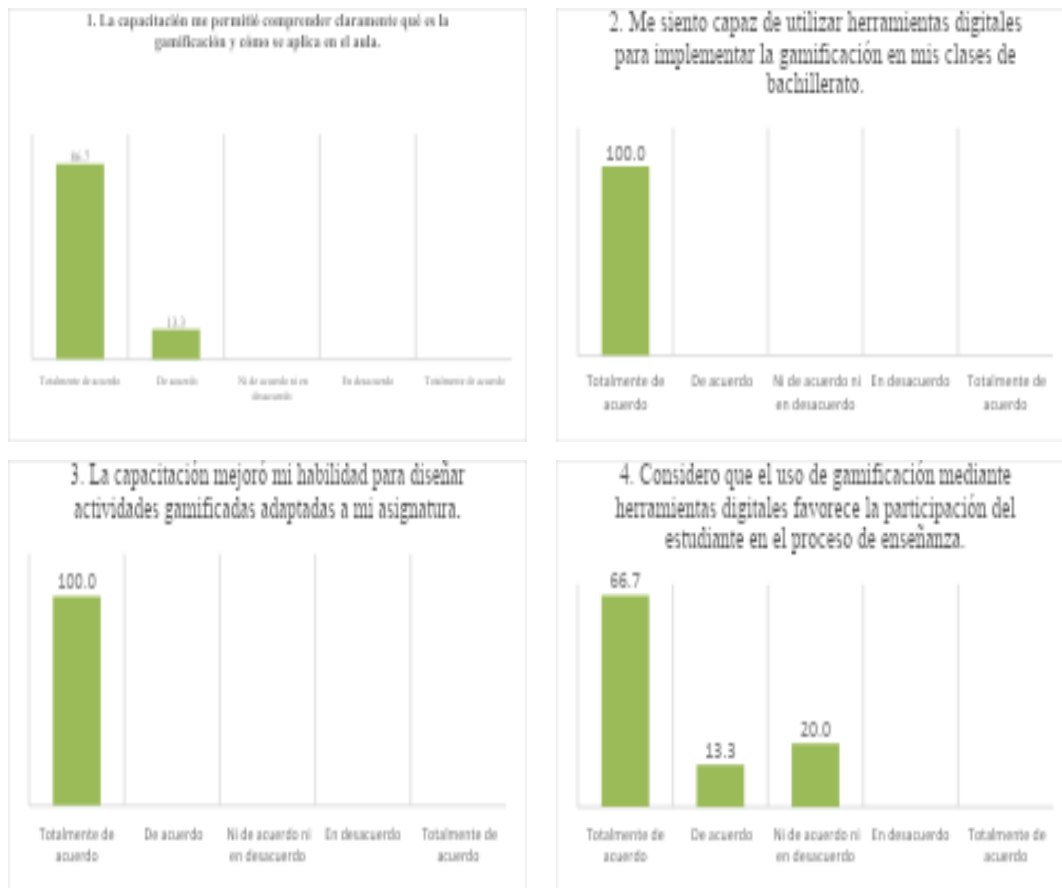
La idea de capacitar a los profesores claramente muestra una aceptación y apreciación de aplicar la gamificación como herramienta digital en la educación. La mayoría de los educadores involucrados reconocen la importancia de las herramientas tecnológicas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, como muestra la Tabla 3 considerándolas esenciales.

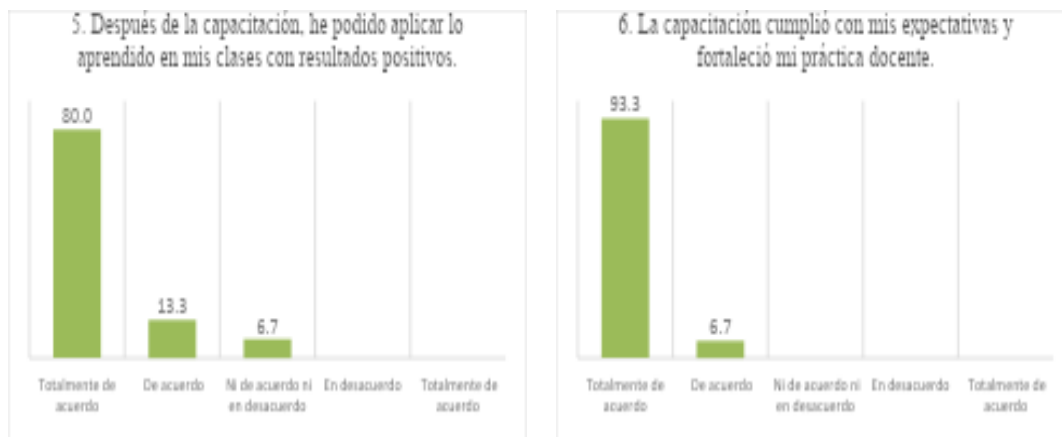
Así pueden aplicar lo aprendido en este curso y ejecutarlas con sus estudiantes entre las Apps para creación de contenido: Prezi, Genially y Canva así mismo incluyendo Apps para crear evaluaciones: LiveWorkshests, Wayground y Kahoot.

Además, se llegó a tener una participación de docentes donde se destacó su empeño en aprender nuevas herramientas digitales para su posterior poner en práctica.

Tabla 3
Apreciación de los resultados de los docentes capacitados.

Apreciación de los resultados de los docentes capacitados.





Nota. Elaborado a partir de Encuesta de satisfacción a los docentes de bachillerato en la Unidad Educativa San Cayetano de la capacitación.

DISCUSIÓN

El proyecto de formación resultó ser en gran manera eficiente, permitiendo la participación de los docentes a través de actividades asincrónicas, donde los resultados evidenciaron un amplio apoyo de los docentes a la gamificación como estrategia educativa, como señaló Lima et al. (2025) sugieren que usar elementos lúdicos mejora la enseñanza. La variabilidad en el uso sugiere desigualdades en la implementación, posiblemente por falta de formación y motivación docente, pues, el éxito de la gamificación depende del compromiso del educador.

La falta de conocimiento sobre gamificación entre docentes se alinea con Ruano et al. (2025), quienes señalan que la formación adecuada es esencial para su uso efectivo en el aula. Esta carencia restringe el impacto transformador de la gamificación, convirtiendo las estrategias en elementos superficiales sin efecto en el aprendizaje.

Los hallazgos sobre la gamificación y su impacto en la motivación y aprendizaje coinciden con el estudio de Echeverría y Molina (2022) quienes sostienen que las mecánicas de juego aumentan la participación y el compromiso emocional de los estudiantes. El alto porcentaje de respuestas neutrales sugiere que el profesorado aún carece de evidencia o experiencia práctica, lo que supone un reto en la adopción de la gamificación educativa.

El uso de plataformas digitales para gamificar sigue siendo limitado, como indican Granados y García (2025) que la falta de familiaridad y recursos tecnológicos son barreras comunes. La falta de formación en gamificación destaca la necesidad de capacitar a docentes para mejorar su impacto pedagógico. La irregularidad en los recursos tecnológicos enfatiza la necesidad de mejorar la infraestructura educativa, puesto a que, la tecnología es clave para la gamificación en aulas modernas.

La falta de motivación docente es el mayor obstáculo, reflejando un aspecto humano clave, como apunta Zambrano et al. (2020) enfatizan que la aceptación y entusiasmo del educador son clave para el éxito de la gamificación. La falta de resistencia estudiantil sugiere que los desafíos se centran en los docentes, destacando la necesidad de su formación y sensibilización continua.

La percepción dividida sobre la gamificación en la inclusión educativa necesita atención. Puesto a que, la gamificación puede atender diversos estilos de aprendizaje, pero su efectividad depende de la formación de los docentes para adaptar las técnicas inclusivamente. Esto refuerza la necesidad de integrar enfoques pedagógicos que valoren la diversidad y promuevan la equidad. Para un uso efectivo de la gamificación en educación secundaria, es clave fortalecer la formación docente, mejorar el acceso a tecnología y fomentar la motivación interna.

CONCLUSIONES

La gamificación digital en la enseñanza es una estrategia innovadora que transforma el aula en un espacio más dinámico y motivador. La evidencia sugiere que la gamificación aumenta la motivación propia, favorece el aprendizaje significativo y mejora el rendimiento académico. Además, la alta aceptación de los docentes y su disposición a usar plataformas de creación de evaluaciones como Kahoot, Wayground o LiveWorkshests justifican promover su uso debido a su impacto positivo en los logros académicos.

Persisten desafíos en el acceso equitativo a recursos tecnológicos y la formación continua de docentes, esenciales para una implementación efectiva de la gamificación digital. Por lo tanto, fortalecer la enseñanza mediante gamificación responde a las demandas educativas actuales y promueve innovación, inclusión y calidad, siempre con adecuada infraestructura y capacitación.

REFERENCIAS

- Acosta, O., & Reigosa, A. (2024). Herramientas digitales para fortalecer la metodología de enseñanza de los docentes. *Ciencia Digital*, 8(3), 161–178. doi:<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i3.3144>
- Cedeño, M., Ormaza, G., & Mendoza, L. (2024). Estado actual de la Educación: Caso de Estudio Manabí 2024. *Revista Sinapsis*, 25(2). Obtenido de <https://www.itsup.edu.ec/sinapsis>
- Echeverría, V., & Molina, P. (2022). Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. *Revista Sinapsis*, 2(21). Obtenido de <http://www.itsup.edu.ec/sinapsis>
- Franco, M. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 85(8). doi:[10.23857/pc.v8i8](https://doi.org/10.23857/pc.v8i8)
- Fuentes, J., & Tapia, G. (2024). Gamificación en la enseñanza: Uso de herramientas digitales para promover aprendizajes significativos. *Código Científico Revista de Investigación*, 5(2), 1417–1432. doi:<https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/591>
- Granados Maguiño, M. A., Romero Vela, S. L., Rengifo Lozano, R. A., & García Mendocilla, G. F. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(92), 1809–1823. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/290/29065286032/html/>
- Granados, F., & García, S. (2025). Uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico en el área de matemáticas. *MQRInvestigar*, 9(1). doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e266>
- Hernández, J. V. (2024). Herramientas digitales basadas en gamificación. *CIINSEV*, 13.
- Juárez, A., & Honores, M. (2025). Las herramientas digitales en educación: una revisión narrativa. *Revista de Investigación de Ciencias de la Educación, Horizontes*, 9(36), 620–636. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i36.941>
- Leticia Mayorga, M. M. (2023). Gamificación y TICS en la educación en Ecuador. *Conciencia Digital*, 11.
- Leticia Mayorga, Maria Mayorga, Judith Silva y Santiago Páliz. (2023). Gamificación y TICS en la educación en Ecuador. *Conciencia Digital*, 11.
- Lima, A., Solórzano, V., León, H., & Romero, V. (2025). Impacto de la gamificación en el rendimiento académico de estudiantes de educación superior. *Revista Social Fronteriza*, 5(2). doi:[https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(2\)697](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(2)697)
- Mercy Paulina Maza Guamán, Teresa de Jesús Pizarro Duran, Pamela Fernanda Piedra Tito, Carmen del Rocio Llivisaca Llivicura, Jenny María Guachizaca Uyaguari, Blanca Del Rosario Camacho Castillo. (2024). Impacto de las tecnologías digitales en el rendimiento académico. *Scielo*, 12.
- Mercy Paulina Maza, Piedra Tito, Pamela Fernanda. (2024). Impacto de las tecnologías digitales en el rendimiento académico. *INVECOM*, 12.
- Mero, M., & Castro, E. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*, 6(2), 111–124. doi:<https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>
- Ministerio de Educación. (2025). Agenda Educativa Digital. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>

- Morán, J., & Baque, M. (2024). Herramientas digitales para fortalecer el proceso de enseñanza en los docentes de bachiller-to técnico. 593 *Editorial Digital CEIT*, 9(2), 941–953. doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.2.2388>
- Moreno, E. (2024). Metodologías Activas para Impulsar el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Ciencia Latina Internacional*, 25.
- Paulina, M. G. (2024). Impacto de las tecnologías digitales en el rendimiento académico. *INVECOM*, 12.
- Romo, M., Gómez, G., Rubio, C., & Nivel, A. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Polo del conocimiento*, 85(8), 313-344. doi:[10.23857/pc.v8i10.6127](https://doi.org/10.23857/pc.v8i10.6127)
- Ruano, A., Angulo, J., Anzules, E., & Maliza, I. (2025). Impacto de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Multidisciplinar*, 9(2), 85 – 110. doi:<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v9i2.3374>
- Ruiz Muñoz, E. h. (2024). Enseñanza híbrida y transformación digital en la educación: integración de tecnología y metodología. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 12(25). doi:<https://doi.org/10.36825/RITI.12.25.005>
- UNESCO. (2023). Tecnología en la educación: ¿UNA HERRAMIENTA EN LOS TÉRMINOS DE QUIÉN?. INFORME DE SEGUIMIENTO DE LA EDUCACIÓN EN EL MUNDO. Obtenido de https://www.unesco.org/gem-report/sites/default/files/medias/fichiers/2023/07/7952%20UNESCO%20GEM%202023%20Summary_ES_Web.pdf
- Valencia, Z., & Guzmán, R. (2025). Gamificación mediante herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la biología. *MQRInvestigar*, 9(1), e422. doi:<https://doi.org/10.56048/mqr20225.9.1.2025.e422>
- William Alfonso Zapata Lascano, E. N. (2024). METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA IMPULSAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.. *Ciencia Latina Internacional*, 25.
- Zambrano, P., Luque, E., Lucas, T., & Lucas, M. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>