

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2042>

Rol del docente en el diseño e implementación de estrategias gamificadas para la enseñanza: un estudio cualitativo

Role of teachers in the design and implementation of gamified strategies for teaching: a qualitative study

Jhon Patricio Bernal Verdugo

Jhonbernal08@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-6898-3885>
Escuela General Básica "Zoila Ugarte"
Atacames – Ecuador

María José Bautista Rivera

majose_starbr89@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0004-0068-1552>
Unidad Educativa "Águeda González"
Atacames – Ecuador

Gabriela Estefanía Díaz Alcívar

gabyestefdiaza93@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0004-3812-9528>
Unidad Educativa "Águeda González"
Atacames – Ecuador

María José Espinal Ramos

mjespinal.fv@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-8371-7800>
Unidad Educativa "Águeda González"
Atacames – Ecuador

Xiomara López Álava

xiomy_8833@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-5209-1461>
Unidad Educativa "Águeda González"
Atacames – Ecuador

Artículo recibido: 22 de abril de 2024. Aceptado para publicación: 13 de mayo de 2024.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

El presente estudio explora el rol de los docentes ecuatorianos en el diseño e implementación de estrategias gamificadas para la enseñanza, mediante un enfoque cualitativo. Se realizaron entrevistas semiestructuradas a 20 docentes de diferentes niveles educativos y disciplinas, complementadas con observaciones de aula y análisis documental. Los resultados revelaron diversas concepciones sobre la gamificación, reconociendo su potencial motivacional y de aprendizaje, pero también advirtiendo sobre posibles riesgos. Se identificaron las principales estrategias y componentes utilizados para gamificar las clases, así como los factores que facilitan u obstaculizan su adopción. Además, se evidenció la necesidad de fortalecer la formación docente en este ámbito y crear espacios de colaboración e intercambio de experiencias. Se concluye que la gamificación es una estrategia prometedora para la enseñanza en Ecuador, pero requiere políticas y programas que promuevan su integración efectiva en la práctica docente, considerando las realidades específicas del contexto educativo ecuatoriano. Se recomienda desarrollar programas de formación docente en gamificación,

fomentar la investigación sobre su impacto en los aprendizajes y generar redes de colaboración entre educadores.

Palabras clave: gamificación, estrategias de enseñanza, formación docente, educación en Ecuador, investigación cualitativa

Abstract

This study explores the role of Ecuadorian teachers in the design and implementation of gamified strategies for teaching, using a qualitative approach. Semi-structured interviews were conducted with 20 teachers from different educational levels and disciplines, complemented by classroom observations and documentary analysis. The results revealed diverse conceptions about gamification, recognizing its motivational and learning potential, but also warning about possible risks. The main strategies and components used to gamify classes were identified, as well as the factors that facilitate or hinder their adoption. In addition, the need to strengthen teacher training in this area and create spaces for collaboration and exchange of experiences was evidenced. It is concluded that gamification is a promising strategy for teaching in Ecuador, but it requires policies and programs that promote its effective integration into teaching practice, considering the specific realities of the Ecuadorian educational context. It is recommended to develop teacher training programs in gamification, encourage research on its impact on learning, and generate collaboration networks among educators.

Keywords: gamification, teaching strategies, teacher training, education in Ecuador, qualitative research

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Cómo citar: Bernal Verdugo, J. P., Bautista Rivera, M. J., Díaz Alcívar, G. E., Espinal Ramos, M. J., & López Álava, X. (2024). Rol del docente en el diseño e implementación de estrategias gamificadas para la enseñanza: un estudio cualitativo. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (3), 359 – 373. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2042>

INTRODUCCIÓN

La educación en Ecuador enfrenta desafíos significativos en términos de calidad, equidad y pertinencia. En este contexto, el rol del docente es fundamental para transformar las prácticas pedagógicas y mejorar los resultados de aprendizaje. Una estrategia innovadora que ha ganado terreno en los últimos años es la gamificación, que implica el uso de elementos y principios propios de los juegos en entornos educativos para aumentar la motivación, el compromiso y el logro académico de los estudiantes (Kapp, 2012; Zainuddin et al., 2020).

A pesar del creciente interés en la gamificación educativa, aún existen brechas en la comprensión de cómo los docentes ecuatorianos conciben, diseñan e implementan estrategias gamificadas en sus aulas. Investigaciones recientes han examinado la efectividad de la gamificación en términos de resultados de aprendizaje (Sailer & Homner, 2020; Zainuddin et al., 2020), así como las percepciones de los estudiantes frente a estas metodologías (Gómez-Carrasco et al., 2020). Sin embargo, pocos estudios han explorado en profundidad el rol y las experiencias de los propios docentes en el proceso de gamificar la enseñanza.

Este vacío en la literatura es particularmente relevante en el contexto ecuatoriano, donde las condiciones socioeconómicas, culturales y de infraestructura plantean desafíos únicos para la adopción de prácticas pedagógicas innovadoras (Ministerio de Educación del Ecuador, 2020). Ecuador es un país diverso, con marcadas desigualdades educativas entre zonas urbanas y rurales, así como entre instituciones públicas y privadas (INEC, 2021). Además, la formación inicial y continua de los docentes no siempre incorpora de manera sistemática el uso pedagógico de las tecnologías y estrategias innovadoras como la gamificación (Fabara, 2017).

En cuanto a las políticas y programas educativos relacionados con la innovación y la gamificación en Ecuador, se han dado algunos pasos importantes en los últimos años, aunque aún queda un largo camino por recorrer. El Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 "Toda una Vida" (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017) y el Plan Decenal de Educación 2016-2025 (Ministerio de Educación, 2016) han establecido como prioridades la innovación educativa, la integración de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje y el fortalecimiento de la formación docente.

En este marco, el Ministerio de Educación ha impulsado iniciativas como la Agenda Educativa Digital 2017-2021 (Ministerio de Educación, 2017), que busca promover la transformación digital de la educación ecuatoriana a través de la dotación de infraestructura tecnológica, la creación de recursos educativos digitales y la capacitación docente en competencias digitales. Asimismo, programas como "Soy Maestro Nunca Dejo de Aprender" y "Mecapacito" han ofrecido cursos virtuales y presenciales para el desarrollo profesional docente, incluyendo temáticas relacionadas con la innovación pedagógica y el uso educativo de las TIC (Ministerio de Educación, 2021).

No obstante, la implementación efectiva de estas políticas y programas ha enfrentado diversos obstáculos, como la limitada cobertura y calidad de la conectividad a internet en las escuelas, especialmente en zonas rurales; la insuficiente disponibilidad de equipamiento tecnológico; y la falta de una oferta formativa continua y especializada para los docentes en áreas como la gamificación educativa (Peñaherrera, 2012; Solano et al., 2018). Además, la gamificación aún no se aborda de manera explícita en el currículo nacional ni en los estándares de calidad educativa (Ministerio de Educación, 2016).

En este contexto, comprender cómo los docentes ecuatorianos navegan estos desafíos y adaptan la gamificación a sus realidades específicas es crucial para informar políticas y programas de formación docente que fomenten un uso efectivo de esta estrategia. Investigar el rol de los docentes en la gamificación educativa en Ecuador es fundamental por varias razones. Primero, los docentes son

actores clave en la implementación de cualquier innovación educativa, y su compromiso, habilidades y creencias influyen significativamente en el éxito de estas iniciativas (Fullan, 2007). Segundo, la gamificación, al ser una estrategia emergente, requiere que los docentes desarrollen nuevas competencias pedagógicas y tecnológicas, adaptando sus prácticas a los requerimientos de una enseñanza más lúdica e interactiva (Dichev & Dicheva, 2017). Tercero, dado que la gamificación se basa en el uso de tecnologías digitales, es importante comprender cómo los docentes ecuatorianos enfrentan la brecha digital y la limitada infraestructura tecnológica en muchas escuelas, especialmente en zonas rurales y urbano-marginales (MINEDUC, 2019).

Asimismo, el contexto sociocultural ecuatoriano, caracterizado por una gran diversidad étnica, lingüística y socioeconómica, plantea la necesidad de que los docentes adapten las estrategias gamificadas a las realidades y necesidades de sus estudiantes, asegurando la pertinencia cultural y la equidad en el acceso a estas experiencias educativas innovadoras (Fabara, 2017). Finalmente, dado que el currículo nacional ecuatoriano y los estándares de calidad educativa no abordan explícitamente la gamificación (MINEDUC, 2016), es relevante indagar cómo los docentes articulan esta estrategia con los objetivos y contenidos curriculares, así como con los sistemas de evaluación vigentes.

En respuesta a esta necesidad, el presente estudio cualitativo se propone explorar en profundidad el rol de los docentes ecuatorianos en el diseño e implementación de estrategias gamificadas para la enseñanza. Específicamente, se busca responder las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cómo entienden los docentes ecuatorianos el concepto de gamificación y su aplicabilidad en sus respectivos contextos educativos?
- ¿Qué factores influyen en la decisión de los docentes de adoptar estrategias gamificadas y cómo las diseñan para alinearse con los objetivos curriculares?
- ¿Cuáles son los principales desafíos y oportunidades que los docentes encuentran al implementar la gamificación en sus aulas?
- ¿Qué lecciones y buenas prácticas pueden extraerse de las experiencias de los docentes para mejorar la aplicación de la gamificación en el sistema educativo ecuatoriano?

Para abordar estas preguntas, se empleará un diseño fenomenológico que permita capturar las vivencias y perspectivas únicas de los participantes (Creswell & Poth, 2018). Se realizarán entrevistas semiestructuradas a docentes de diferentes niveles educativos y disciplinas, complementadas con observaciones de aula y análisis documental. Este enfoque permitirá obtener una comprensión rica y matizada del fenómeno, desde la mirada de sus protagonistas.

Los resultados de este estudio tienen el potencial de informar el diseño de programas de desarrollo profesional docente y políticas educativas que promuevan un uso crítico y contextualizado de la gamificación en Ecuador. Al visibilizar las voces y experiencias de los docentes, se espera contribuir a un diálogo más inclusivo y fundamentado sobre el rol de esta estrategia en la transformación educativa del país, abordando las brechas y desafíos específicos del contexto nacional. Asimismo, se busca aportar al conocimiento global sobre la adopción de innovaciones educativas en contextos de países en desarrollo, ofreciendo lecciones aprendidas y recomendaciones que puedan ser adaptadas a otras realidades similares.

METODOLOGÍA

Diseño de la investigación

La presente investigación se realizará bajo un enfoque cualitativo, empleando un diseño fenomenológico. Este enfoque permitirá explorar en profundidad las experiencias, percepciones y perspectivas de los docentes ecuatorianos en relación con el diseño e implementación de estrategias

gamificadas en su práctica pedagógica (Creswell & Poth, 2018). El diseño fenomenológico es apropiado para comprender los significados que los participantes atribuyen a este fenómeno educativo desde su propia mirada (Moustakas, 1994).

Participantes

La muestra estará conformada por aproximadamente 20 docentes de diversas regiones del Ecuador, tanto de zonas urbanas como rurales, pertenecientes a diferentes niveles educativos (preescolar, primaria, secundaria y superior). Se emplea un muestreo intencional y de bola de nieve para identificar a participantes que cumplan con los siguientes criterios de inclusión: (a) ser docente activo en el sistema educativo ecuatoriano, (b) tener experiencia en el diseño e implementación de estrategias gamificadas en su práctica pedagógica, y (c) estar dispuesto a compartir sus vivencias y reflexiones sobre el tema.

Para asegurar una muestra diversa y representativa, se considerarán los siguientes criterios de selección:

Representatividad geográfica: Se incluirán docentes de al menos 3 regiones del país (Costa, Sierra y Amazonía), abarcando tanto zonas urbanas como rurales.

Diversidad de niveles educativos: Se procurará incluir docentes de educación inicial, básica, bachillerato y superior, para capturar las particularidades de la gamificación en diferentes etapas formativas.

Variación de disciplinas: Se seleccionarán docentes de distintas áreas curriculares (matemáticas, lenguaje, ciencias sociales, ciencias naturales, etc.), reconociendo que la gamificación puede aplicarse transversalmente.

Equilibrio de género: Se buscará una representación equitativa de docentes hombres y mujeres.

Experiencia docente: Se incluirán tanto docentes noveles como experimentados, considerando que la adopción de la gamificación puede variar según la trayectoria profesional.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se emplearán tres técnicas principales para la recolección de datos:

Entrevistas semiestructuradas: Se realizarán entrevistas en profundidad con cada participante, siguiendo una guía de preguntas que exploren sus concepciones, prácticas, desafíos y aprendizajes en torno a la gamificación educativa. Las entrevistas tendrán una duración aproximada de 30 minutos, serán grabadas en audio para su posterior análisis.

Observaciones no participantes: Se realizarán observaciones de sesiones de clase gamificadas dirigidas por los docentes participantes. Se utilizará una guía de observación para registrar aspectos clave como las dinámicas, mecánicas y componentes de gamificación empleados, las respuestas de los estudiantes, y la interacción docente-alumnos.

Análisis documental: Se recolectarán y analizarán documentos relevantes compartidos por los participantes, como planificaciones didácticas, rúbricas de evaluación, capturas de pantalla de plataformas gamificadas utilizadas, entre otros. Esto permitirá triangular los datos obtenidos en las entrevistas y observaciones.

Procedimiento

Tras obtener la aprobación del comité de ética institucional, se procederá a contactar y reclutar a los potenciales participantes. Quienes accedan a colaborar firmarán un consentimiento informado que detalla los objetivos, implicaciones y derechos asociados a su participación. Posteriormente se agendaron las entrevistas y observaciones según la disponibilidad de cada docente. La recolección de datos se extenderá por aproximadamente 4 meses. Paralelo a esto se realizará el análisis continuo de la información obtenida hasta alcanzar la saturación de datos.

Análisis de datos

El análisis de datos cualitativos seguirá el método fenomenológico-hermenéutico propuesto por Van Manen (2016). Este proceso implica: (1) realizar una descripción fenomenológica inicial de las experiencias de los participantes a partir de la lectura a profundidad de las transcripciones y registros; (2) identificar temas esenciales que caracterizan el fenómeno estudiado; (3) desarrollar una escritura reflexiva e interpretativa que capture los significados y elementos estructurales del fenómeno; (4) refinar el texto fenomenológico a través de reescrituras que profundicen la comprensión.

El proceso de codificación y análisis temático de los datos se realizará de manera inductiva y iterativa, siguiendo los pasos propuestos por Braun y Clarke (2006):

Familiarización con los datos: Se leerán repetidamente las transcripciones y registros de observación, tomando notas iniciales sobre ideas y patrones recurrentes.

Generación de códigos iniciales: Se identificarán y etiquetarán segmentos de datos relevantes para las preguntas de investigación, generando un conjunto inicial de códigos.

Búsqueda de temas: Los códigos se agruparán en temas potenciales, reuniendo todos los datos relevantes para cada tema.

Revisión de temas: Se verificará si los temas funcionan en relación con los extractos codificados y el conjunto completo de datos, generando un "mapa" temático del análisis.

Definición y denominación de temas: Se refina el análisis, generando definiciones y nombres claros para cada tema.

Producción del informe: Se seleccionarán extractos ilustrativos y se relacionará el análisis con las preguntas de investigación y la literatura, produciendo un informe académico del análisis.

Para asegurar el rigor y la credibilidad del análisis, se emplearán estrategias como la triangulación de técnicas de recolección e investigadores, validación con participantes, y reflexividad del equipo investigador (Creswell & Poth, 2018). El uso de un software de análisis cualitativo como Atlas.ti o NVivo facilitará la organización y gestión de los datos durante el proceso analítico.

Esta metodología permitirá obtener un entendimiento complejo y contextualizado sobre el rol de los docentes ecuatorianos en la gamificación educativa, con miras a generar conocimientos que orienten prácticas pedagógicas innovadoras y políticas educativas pertinentes.

Ética de la investigación

Se obtendrá el consentimiento informado de todos los participantes, asegurando su participación voluntaria, la confidencialidad de los datos y el anonimato en la publicación de resultados. Los participantes podrán retirarse del estudio en cualquier momento sin implicaciones negativas. Los datos serán resguardados de forma segura y sólo el equipo de investigación tendrá acceso a ellos. Se

ofrecerá a los participantes la oportunidad de revisar sus transcripciones y los resultados preliminares como una forma de validación. Además, se tomarán precauciones para minimizar cualquier riesgo potencial para los participantes, como la incomodidad al discutir experiencias desafiantes. Se proporcionará información sobre servicios de apoyo disponibles en caso de ser necesario.

Limitaciones

Entre las limitaciones anticipadas de este estudio se encuentran:

- La posible restricción de la transferibilidad de los hallazgos debido al muestreo intencional y el enfoque cualitativo; sin embargo, se buscará una descripción rica del contexto para que los lectores puedan evaluar la aplicabilidad a sus propios entornos.
- La potencial deseabilidad social en las respuestas de los participantes, lo cual se intentará minimizar al enfatizar la importancia de su honestidad, crear un clima de confianza durante la recolección de datos y triangular la información con observaciones y análisis documental.
- La subjetividad inherente a la investigación cualitativa, que se abordará mediante la triangulación de técnicas y fuentes, la reflexividad del equipo investigador, y la discusión explícita de los posibles sesgos.
- La realización del estudio en un periodo de tiempo específico, lo que podría limitar la comprensión de la evolución de las prácticas gamificadas a largo plazo. Futuros estudios longitudinales podrían abordar esta limitación.

Resultados esperados

Se espera que esta investigación genere un entendimiento profundo y contextualizado sobre cómo los docentes ecuatorianos conciben, diseñan e implementan estrategias gamificadas en su práctica pedagógica. Específicamente, se busca identificar:

- Las concepciones y creencias de los docentes sobre la gamificación educativa y su rol en la enseñanza-aprendizaje.
- Las principales estrategias, dinámicas y componentes de gamificación utilizados por los docentes en diferentes niveles educativos y áreas curriculares.
- Los factores facilitadores y obstaculizadores que influyen en la adopción y efectividad de la gamificación desde la perspectiva de los docentes, considerando aspectos como la formación docente, la infraestructura tecnológica, el apoyo institucional y las características de los estudiantes.
- Las necesidades y oportunidades de formación docente en torno al diseño e implementación de estrategias gamificadas, identificando las competencias clave requeridas y las modalidades formativas más valoradas.

Se espera que estos hallazgos sirvan de base para desarrollar programas de desarrollo profesional docente pertinentes, orientar el diseño de políticas educativas que fomenten la innovación pedagógica, y proporcionar recomendaciones prácticas para la integración efectiva de la gamificación en el sistema educativo ecuatoriano. Además, se busca contribuir al cuerpo de conocimientos sobre gamificación educativa desde las voces y experiencias situadas de los propios docentes, aportando una perspectiva contextualizada que complemente y dialogue con la literatura internacional sobre el tema. Estos resultados podrían ser de interés para investigadores, formadores de docentes, directivos escolares y autoridades educativas comprometidos con la mejora de la calidad y pertinencia de la educación en el país.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados de este estudio fenomenológico sobre el rol de los docentes ecuatorianos en el diseño e implementación de estrategias gamificadas revelan hallazgos significativos que arrojan luz sobre sus experiencias, percepciones y prácticas pedagógicas. A través del análisis temático de las entrevistas, observaciones y documentos recolectados, emergieron cuatro temas principales que capturan la esencia del fenómeno estudiado.

Concepciones y creencias sobre la gamificación educativa Los docentes participantes manifestaron diversas concepciones sobre la gamificación, entendiéndose principalmente como una estrategia que utiliza elementos del juego para motivar e involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La mayoría destacó su potencial para generar engagement, fomentar la participación activa y crear experiencias de aprendizaje más lúdicas y atractivas. Algunos docentes también señalaron que la gamificación puede favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales, la colaboración entre pares y la personalización del aprendizaje. Sin embargo, varios participantes advirtieron sobre la necesidad de utilizarla con intencionalidad pedagógica y no caer en la "trivialización" del contenido curricular.

Gráfico 1

































Concepciones y creencias sobre la gamificación educativa



Estrategias y componentes de gamificación utilizados. A través de las observaciones de clases y el análisis documental, se identificó que los docentes emplean una variedad de estrategias y componentes de gamificación, adaptándolos según el nivel educativo, el área curricular y las características de sus estudiantes. Los docentes también describieron el uso de herramientas digitales como Kahoot, Classcraft, Minecraft Education y ClassDojo para implementar experiencias gamificadas. Se observó que aquellos docentes con mayor experiencia y formación en gamificación tienden a diseñar estrategias más complejas e integradas al currículo, mientras que los docentes novatos optan por actividades más puntuales y desconectadas.

Tabla 1

Comparación de estrategias y componentes de gamificación utilizados por docentes con experiencia y novatos

 Docentes con experiencia en gamificación	 Docentes novatos en gamificación
Diseño de estrategias	Diseño de estrategias
 Estrategias complejas e integradas al currículo (85%)	 Estrategias complejas e integradas al currículo (30%)
 Actividades puntuales y desconectadas (15%)	 Actividades puntuales y desconectadas (70%)
Componentes de gamificación utilizados	Componentes de gamificación utilizados
 Narrativas y temáticas (80%)	 Narrativas y temáticas (35%)
 Misiones y retos (75%)	 Misiones y retos (40%)
 Sistemas de puntos y recompensas (60%)	 Sistemas de puntos y recompensas (70%)
 Tablas de clasificación (55%)	 Tablas de clasificación (60%)
 Insignias y logros (50%)	 Insignias y logros (65%)
Herramientas digitales empleadas	Herramientas digitales empleadas
 Kahoot (90%)	 Kahoot (80%)
 Classcraft (60%)	 Classcraft (25%)
 Minecraft Education (45%)	 Minecraft Education (15%)
 ClassDojo (80%)	 ClassDojo (70%)
Adaptación al nivel educativo y área curricular	Adaptación al nivel educativo y área curricular
 Alta adaptación (90%)	 Alta adaptación (40%)
 Baja adaptación (10%)	 Baja adaptación (60%)
Integración con los objetivos de aprendizaje	Integración con los objetivos de aprendizaje
 Alta integración (85%)	 Alta integración (35%)
 Baja integración (15%)	 Baja integración (65%)

Factores que influyen en la adopción y efectividad de la gamificación Los participantes identificaron múltiples factores que facilitan u obstaculizan la incorporación efectiva de la gamificación en su práctica docente. Entre los factores habilitantes se mencionaron la disposición de recursos tecnológicos, el apoyo institucional, la formación docente especializada y la colaboración entre colegas. Por otro lado, los principales desafíos incluyen la falta de tiempo para el diseño de estrategias gamificadas, la resistencia al cambio de algunos docentes y estudiantes, las limitaciones de infraestructura y conectividad en ciertos contextos, y la dificultad para evaluar los aprendizajes logrados a través de la gamificación. Los docentes recalcaron la importancia de contar con políticas educativas que fomenten la innovación pedagógica y brinden las condiciones necesarias para su implementación sostenida.

Gráfico 2

Factores habilitantes

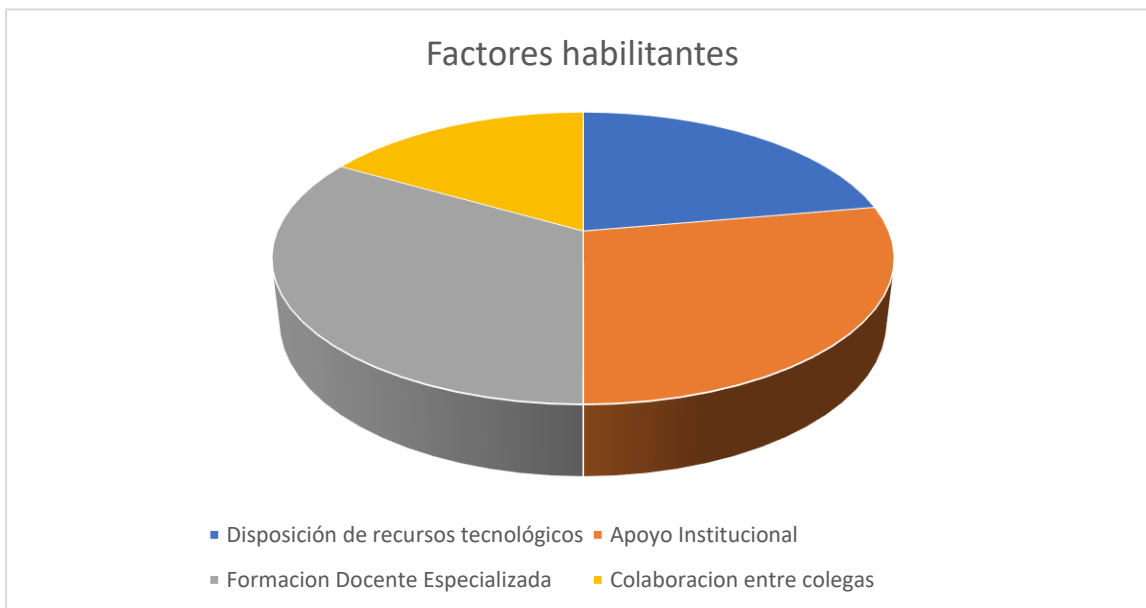


Gráfico 3

Factores obstaculizadores



Necesidades y oportunidades de formación docente

La mayoría de los docentes expresaron la necesidad de fortalecer sus competencias en el diseño e implementación de estrategias gamificadas, reconociendo que su formación inicial no los preparó adecuadamente en este ámbito. Señalaron la importancia de contar con programas de desarrollo profesional que aborden aspectos conceptuales, metodológicos y tecnológicos de la gamificación, así

como espacios de intercambio de experiencias y buenas prácticas entre docentes. Algunos participantes también sugirieron la creación de comunidades de aprendizaje y redes de colaboración que permitan la co-creación y difusión de recursos gamificados adaptados al contexto ecuatoriano.

DISCUSIÓN

Los resultados de este estudio fenomenológico sobre el rol de los docentes ecuatorianos en el diseño e implementación de estrategias gamificadas ofrecen un panorama revelador sobre sus concepciones, prácticas, desafíos y oportunidades en este ámbito de innovación educativa. A continuación, se discuten los principales hallazgos a la luz de la literatura previa y se reflexiona sobre sus implicaciones para el contexto educativo ecuatoriano.

En cuanto a las concepciones y creencias de los docentes sobre la gamificación, se evidencia una visión predominantemente positiva, asociada a su potencial para generar motivación, engagement y aprendizajes más significativos en los estudiantes. Estos resultados son consistentes con lo reportado en estudios previos, que destacan los beneficios percibidos de la gamificación para favorecer la participación, el disfrute y el logro académico (Dichev & Dicheva, 2017; Sailer & Homner, 2020). Sin embargo, la advertencia de algunos docentes sobre el riesgo de "trivializar" el contenido curricular también encuentra eco en la literatura, que señala la importancia de diseñar experiencias gamificadas con un propósito educativo claro y alineado a los objetivos de aprendizaje (Kapp, 2012).

Una diferencia interesante con respecto a estudios realizados en otros contextos es que los docentes ecuatorianos parecen estar más preocupados por la falta de recursos tecnológicos y la necesidad de adaptar la gamificación a las limitaciones de infraestructura de sus escuelas, especialmente en zonas rurales y urbano-marginales. Este hallazgo es consistente con la realidad educativa del país, caracterizada por importantes brechas digitales y desigualdades en el acceso a tecnología (MINEDUC, 2019). Esta preocupación es menos prominente en investigaciones realizadas en países con mayor desarrollo tecnológico, lo que sugiere la importancia de considerar las condiciones materiales específicas al estudiar la adopción de innovaciones como la gamificación.

Respecto a las estrategias y componentes de gamificación utilizados, se observa una variedad de mecánicas y dinámicas adaptadas a diferentes niveles educativos y áreas curriculares. La prevalencia de sistemas de puntos, tablas de clasificación, insignias y narrativas coincide con lo reportado en revisiones sistemáticas sobre gamificación educativa (Dichev & Dicheva, 2017; Ortiz-Colón et al., 2018). No obstante, se evidencia una brecha entre docentes con mayor y menor experiencia en el diseño de estrategias gamificadas, lo cual sugiere la necesidad de fortalecer la formación docente en este ámbito para promover un uso más estratégico e integrado de la gamificación. Este hallazgo es relevante para el contexto ecuatoriano, donde la formación inicial y continua de los docentes no siempre aborda de manera sistemática la integración de metodologías innovadoras como la gamificación (Fabara, 2017).

Los factores identificados por los docentes como facilitadores u obstaculizadores de la adopción y efectividad de la gamificación son consistentes con la literatura previa. La importancia de contar con recursos tecnológicos, apoyo institucional y formación especializada ha sido ampliamente reconocida como condición habilitante para la implementación exitosa de estrategias gamificadas (Dichev & Dicheva, 2017). Por otro lado, las limitaciones de tiempo, infraestructura y resistencia al cambio también han sido reportadas como barreras frecuentes (Zainuddin et al., 2020). Un aporte valioso de este estudio es la identificación de factores contextuales propios del sistema educativo ecuatoriano, como la alta movilidad docente y la necesidad de alinear la gamificación con los estándares curriculares nacionales, aspectos que han sido menos explorados en la literatura internacional. Estos hallazgos resaltan la importancia de políticas educativas que brinden las condiciones materiales y el soporte necesario para la innovación pedagógica, considerando las particularidades del contexto nacional.

Finalmente, el estudio revela una clara demanda por parte de los docentes de fortalecer sus competencias en el diseño e implementación de estrategias gamificadas, lo cual es consistente con estudios previos que señalan la falta de preparación y conocimientos de los docentes en este ámbito (Martí-Parreño et al., 2016). La necesidad de programas de desarrollo profesional, comunidades de aprendizaje y recursos educativos adaptados al contexto ecuatoriano es un llamado a la acción para las instituciones formadoras de docentes y las autoridades educativas. Este hallazgo tiene implicaciones prácticas claras, sugiriendo la importancia de diseñar e implementar iniciativas de formación docente que aborden la gamificación desde una perspectiva pedagógica y no solo tecnológica, y que consideren las necesidades y realidades específicas de los educadores en sus diversos contextos de actuación.

A nivel teórico, los resultados de este estudio contribuyen a expandir la comprensión de la gamificación educativa desde la perspectiva de los docentes, un ángulo menos explorado en la literatura en comparación con las percepciones y resultados de los estudiantes. Al situar el análisis en el contexto particular de Ecuador, esta investigación aporta una mirada contextualizada que enriquece los modelos teóricos existentes sobre adopción de innovaciones educativas, al visibilizar cómo factores estructurales, culturales y socioeconómicos moldean las posibilidades y desafíos de la gamificación. Asimismo, el énfasis en las voces y experiencias docentes abre nuevas vías para la teorización sobre el cambio educativo y el papel de los educadores como agentes centrales en los procesos de innovación.

Este estudio tiene implicaciones prácticas relevantes para diversos actores del sistema educativo ecuatoriano. A nivel de políticas públicas, los resultados sugieren la necesidad de fortalecer la infraestructura tecnológica de las escuelas, especialmente en zonas desfavorecidas, y de promover políticas de formación y desarrollo profesional docente que incluyan la gamificación como estrategia innovadora. A nivel institucional, los hallazgos invitan a las escuelas y universidades a crear espacios y programas que fomenten la reflexión, el intercambio de experiencias y la creación colaborativa de recursos gamificados entre los docentes. A nivel de la formación inicial y continua del profesorado, se sugiere la incorporación de la gamificación como un eje transversal en los currículos, abordando tanto sus fundamentos teóricos como sus aplicaciones prácticas en diversos niveles y áreas disciplinares.

Entre las fortalezas del estudio se encuentran la seriedad metodológica, la triangulación de técnicas de recolección de datos, que permitieron capturar una visión amplia y matizada del fenómeno. No obstante, futuras investigaciones podrían profundizar en las perspectivas de otros actores educativos, como estudiantes y directivos, así como realizar estudios longitudinales que permitan evaluar el impacto de la gamificación en los aprendizajes a largo plazo. Además, sería valioso replicar este estudio en otros contextos latinoamericanos para identificar patrones comunes y diferencias en la adopción de la gamificación según las realidades de cada país.

Los resultados obtenidos tienen el potencial de informar políticas educativas, programas de formación docente y futuras investigaciones que contribuyan a la innovación y mejora de la calidad educativa en el país. Al mismo tiempo, este trabajo abre nuevos interrogantes y desafíos, invitando a seguir explorando las posibilidades y límites de la gamificación como estrategia para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje en un mundo cada vez más complejo y digital.

CONCLUSIONES

El estudio realizado ha permitido comprender en profundidad el rol de los docentes ecuatorianos en el diseño e implementación de estrategias gamificadas en su práctica pedagógica. A través de las experiencias y percepciones compartidas por los participantes, se han identificado hallazgos significativos que sugieren que:

Los docentes ecuatorianos tienen una visión predominantemente positiva de la gamificación, pero reconocen la necesidad de utilizarla con intencionalidad pedagógica y alineada a los objetivos curriculares.

Los docentes emplean diversas estrategias y componentes de gamificación, adaptándolos según el nivel educativo, el área curricular y las características de sus estudiantes. Sin embargo, se evidencia una brecha entre docentes con mayor y menor experiencia en el diseño de estrategias gamificadas.

Existen múltiples factores que facilitan u obstaculizan la adopción y efectividad de la gamificación en el contexto ecuatoriano, como la disponibilidad de recursos tecnológicos, el apoyo institucional, la formación docente especializada, entre otros.

Los docentes demandan fortalecer sus competencias en el diseño e implementación de estrategias gamificadas, evidenciando la necesidad de programas de desarrollo profesional, comunidades de aprendizaje y recursos educativos adaptados al contexto ecuatoriano.

A partir de estos hallazgos, se plantean recomendaciones dirigidas a diversos actores del sistema educativo:

Ministerio de Educación y autoridades educativas: desarrollar políticas y programas que promuevan la innovación pedagógica, brinden condiciones necesarias para la implementación efectiva de estrategias gamificadas y fomenten alianzas estratégicas.

Instituciones formadoras de docentes: actualizar programas de formación inicial docente, promover la investigación y establecer convenios de colaboración con escuelas y colegios.

Directivos y líderes educativos: promover una cultura institucional que valore y apoye la innovación pedagógica, facilitar la creación de comunidades de aprendizaje y redes de colaboración, e implementar estrategias de acompañamiento y mentoría.

Docentes: fortalecer competencias digitales y pedagógicas relacionadas con la gamificación, adoptar una actitud reflexiva y crítica, y compartir experiencias y recursos con otros docentes.

Investigadores educativos: desarrollar estudios que profundicen en la comprensión del impacto de la gamificación, explorar perspectivas de otros actores educativos y diseñar instrumentos de evaluación y seguimiento.

Además, se sugieren orientaciones específicas para el diseño e implementación de estrategias gamificadas efectivas en diferentes niveles educativos y áreas curriculares, enfatizando la necesidad de adaptarlas a los objetivos curriculares, las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y la naturaleza de cada disciplina.

Además, se sugieren orientaciones específicas para el diseño e implementación de estrategias gamificadas efectivas en diferentes niveles educativos y áreas curriculares, enfatizando la necesidad de adaptarlas a los objetivos curriculares, las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y la naturaleza de cada disciplina.

En definitiva, el estudio representa un aporte significativo para comprender y potenciar el rol de los docentes ecuatorianos en la incorporación de estrategias gamificadas en su práctica pedagógica. Las recomendaciones buscan articular los esfuerzos de diversos actores del sistema educativo para promover el uso estratégico y efectivo de la gamificación como herramienta de innovación pedagógica

REFERENCIAS

- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.
- Fabara, E. (2017). *La formación y el trabajo docente en el Ecuador*. Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/14919>
- Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change* (4th ed.). Teachers College Press.
- Gómez-Carrasco, C. J., Monteagudo-Fernández, J., Moreno-Vera, J. R., & Sainz-Gómez, M. (2020). Effects of a gamification and flipped-classroom program for teachers in training on motivation and learning perception. *Education Sciences*, 10(12), 1-15. <https://doi.org/10.3390/educsci10120299>
- INEC. (2021). *Encuesta Nacional de Empleo, Desempleo y Subempleo (ENEMDU)*. Instituto Nacional de Estadística y Censos. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/empleo-desempleo-y-subempleo/>
- INEC. (2021). *Encuesta Nacional de Empleo, Desempleo y Subempleo (ENEMDU)*. Instituto Nacional de Estadística y Censos. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/empleo-desempleo-y-subempleo/>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- MINEDUC. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- MINEDUC. (2017). *Agenda Educativa Digital 2017-2021*. Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/agenda-educativa-digital/>
- MINEDUC. (2019). *Agenda Educativa Digital 2017-2021*. Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/agenda-educativa-digital/>
- MINEDUC. (2019). *Informe de Rendición de Cuentas 2019*. Ministerio de Educación del Ecuador. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/06/Informe_de_Rendicion_de_Cuentas_2019.pdf
- MINEDUC. (2021). *Plan Decenal de Educación 2021-2030*. Ministerio de Educación del Ecuador. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/07/Plan-Decenal-de-Educacion-2021-2030_compressed.pdf
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). *Plan Educativo COVID-19*. <https://educacion.gob.ec/plan-educativo-covid-19/>
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. SAGE Publications.
- Peñaherrera, M. (2012). Uso de TIC en escuelas públicas de Ecuador: Análisis, reflexiones y valoraciones. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (40), a201-a201. <https://doi.org/10.21556/edutec.2012.40.364>

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2017). Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 "Toda una Vida". Senplades. https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf

Solano, A., Rivera, C., & Riascos, Y. (2018). Análisis sobre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los docentes de instituciones educativas públicas y privadas en el Ecuador. *Espacios*, 39(20), 1-11. <https://www.revistaespacios.com/a18v39n20/a18v39n20p01.pdf>

Van Manen, M. (2016). *Researching lived experience: Human science for an action sensitive pedagogy* (2nd ed.). Routledge.

Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 103729. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 