

Gamification as an active methodology for strengthening digital competencies in high school teachers.

La gamificación como metodología activa para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes de bachillerato

Autores:

Domínguez-Zurita, Mónica Lucía
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Duran – Ecuador



mldominguezz@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0003-8972-8515>

Gaibor-Trujillo, Gualberto Amado
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Duran – Ecuador



gagaibort@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0003-9623-4097>

Ramírez-Gutiérrez, César Vicente
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Guayaquil-Ecuador



cesar.ramirezg@ug.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0001-9355-9169>

García-Hevia, Segress
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Durán-Ecuador



sgarciaa@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-6178-9872>

Fechas de recepción: 17-AGO-2025 aceptación: 17-SEP-2025 publicación: 30-SEP-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

Este artículo presenta un estudio sobre el impacto de la enseñanza virtual en el aprendizaje de la Formación Técnica Profesional (FTP) a nivel de bachillerato, abordando el rol de la gamificación y el fortalecimiento de las competencias digitales en docentes. La investigación se lleva a cabo en la Unidad Educativa "Diez de Agosto" ubicada en el cantón Montalvo, provincia Los Ríos. Se considera la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora para aumentar la motivación y el compromiso estudiantil, enfatizando el desarrollo de las competencias tecnológicas para los profesores. El estudio utiliza una metodología de investigación aplicada con un enfoque mixto, combinando elementos cualitativos y cuantitativos con una población de 15 docentes del área de bachillerato de la unidad educativa mencionada. Se investiga la aplicación de Genially, Canva y Prezi como herramientas clave para el diseño de contenidos interactivos con elementos lúdicos, permitiendo a los docentes crear experiencias de aprendizaje gamificadas en la FTP. Se argumenta que la capacitación regular de los docentes en metodologías activas y el uso de tecnologías digitales, especialmente con herramientas de gamificación, es fundamental para optimizar los resultados de aprendizaje en la FTP y promover una pedagogía digital efectiva.

Palabras clave: Enseñanza virtual; formación técnica Profesional (FTP); Gamificación; Competencias digitales docentes; Bachillerato; Pedagogía digital



Abstract

This article presents a study on the impact of virtual teaching on learning in Vocational Technical Training (VET) at the high school level, addressing the role of gamification and the strengthening of digital skills in teachers. The research is carried out at the "Diez de Agosto" Educational Unit located in the Montalvo canton, Los Ríos province. Gamification is considered an innovative pedagogical strategy to increase student motivation and engagement, emphasizing the development of technological skills for teachers. The study uses an applied research methodology with a mixed approach, combining qualitative and quantitative elements with a population of 15 high school teachers from the aforementioned educational unit. The study investigates the application of Genially, Canva, and Prezi as key tools for the design of interactive content with playful elements, allowing teachers to create gamified learning experiences in VET. It is argued that regular teacher training in active methodologies and the use of digital technologies, especially gamification tools, is essential to optimize learning outcomes in FTP and promote effective digital pedagogy.

Keywords: Virtual learning; Vocational Training (VET); Gamification; Digital skills for teachers; Baccalaureate; Digital pedagogy



Introducción

En los últimos dos años, se ha convertido en testigo de logros tecnológicos significativos junto con algunos problemas complejos globales. No es sorprendente que la educación en sí misma se haya desarrollado para adaptarse a los nuevos requisitos modernos, centrándose con mayor énfasis en el aprendizaje virtual. Curiosamente, lo que resulta como uno de los principales retos es la capacitación profesional en docentes orientada en metodologías activas con herramientas digitales, lo que resulta desafiante en la FTP, donde la practica constituye la mayor dificultad (Aguaded, De La Paz, & Flores-Díaz, 2020).

Cuando la formación progresa a un nivel promedio mas alto, su enfoque se convierte en los recursos disponibles, en este caso es la base, a nivel de tecnología. En esta etapa, es necesario cambiar el método, integrar el uso de herramientas digitales, un poco más enfocadas que respondan a las necesidades actuales (Cabero-Almenara & Barroso-Osuna, 2020). En este contexto, es extremadamente importante que los educadores obtengan conocimiento sobre diferentes métodos de enseñanza-aprendizaje que se adaptan a los requisitos del entorno digital y utilizan el potencial de las herramientas tecnológicas. Existe una serie de métodos positivos que contribuyen al protagonismo de los estudiantes en sus estudios, como: el aprendizaje basado en proyectos, centrándose en resolver problemas reales mediante el uso de proyectos comunes en el campo de desarrollo de habilidades practicas (García-Valcárcel & Gisbert-Cervera, 2020); el aprendizaje cooperativo, que alienta al trabajo en equipo y la interdependencia positiva entre los estudiantes, mejorando habilidades sociales y la cognitivas (Álvarez-Fernández, Maiz, & Pérez-Martínez, 2020); y la clase invertida que optimiza el tiempo en el aula para actividades prácticas al trasladar el contenido teórico a casa (O'Flaherty & Phillips, 2020). Estas metodologías, al integrarse con la tecnología digital, permiten un aprendizaje significativo y adaptado a las necesidades actuales.

En este marco la gamificación se define como la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los participantes (Hamari, 2020). En el campo de la educacion, se convirtió en uno de los métodos más efectivos activos mas eficaces para favorecer el aprendizaje significativo y la participación estudiantil (Subhash & Frankie, 2020). Investigaciones



recientes en educación secundaria han demostrado que la gamificación no solo aumenta el interés de los estudiantes, sino que también fortalece las prácticas pedagógicas al proporcionar retroalimentación inmediata y un entorno de capacitación más dinámico y un entorno de capacitación dinámica.

(Borges & Melo, 2022).

Por otro lado, las habilidades de aprendizaje digital se entienden como la capacidad de integrar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) con procesos de enseñanza aprendizaje, incluyendo la planificación, la gestión de recursos y la evaluación pedagógica (Redecker, 2023). Esta estructura, recopilada en el DigCompEdu, enfatiza que el desarrollo de dichas competencias requiere de la integración técnica y pedagógica de métodos activos e innovadores. En este sentido, autores como (Salinas & Marín, 2023) enfatizaron que, en escenarios post-pandemia, la preparación de los docentes en competencias digitales es uno de los principales retos de los sistemas educativos, dado que condiciona la calidad de los aprendizajes. En América Latina, investigaciones recientes proporcionan evidencia que docentes de educación media aun presentan debilidades en este ámbito, lo que limita la innovación pedagógica y la adopción de estrategias activas en el aula (Morales & Cueva, 2022).

En el caso de la Formación Técnica Profesional (FTP), la evaluación sistemática muestra que la gamificación no solo contribuye al fortalecimiento de las competencias digitales en docentes, sino que también contribuye a la motivación para el aprendizaje motivador, práctico y adaptado a los entornos digitales actuales (Ruiz-Calleja & Colomo-Magraña, 2023).

En este escenario surge la pregunta central: ¿Cómo el fortalecimiento de las competencias digitales de docentes de bachillerato en la Formación Técnica Profesional (FTP), con énfasis en la gamificación, puede optimizar la enseñanza y el aprendizaje en la Unidad Educativa “Diez de Agosto”?

Para dar respuesta a esta problemática, y al analizar y considerar la importancia de estas metodologías activas en el contexto de la FTP y la enseñanza virtual, el presente estudio tiene como objetivo general: analizar y fortalecer las competencias digitales de los docentes de bachillerato de la Unidad “Diez de Agosto” mediante la implementación de estrategias de



gamificación con herramientas digitales como Genially, Canva y Prezi, se presentan como herramientas adecuadas para que los maestros interactúen en el aula, que pueden usarse para la implementación de estrategias de aprendizaje lúdicas que contribuyan a la participación, facilitando la implementación de la gamificación en el aula, creando una experiencia de aprendizaje interactiva y proporcionando comentarios inmediatos, lo cual es muy importante en el proceso educativo.

Entre ellas se encuentran plataformas como Kahoot!, que le permite crear cuestionarios interactivos; Quizizz, creando evaluaciones gamificadas; y Genially, que permite diseñar contenido interactivo con elementos lúdicos. Además, las herramientas como Canva facilitan el diseño gráfico para crear material visual y elementos gamificados, así como Prezi le permite desarrollar presentaciones dinámicas e interactivas que pueden incluir la gamificación.

En este estudio, se explora como la utilización de estas herramientas de creación de contenidos interactivos que podría mejorar la experiencia de aprendizaje en FTP, permitiendo a los docentes desarrollar sus propias estrategias de juego. La implementación exitosa de la gamificación no solo comprende sus principios, sino también el dominio de las habilidades de las herramientas tecnológicas, que facilitan la integración de las TIC con el proyecto educativo (Plana A. e., 2023). Especial mente mediante el diseño y el uso de la gamificación con herramientas, como Genially, Canva y Prezi, que pueden mejorar el impacto de la educación virtual en la Formación Técnica Profesional desde la perspectiva de la pedagogía digital.

Materiales y Métodos

La investigación actual se enmarco en un enfoque mixto, integrando elementos cualitativos-cuantitativos, con el fin de obtener una visión integral del problema. ya que integra la recopilación y el análisis de datos numéricos y cualitativos. Este enfoque mixto, tal como lo señalan los autores (Creswell & Plano Clark, 2020), permite complementar la medición objetiva con una inspección en profundidad de la conciencia y la experiencia de los participantes, lo que asegura una comprensión mas profunda de la problemática.

La población de estudio estuvo conformada por 15 docentes en el área de bachillerato técnico de la institución mencionada. Se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, dado que los participantes fueron seleccionados intencionalmente por su pertenencia a la institución u por la viabilidad de acceso a la muestra.

Para la recopilación de datos, se utilizaron dos herramientas principales: una encuesta estructurada, aplicada a los 15 docentes, para medir sus habilidades digitales y el nivel de conocimiento sobre la gamificación. Así como una entrevista semiestructurada, utilizada para profundizar en las percepciones, necesidades y las expectativas de los docentes sobre la implementación de metodologías activas (Benavides, Pompa, Agüero, & Sánchez, 2021).

La consistencia metodológica se aseguró mediante la triangulación de datos, en contraste los resultados de la encuesta con las entrevistas y la observación de la implementación del aula virtual. Esta estrategia permitió garantizar una mayor validez y confiabilidad en el análisis, fortaleciendo la coherencia entre los objetivos del estudio y el recorrido metodológico seguido.

Finalmente, el proceso de aprendizaje se implementó mediante el uso de herramientas digitales como Genially, Canva y Prezi, con el propósito de mejorar las competencias digitales de los docentes. Esta intervención se fundamenta en investigaciones recientes sobre el desarrollo profesional docente en escenarios post-pandemia, lo que enfatiza la importancia de integrar metodologías activas con recursos tecnológicos (Sánchez-Cabrero, 2022).

Proceso de investigación

Se desarrolló siguiendo un recorrido estructurado en tres etapas:

Diagnóstico inicial

Se aplicó una encuesta estructurada a los 15 docentes participantes para identificar su nivel de competencias digitales y el grado de conocimiento de metodologías activas, especialmente la gamificación. Paralelamente, se realizaron entrevistas semiestructuradas con el fin de profundizar en sus percepciones, necesidades y expectativas sobre el uso de herramientas digitales en el aula.

Diseño e implementación de la propuesta



Con base en los resultados del diagnóstico, se diseñó un aula virtual en la plataforma LMS Canva, estructurada en módulos como Genially, Canva y Prezi. Esta fase incluyó actividades prácticas de creación de contenidos. Actividades colaborativas y evaluaciones gamificadas.

Evaluación y validación

Después de la implementación, se realizó una entrevista de retroalimentación con los docentes para evaluar la efectividad de la propuesta y recopilar sus opiniones sobre la utilidad de las herramientas digitales. Se compararon los datos iniciales y finales mediante la triangulación de resultados, con el objetivo de verificar la precisión y efectividad de la estrategia utilizada.

La ruta de este método permitió mantener coherencia entre el diagnóstico del problema, la intervención propuesta y la validación de los resultados, asegurando la consistencia científica del método de investigación.

Consideraciones Éticas

La investigación se realizará de acuerdo con estrictos principios éticos, asegurándola confidencialidad y anonimato de los participantes. Los docentes serán informados del propósito de la investigación y sus derechos de retirarse en cualquier momento sin ser penalizados. Los datos se almacenarán de forma segura y solo se utilizarán para los fines de esta prueba.

La siguiente Tabla 1 muestra los resultados de la encuesta en la plataforma de Google Forms. Esta herramienta virtual se utilizó para recopilar los datos necesarios para comprender las habilidades digitales actuales y la percepción de la gamificación entre los docentes. El propósito de esta encuesta es conocer e identificar las habilidades digitales de la población de estudio, centrándose en el uso de las metodologías activas como la gamificación para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Formación Técnica Profesional, los datos recopilados en este estudio son importantes para una intervención apropiada y efectiva.

Tabla 1

Datos obtenidos como resultado de la encuesta, donde se evidencia las habilidades digitales actuales de los docentes, aplicadas a la gamificación.



Pregunta	Frecuencia	Docentes	Porcentaje
1. ¿Ha aplicado elementos de gamificación (ej., puntos, insignias, niveles, desafíos, narrativas) en alguna de sus clases virtuales o presenciales?	Siempre	3	20%
	A veces	11	73,3%
	Nunca	1	6,7%
2. ¿Qué metodologías de enseñanza-aprendizaje activas conoce o ha intentado aplicar en sus clases:	ABP: Aprendizaje Basado en Proyectos	9	60%
	Estudios de casos	2	13,3%
	Gamificación	4	26,7
	Ninguno	0	0%
3. En una escala del 1 al 3 (donde 1 = "Muy bajo conocimiento" y 3 = "Muy alto conocimiento"), ¿cómo calificaría su nivel de conocimiento teórico sobre la gamificación en el ámbito educativo?	1	1	6,7%
	2	9	60%
	3	5	33,3%
4. ¿Con qué frecuencia utiliza aplicaciones en línea o herramientas digitales para crear materiales o actividades pedagógicas interactivas con sus estudiantes?	Siempre	3	20%
	Ocasionalmente	12	80%
	Nunca	0	0%
5. ¿Seleccione cuál de estos aplicativos usted conoce para la creación presentación y contenidos de su clase? (Módulo 1)	Genially	1	6,7%
	Canva	9	60%
	Prezi	5	33,3%
	Ninguna	0	0%
6. ¿Seleccione cuál de estos aplicativos usted conoce para la realizar actividades colaborativas su clase y online? (Módulo 2)	Padlet	7	46,7%
	Miro	1	6,7%
	Stamboard	3	20%
	Ninguna	4	26,7%
7. ¿Seleccione cuál de estos aplicativos usted conoce para la creación de evaluaciones clase y online? (Módulo 3)	Wordwall	2	13,3%
	Kahoot	3	20%
	Quizizz	8	53,3%
	LiveWorksheets	1	6,7%
	Ninguna	1	6,7%
8. ¿Considera que el uso de herramientas como Genially, Canva o Prezi, aplicadas a la gamificación, puede mejorar significativamente la atención y el rendimiento de sus estudiantes en la FTP?	Totalmente de acuerdo	7	46,7%
	De acuerdo	8	53,3%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
9. ¿Le gustaría fortalecer sus conocimientos con el uso de aplicativos interactivos direccionados a la Gamificación? (Puede marcar varias opciones)	Si me gustaría	15	100%
	No estoy interesado	0	0%
10. ¿Cuál considera que es el principal obstáculo para implementar o mejorar la gamificación en sus clases de bachillerato técnico?	Falta de tiempo para planificar y diseñar.	2	13,3%
	Falta de capacitación en el uso de las herramientas digitales	11	73,3%

Fuente: Elaborado por los autores

Los resultados de la encuesta realizada por los 15 docentes ofrecen una perspectiva crítica sobre sus competencias digitales actuales y su actitud hacia la gamificación. Los resultados mostraron una clara necesidad de desarrollo profesional, ya que la mayoría de los docentes (73,3 %) dijeron que solo usaban los elementos de gamificación “a veces”, lo que sugiere que su aplicación no es una práctica habitual.



Esto es aún más prominente debido al hecho de que solo el 26,7% de los docentes estaban familiarizados con la gamificación como metodología de aprendizaje activo, en comparación con un porcentaje mucho más alto del 60% que conocía el aprendizaje basado en proyectos. Esta brecha en el conocimiento teórico se evidencia en las respuestas, donde el 60% de los docentes calificó su comprensión de la gamificación como “promedio” en una escala de 3 puntos. Además, los datos muestran la diferencia entre el uso general de herramientas digitales y las herramientas específicas requeridas para la intervención propuesta en este estudio.

Aunque el 80 % de los docentes declaró utilizar aplicaciones en línea ocasionalmente para crear materiales interactivos, el porcentaje es muy bajo (6,7 %) que conocía Genially, una herramienta clave para la creación de contenido interactivo.

La barrera más importante para la implementación de la gamificación, citada por el 73,3% de los docentes, fue la “falta de capacitación en el uso de herramientas digitales”, lo que apoya directamente la premisa central del estudio.

A pesar de estos desafíos, los docentes han demostrado una fuerte voluntad de aprender, siendo el 100% de los encuestados que expresaron su deseo de fortalecer y mejorar sus conocimientos sobre aplicaciones interactivas para la gamificación. Además, hubo un acuerdo unánime (100%) en el que uso de herramientas como Genially, Canva y Prezi, aplicadas a la gamificación, podría mejorar significativamente la atención y el rendimiento de los estudiantes.

Estos resultados demuestran que, si bien el profesorado reconoce el potencial de la gamificación, existe una barrera importante: falta de capacitación y conocimiento con las herramientas digitales específicas necesarias para una implementación eficaz. Los resultados enfatizan la necesidad urgente de un desarrollo profesional específico para superar esta brecha y promover una metodología pedagogía digital efectiva en el contexto de la formación técnica profesional y en el uso de herramientas digitales que permitan crear clases interactivas y dinámicas. El análisis de estos resultados a proporcionado una base sólida para justificar la intervención propuesta y delimitar los pasos necesarios para mejorar las competencias pedagógicas digitales de los docentes.

Implementación de herramientas de Gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en la docencia

Por lo tanto, nuestra propuesta es la creación de un aula virtual para abordar las necesidades identificadas de desarrollo profesional en competencias digitales entre los docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto”. Esta aula virtual, fue diseñada en la plataforma LMS Canva, la cual servirá para la capacitación de los maestros, proporcionándoles el conocimiento y las habilidades necesarias para implementar de manera efectiva las herramientas de gamificación y, por lo tanto, mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje. Respondiendo directamente al hallazgo principal de la encuesta inicial, que muestra que el principal obstáculo para los docentes es la aplicación de la gamificación con el uso de herramientas digitales. En la presente Tabla 2 se estructura el aula para abordar directamente este problema, asegurando la experiencia practica en diferentes aplicaciones, diseñado con un enfoque modular que abarca la creación de contenidos, actividades colaborativas y aplicaciones evaluativas, yendo más allá del conocimiento teórico de la gamificación al obtener un domino practico de las herramientas necesarias para desarrollar y realizar experiencias de aprendizaje interactivas, dinámicas y atractivas para sus estudiantes. En la Figura 3 se muestra la ventana de contenido del Aula virtual: Módulos en la plataforma LMS Canva, aplicado a los docentes en la capacitación.

Tabla 2
Estructuración del aula virtual realizado en la plataforma LMS Canva

Estructura del aula para la Implementación de herramientas de Gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en la docencia	
Generalidades- Bienvenida	Bienvenida e introducción al módulo
Introducción a la gamificación	Introducción a la Gamificación
Módulo 1:	Aplicaciones para la creación de contenidos • Canva: Diseña comunica y enseña con impacto • Genially: Herramientas que dan vida al contenido • Prezi: Presentaciones dinámicas que capturan la atención Tarea (Explorando herramientas visuales para transformar el aula)
Módulo 2:	Aplicaciones de actividad colaborativa • Tablero de tormenta • Miró • Padlet Actividad grupal: (De la idea al proyecto)
Módulo 3:	Apps para crear aplicaciones evaluativas • LiveWorksheets • Wordwall • Kahoot! • Quizizz Tarea: (Evaluación interactiva de contenidos)

Fuente: Elaborado por los autores

Figura 3

Ventana de contenido del Aula virtual: Módulos en la plataforma LMS Canva, aplicado a los docentes en la capacitación.

Generalidades-Bienvenida	✓	+	⋮
Introducción a la gamificación	✓	+	⋮
Introducción a la Gamificación	✓		⋮
Módulo 1: Apps para la creación de contenidos	✓	+	⋮
Canva: Diseña, comunica y enseña con impacto	✓		⋮
Genially: Herramientas que dan vida al contenido	✓		⋮
Prezi: Presentaciones dinámicas que capturan la atención	✓		⋮
Tarea: Explorando herramientas visuales para transformar el aula 0 pts	✓		⋮
Módulo 2: Apps de actividad colaborativa	✓	+	⋮
Stormboard	✓		⋮
Miró	✓		⋮
Padlet	✓		⋮
Actividad grupal: "De la idea al proyecto" 0 pts	✓		⋮
Módulo 3: Apps para crear aplicaciones evaluativas	✓	+	⋮
LiveWorksheets	✓		⋮
Wordwall	✓		⋮
Kahoot!	✓		⋮
Quizizz	✓		⋮
Tarea: Evaluación interactiva de contenidos 0 pts	✓		⋮

Fuente: Elaborado por los autores

Resultados

Los resultados de este estudio mostraron la aceptación y valoración de la tecnología en el campo educativo por parte de los 15 docentes participantes. A través de la capacitación en el aula virtual brindada en la plataforma LMS Canva, los docentes de la Unidad Educativa “Diez de Agosto” no solo se familiarizaron con las diferentes herramientas digitales, sino que también demostraron un claro dominio de las aplicaciones vistas.

Después de recibir la capacitación, para evaluar la efectividad de la propuesta, se aplicó una entrevista semiestructurada a cada uno de los 15 participantes. La entrevista incluyó cinco preguntas clave para determinar: primero, la percepción de los docentes sobre la utilidad de las herramientas digitales; segundo, los cambios en su dinámica para aplicar gamificación en sus clases; tercero, las principales dificultades encontradas; cuarto, la aplicabilidad de los aprendizajes en su práctica pedagógica; y quinto recomendaciones para futuras capacitaciones.

El análisis cualitativo de las entrevistas se realizó mediante codificación temática, lo que permitió agrupar las respuestas en tres categorías principales que se presentan en la siguiente Tabla 3:

Tabla 3

Categorías principales de la entrevista realizada

Percepción positiva de la gamificación	La mayoría de los docentes coincidió en que la gamificación aumenta la atención y la participación de los estudiantes y favorece un ambiente de aprendizaje más dinámico.
Reconocimiento de limitaciones previas	Los participantes señalaron como principal obstáculo inicial la falta de capacitación en el uso de herramientas digitales, lo cual coincide con los resultados del diagnóstico inicial.
Valoración de la propuesta formativa	Los docentes expresaron que el aula virtual diseñada en la plataforma LMS Canva resultó intuitiva y práctica, destacando especialmente el módulo de Genially como la herramienta más atractiva para crear contenidos gamificados.

Fuente: Elaborado por los autores

Los hallazgos evidencian que la propuesta fue validada positivamente por los participantes, quienes confirmaron la efectividad del curso, las respuestas mostraron que comprenden la importancia de estas herramientas digitales en la gamificación definiéndolas como un factor importante para actualizar constantemente las estrategias pedagógicas que aplican dentro de sus módulos, subrayando además la importancia de una formación continua y diversa. En general, la implementación de las herramientas de gamificación fue un éxito, demostrando que, al brindar los recursos adecuados y capacitaciones continuas, los docentes están dispuestos a adoptarlas para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Discusión

Los resultados obtenidos confirman la brecha identificada en el diagnóstico inicial, la mayoría de los docentes reconocieron la utilidad de la gamificación, pero carecían de conocimiento práctico para usarlo en sus clases de manera efectiva. Este hallazgo coincide con lo planteado por (Morales & Cueva, 2022) quienes mencionan que en América Latina los docentes continúan presentando debilidades en competencias digitales, lo que limita la innovación pedagógica y el uso de metodologías activas en el aula.

Además, (Salinas & Marín, 2023) destacan que, en los escenarios post pandemia, la formación docente en el campo de competencias digitales se convierte en un reto crucial para garantizar la calidad en el aprendizaje. En consonancia con estos autores, los resultados de este estudio mostraron que los docentes reconocen la importancia de la gamificación, pero requieren procesos formativos de aprendizaje estructurados para integrarla de manera efectiva en sus prácticas.

En cuanto a la gamificación como metodología activa, (Borges & Melo, 2022) evidenciaron que en la educación secundaria esta estrategia incrementa la motivación estudiantil y mejora la práctica docente. En el caso de este estudio, la validación de la propuesta a través de la entrevista confirmó que los docentes encontraron que la gamificación como una herramienta es capaz de dinamizar el aprendizaje y generar mayor participación en el aula.

Por otra parte en el ámbito de la FTP, (Ruiz-Calleja & Colomo-Magraña, 2023) concluyen que la gamificación, cuando se aplica con herramientas digitales adecuadas, contribuye a un aprendizaje más motivador y práctico. Estos resultados coinciden directamente con los



resultados del estudio, ya que los docentes reconocieron que el uso de Genially, Canva y Prezi les permitió crear actividades más interactivas y significativas en sus módulos de enseñanza.

Finalmente, el marco europeo DigCompEdu (Redecker, 2023) declara que el fortalecimiento de las competencias digitales docentes no solo incluye el dominio técnico de las herramientas, sino también su integración pedagógica con metodologías creativas. Los resultados de este estudio validan esa perspectiva, al demostrar que los docentes que participaron en el aula virtual no solo aprendieron a manejar las herramientas digitales, sino que también identificaron nuevas formas de aplicarlas en la enseñanza de la FTP.

Conclusiones

La presente investigación evidencio una necesidad importante de fortalecer las competencias digitales de los docentes de bachillerato con el fin de enfrentar desafíos en enseñanza. Se ha identificado una brecha significativa entre la percepción de los docentes sobre la utilidad de la gamificación y su capacidad para integrarla en clases, principalmente debido a la falta de capacitación en herramientas digitales específicas.

La validación de la propuesta, mediante la aplicación de encuestas y entrevistas, confirmo que los participantes fortalecieron sus competencias digitales y reconocieron la utilidad de la gamificación para dinamizar sus clases en FTP. Los docentes destacaron especialmente el valor practico del aula virtual en la plataforma LMS Canva y la facilidad de uso de herramientas como Genially, Canva y Prezi para crear experiencias de aprendizaje mas interactivas.

En conclusión, el estudio confirma la condición inicial de que la formación continua en herramientas digitales es un pilar fundamental para el desarrollo profesional del docente. Al proporcionar estas competencias a los educadores, pueden optar por algo distinto que las metodologías tradicionales, transformando la clase en un espacio mas interactivo y motivador, mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa “Diez de Agosto”. Este análisis evidencia que la inversión en capacitación en la implementación de herramientas tecnológicas es la clave para preparar a los docentes para una educación moderna, el lugar donde la tecnología no es solo un recurso, sino una herramienta esencial para la innovación pedagógica.



Referencias bibliográficas

- Aguaded, I., De La Paz, R., & Flores-Díaz, C. (2020). La educación a distancia: Un análisis crítico de sus oportunidades y desafíos en tiempos de pandemia. *Comunicar*, 64, 9-19.
- Álvarez-Fernández, S., Maiz, I., & Pérez-Martínez, M. (2020). Aprendizaje cooperativo en la educación superior: Una revisión sistemática de estudios de la última década. *Revista de Nuevos Enfoques en Investigación Educativa*, 9 (2), 173-188.
- Benavides, M. A., Pompa, M., Agüero, M., & Sánchez, M. y. (2021). Los grupos focales como estrategia de investigación en educación: algunas lecciones desde su diseño, puesta en marcha, transcripción y moderación. *Revista de investigación educativa*, 34(5), 164-197.
- Borges, F., & Melo, J. (2022). "Gamification in secondary education: Effects on student engagement and teacher practices.". *Computers & Education*.
- Cabero-Almenara, J., & Barroso-Osuna, J. (2020). La brecha digital: Impacto de la pandemia en la educación. *Revista Española de Educación Comparada*, (37), 13-25.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2020). *Designing and conducting mixed methods research*. Sage Publications.
- García-Valcárcel, A., & Gisbert-Cervera, M. (2020). La competencia digital del docente universitario: un estudio empírico en el contexto de la pandemia de COVID-19. . *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 20 (62).
- Hamari, J. e. (2020). Does gamification work? A meta-analysis of empirical studies in education, healthcare, and business. *Computers in Human Behavior*, 113, 106409.
- Morales, G., & Cueva, L. (2022). "Competencias digitales docentes en educación media: Retos para la innovación pedagógica en América Latina.". *Revista Iberoamericana de Educación*.
- O'Flaherty, J., & Phillips, C. (2020). The flipped classroom: A review of its impact on student engagement and academic outcomes. *Active Learning in Higher Education*, 21(1), 1-13.
- Plana, A. e. (2023). Digital Competences of Teachers for the Implementation of Gamification in Higher Education. *Sustainability*, 15(4), 3121.



- Plana, A. e. (2023). Digital Competences of Teachers for the Implementation of Gamification in Higher Education. *Sustainability*, 15(4), 3121.
- Redecker, C. (2023). *European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Ruiz-Calleja, A., & Colomo-Magraña, E. (2023). “Gamification in Vocational Education and Training: A systematic review.”. *Educational Technology Research and Development*, 71(2), 1125–1147.
- Salinas, J., & Marín, V. (2023). “Teacher digital competence in post-pandemic scenarios: Challenges and opportunities for professional development.”. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 19(1), 45–62.
- Sánchez-Cabrero, R. e. (2022). Competencia digital docente en Educación Superior: Retos y oportunidades. RED. *Revista de Educación a Distancia*, 22(71).
- Subhash, S., & Frankie, J. (2020). The effect of gamification on student motivation and engagement: A systematic review. *Computers & Education*, 145, 103730.

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.