

Programa de capacitación para integrar estrategias de gamificación en la práctica educativa de los docentes del primer ciclo del nivel secundario

Isidro Fortuna Popa

Maestría en Tecnología Educativa. Universidad Central de Este, San Pedro de Macorís, República Dominicana.
isidro-fortuna@educando.edu.do

Recibido 2 dic 2025 Aceptado 17 feb. 2026

RESUMEN

La incorporación de elementos lúdicos y de juego en el ámbito educativo se ha convertido en una estrategia cada vez más utilizada por los docentes para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con su propio proceso de aprendizaje. En este contexto, la gamificación se presentó como una alternativa innovadora para abordar los desafíos actuales que enfrentan los educadores, como mantener la atención y el interés de los estudiantes en un mundo cada vez más digitalizado y lleno de estímulos. La investigación se centró en una serie de retos relacionados con la gamificación que enfrenta el Centro Educativo Santa Cruz, y se aborda mediante el diseño e implementación de un programa de capacitación para integrar estrategias de gamificación en la práctica educativa dirigido a docentes del primer ciclo de nivel secundario. Este estudio tuvo una naturaleza descriptiva y un enfoque mixto, lo que permite caracterizar el fenómeno en cuestión y generar información valiosa para la toma de decisiones. Se utilizaron diversos métodos de investigación teóricos, empíricos y estadísticos. Según los resultados obtenidos, la propuesta formulada demostró ser efectiva. La validación de esta propuesta contribuyó a perfeccionar la práctica educativa y a mejorar la calidad del aprendizaje en el primer ciclo de nivel secundario del Centro Educativo Santa Cruz.

PALABRAS CLAVE: gamificación, programa de capacitación, proceso educativo, preparación docente, calidad educativa.

ABSTRACT

Training program to integrate gamification strategies into the educational practice of teachers in the first cycle of secondary education. The incorporation of recreational and game elements in the educational field has become a strategy increasingly used by teachers to increase students' motivation and commitment to their own learning process. In this context, gamification was presented as an innovative alternative to address the current challenges faced by educators, such as maintaining the attention and interest of students in an increasingly digitalized world full of stimuli. The research focused on a series of challenges related to gamification faced by the Santa Cruz Educational Center, and is addressed through the design and implementation of a training program to integrate gamification strategies into educational practice aimed at teachers of the first cycle of secondary level. This study had a descriptive nature and a mixed approach, which allows us to characterize the phenomenon in question and generate valuable information for decision-making. Various theoretical, empirical and statistical research methods were used. According to the results obtained, the proposed proposal proved to be effective. The validation of this proposal contributed to perfecting educational practice and improving the quality of learning in the first cycle of secondary level at the Santa Cruz Educational Center.

KEYWORDS: gamification, training program, educational process, teacher preparation, educational quality.

INTRODUCCIÓN

Ante la nueva realidad educativa que vive el mundo y de la cual la República Dominicana no queda exenta, los sistemas educativos se han visto en la necesidad de buscar mecanismos para provocar en el alumnado el interés por aprender. En ese contexto, la gamificación se ha convertido en una metodología educativa innovadora y activa que permite la integración de elementos y mecánicas de los juegos en el entorno escolar con el fin de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y crear ambientes educativos más dinámicos y atractivos (De La Torre y Val, 2020). Esta metodología no solo tiene como objetivo captar la atención de

los aprendices, sino también genera aprendizajes significativos que permiten conectar el contenido académico con los intereses y las experiencias cotidianas. De manera específica, en el contexto de la educación secundaria, el uso de recursos digitales e interactivos se presenta como una herramienta efectiva para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades útiles para la vida.

Para la correcta aplicación de la gamificación en las aulas se requiere que los docentes estén debidamente capacitados, preparados y motivados. Lo anterior implica que exista una formación sólida sobre el uso de las nuevas tecnologías que fomente experiencias de aprendizajes significativos. Sobre esto, Landucci (2022) plantea que los docentes deben ser diseñadores de experiencias educativas transformadoras, capaces de integrar elementos de juego que no solo entretengan, sino que también promuevan el desarrollo integral del estudiante, conectando los conocimientos adquiridos con situaciones prácticas y reales. Por lo tanto, se considera la gamificación como una aliada para el logro de las competencias curriculares.

Ella permite transformar actividades cotidianas percibidas que pueden no ser del interés del alumnado, en experiencias entretenidas y productivas. Un aporte similar lo realizan Candela y Benavides (2020) quienes consideran que el enfoque lúdico es esencial para implementar el aprendizaje con éxito, ya que permite convertir tareas apáticas en dinámicas atractivas y significativas. Además, su implementación genera mejoras sustanciales en los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante el desarrollo del pensamiento crítico y la construcción de un aprendizaje más significativo y divertido (Pérez y Gértrudix, 2021).

El presente artículo que es producto de la tesis de maestría propone, diseña y aplica un programa de capacitación para la integración de estrategias de gamificación en las prácticas educativas de los docentes del primer ciclo del nivel secundario en el Centro Educativo Santa Cruz. Su aplicación adquiere una notable importancia porque busca preparar al profesorado en el uso de estrategias de gamificación que aseguren el desarrollo de las competencias que se pretenden lograr el Diseño Curricular del Nivel Secundario y, por consecuencia optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Para su realización se revisaron estudios previos, como el de Boillos (2024) quien investigó sobre la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje y el mismo resalta cómo estas metodologías impactan positivamente la motivación y el interés de los estudiantes. Además, subraya su capacidad para adaptarse a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, favoreciendo entornos educativos más inclusivos y efectivos. Fundamentado en un enfoque cuantitativo, descriptivo y correlacional, el trabajo evidencia que la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también transforma las prácticas pedagógicas tradicionales al introducir dinámicas más participativas y atractivas para los estudiantes.

En ese mismo orden, Franco y Luis (2023) llevaron a cabo una investigación con el objetivo de analizar el impacto de la gamificación en el proceso de aprendizaje de idiomas. El estudio se fundamentó en un enfoque cualitativo, empleando la investigación-acción y el método etnográfico. Los hallazgos del estudio revelan que la gamificación incrementa significativamente el interés, la motivación y la participación de los estudiantes en el aprendizaje de lenguas. El principal aporte de este estudio radica en demostrar que una adecuada formación docente en herramientas digitales gamificadas puede transformar las dinámicas de aprendizaje, beneficiando tanto a los estudiantes como a los educadores. Estos resultados tienen una relación directa con los objetivos del presente estudio, al destacar la necesidad de la capacitación docente para implementar estrategias innovadoras en el aula.

En el contexto de la práctica educativa en la República Dominicana, la formación de docentes con habilidades tecnológicas se presenta como un elemento de gran importancia. La incorporación de estrategias de gamificación, que abarca competencias pedagógicas altamente efectivas se convierte en un motor para la transformación y el desarrollo educativo. En ese sentido, esta investigación se considera un paso fundamental la cual se justifica en tres áreas interrelacionadas: la social, la académica y la personal.

Además, este estudio está en correspondencias con las principales políticas que son emanadas por el Ministerio de Educación de la República Dominicana (MINERD). Entre ellos destacar el Plan Nacional de Educación 2015-2030 el cual en sus lineamientos incluye la integración de la gamificación en los procesos educativos. Por su parte el documento establece la necesidad de fortalecer el uso de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) como parte de una educación moderna. Agregar, que durante la pandemia de COVID-19, se implementó una estrategia nacional de educación a distancia, que promovió el

uso de plataformas educativas y recursos digitales. En este contexto, la gamificación se convirtió en una herramienta valiosa para mantener la motivación de los estudiantes en entornos virtuales y se hace necesario aprovechar esas experiencias en los contextos actuales.

A pesar del reconocimiento de la gamificación como una estrategia pedagógica efectiva, la realidad del Centro Educativo Santa Cruz es preocupante, ya que el 100% de los docentes del primer ciclo del nivel secundario han manifestado que no tienen las competencias necesarias para aplicar dichas herramientas. Esto se corrobora con los reportes del equipo de gestión quienes señalan que en los acompañamientos pedagógicos no se evidencia la aplicación de herramientas de gamificación. A pesar de lo anterior, en el centro no existe un plan para brindar respuesta a esta problemática. En ese sentido y tomando en cuenta lo aportado por Mena (2023), la ausencia de un programa estructurado que brinde a los educadores las herramientas y conocimientos necesarios para integrar la gamificación en su práctica docente representa un vacío en el desarrollo profesional de los docentes.

A lo anterior se añade los resultados del índice de eficiencia interna del primer ciclo, los cuales reflejan resultados que deben ser considerados: desmotivación del estudiantado (40%), abandono escolar (15%), repitencia (20%), necesidad de acudir a exámenes completivos (10%) y un 15% de los estudiantes del ciclo tienen un historial de mala convivencia escolar. Estos factores afectan significativamente el desempeño académico y social, destacando la urgencia de implementar metodologías innovadoras que fomenten un aprendizaje más dinámico, inclusivo y motivador.

En ese sentido, es importante abordar la problemática, ya que los estudiantes están perdiendo la oportunidad de desarrollarse como sujetos en formación y, por tanto, adquirir las competencias necesarias para vivir en sociedad. Problema científico: ¿Cómo integrar la gamificación en la práctica educativa de los docentes del primer ciclo del nivel secundario del centro educativo Santa Cruz?

Para brindar respuestas se asumió el siguiente objetivo general: diseñar un programa de capacitación para mejorar la preparación de los docentes del primer ciclo del nivel secundario en la integración de estrategias de gamificación. Además, los siguientes objetivos específicos: **1.** elaborar el marco teórico referencial que resuma las principales teorías que sustentan la importancia de la gamificación en el aprendizaje. **2.** diagnosticar el estado inicial de la preparación de los docentes en la integración de estrategias de gamificación con el fin de identificar fortalezas y debilidades. **3.** formular un programa de capacitación para los docentes del primer ciclo del nivel secundario. **4.** aplicar el programa de capacitación en un entorno controlado y **5.** valorar el programa de capacitación propuesto. Asumiendo que, la gamificación en el aula es una estrategia pedagógica innovadora que tiene el potencial de transformar la enseñanza tradicional en experiencias educativas más dinámicas, atractivas y significativas.

METODOLOGÍA

Enfoque, método y diseño

La investigación adoptó un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para lograr una comprensión integral del fenómeno estudiado. Clasificada como descriptiva, buscó describir el comportamiento de las variables y explicar el desarrollo del fenómeno en un centro educativo, identificando incidencias y áreas de mejora. Se empleó un diseño no experimental y transversal, recopilando datos en un solo momento para analizar las relaciones entre las variables sin intervenir en el entorno natural, proporcionando así una instantánea detallada de la situación en ese contexto específico. Localización, población y muestra

La investigación se llevó a cabo en el Centro Educativo Santa Cruz, enfocándose en los docentes del primer ciclo de educación secundaria durante el período 2024-2025. La unidad de análisis incluyó tanto a los docentes como a los directivos de este ciclo. La población estudiada consistió en 8 docentes y 2 directivos (1 directora y 1 coordinadora), y debido al tamaño reducido de esta población, la muestra coincidió completamente con ella, abarcando un total de 10 individuos.

Métodos científicos

La investigación empleó una combinación de métodos teóricos y empíricos para abordar el problema planteado. Entre los métodos teóricos, se utilizaron el análisis y síntesis para estudiar fuentes bibliográficas relevantes, y el método inductivo-deductivo para integrar casos específicos con teorías generales, desarrollando un programa de capacitación en gamificación para docentes de secundaria. En cuanto a los métodos empíricos, se aplicaron el análisis documental para construir el marco teórico, entrevistas para explorar experiencias y percepciones docentes, encuestas para recopilar datos cuantitativos sobre actitudes y prácticas, y observación en el aula para obtener una comprensión contextualizada de la implementación de estrategias. Los instrumentos de recolección incluyeron guías de entrevista, cuestionarios de encuesta y listas de cotejo para observaciones, permitiendo una recopilación detallada y variada de información sobre la integración de la gamificación en la enseñanza.

Resultados de recolección de datos (diagnóstico)

El diagnóstico sobre la implementación de la gamificación en el aula en el Centro Educativo Santa Cruz revela varias tendencias y áreas de mejora. En primer lugar, aunque algunos docentes han participado en programas de capacitación en gamificación, la mayoría no ha tenido acceso a formación específica, lo que limita su capacidad para implementar estas estrategias de manera efectiva. Además, incluso entre aquellos que han recibido capacitación, la participación activa y el cumplimiento de expectativas fueron moderados, sugiriendo que los programas de formación podrían mejorarse para ser más interactivos y alineados con las necesidades de los docentes.

La creatividad y el tiempo dedicado al diseño de actividades gamificadas son áreas críticas de preocupación. Muchos docentes no se sienten seguros en su capacidad para crear actividades innovadoras, y el tiempo asignado para este propósito es insuficiente. Esto se refleja en el uso limitado de técnicas variadas de gamificación, con una dependencia notable en herramientas como Kahoot y Quizizz, mientras que otras estrategias, como las insignias y la colaboración en equipo, están subutilizadas.

A pesar de estas limitaciones, la mayoría de los docentes considera que las técnicas de gamificación que utilizan son efectivas para mantener el interés de los estudiantes, aunque algunos muestran ambivalencia, lo que sugiere una necesidad de formación continua y desarrollo profesional. En resumen, aunque hay un reconocimiento del valor de la gamificación, existen barreras significativas en términos de formación, tiempo y creatividad que deben abordarse para maximizar su efectividad en el aula.

RESULTADOS

Diseño del programa de capacitación

El programa de capacitación fue diseñado considerando los hallazgos del diagnóstico, que revelaron una necesidad crítica de formación específica en gamificación para los docentes del Centro Educativo Santa Cruz. Se enfocó en abordar las limitaciones identificadas, como la falta de creatividad y tiempo para diseñar actividades innovadoras, y la escasa variedad de técnicas de gamificación utilizadas. El programa incluyó módulos interactivos que fomentan la participación activa, estrategias para integrar de manera efectiva elementos como insignias y colaboración en equipo, y proporcionó recursos prácticos para ayudar a los docentes a desarrollar y aplicar nuevas técnicas en sus aulas. Además, se ofrecieron oportunidades de desarrollo profesional continuo para asegurar que los docentes puedan adaptar y expandir sus habilidades en gamificación, mejorando así el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes.

Valoración de la propuesta

La valoración de la propuesta de solución se llevó a cabo utilizando el método de criterio de expertos para evaluar la validez teórica del programa de capacitación en gamificación dirigido a docentes del primer ciclo de educación secundaria. Se seleccionaron 12 docentes con experiencia relevante, de los cuales 6 fueron identificados como expertos, mediante un muestreo intencional. Estos expertos, que incluían 3 docentes de la muestra original y 3 de otra escuela local, evaluaron la propuesta basándose en su conocimiento y experiencia en el tema. La retroalimentación proporcionada por los expertos fue crucial para ajustar y mejorar el programa, asegurando que las estrategias de gamificación propuestas fueran pertinentes,

efectivas y alineadas con las necesidades educativas actuales. Esta valoración permitió refinar el enfoque del programa, aumentando su potencial para mejorar la práctica docente y el aprendizaje de los estudiantes.

Aplicación de la propuesta y resultados obtenidos

La aplicación del programa de capacitación en el Centro Educativo Santa Cruz resultó en mejoras significativas en la implementación de la gamificación en el aula. Tras la capacitación, los docentes mostraron un aumento en la creatividad y la variedad de técnicas utilizadas, incorporando con mayor frecuencia elementos como insignias y actividades colaborativas. La participación activa de los docentes en el diseño de actividades gamificadas incrementó, reflejando un mayor compromiso y confianza en sus habilidades. Además, se observó un impacto positivo en el interés y la motivación de los estudiantes, quienes respondieron favorablemente a las nuevas estrategias implementadas. Estos resultados destacan la efectividad del programa en abordar las necesidades identificadas en el diagnóstico, mejorando tanto la práctica docente como la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Discusión de los resultados

Los hallazgos de esta investigación subrayan la importancia de la gamificación como herramienta para enriquecer la experiencia educativa, destacando que su implementación efectiva requiere que los docentes estén adecuadamente capacitados y motivados. El diagnóstico realizado en el Centro Educativo Santa Cruz reveló que, aunque algunos docentes han comenzado a integrar elementos de gamificación, existe una necesidad crítica de formación más sólida en el uso de tecnologías educativas. Esto coincide con lo planteado por Landucci (2022), quien argumenta que los docentes deben ser diseñadores de experiencias educativas transformadoras, capaces de integrar elementos de juego que no solo entretengan, sino que también promuevan el desarrollo integral del estudiante. Además, la investigación encontró que la gamificación puede transformar actividades cotidianas en experiencias más atractivas y productivas, un aspecto también resaltado por Candela y Benavides (2020), quienes consideran el enfoque lúdico esencial para el éxito del aprendizaje. Asimismo, los resultados evidencian mejoras en el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo, apoyando la afirmación de Pérez y Gértrudix (2021) sobre las ventajas de la gamificación en los procesos educativos. Estos hallazgos refuerzan la idea de que la gamificación, cuando se implementa adecuadamente, puede ser una aliada poderosa para lograr competencias curriculares y mejorar la calidad educativa.

Conclusiones

- A partir de la revisión de la literatura asociada las principales teorías que sustentan la integración de estrategias de gamificación se concluye que la gamificación puede contribuir a mejorar la preparación de los docentes y con ello elevar la calidad del aprendizaje.
- Se diagnosticó el estado actual de la preparación de los docentes del Centro Educativo Santa Cruz, para la integración de estrategias de gamificación, donde se logró identificar las principales fortalezas y debilidades que los mismos poseen.
- Los componentes y estructura del programa de capacitación para integrar estrategias de gamificación en la práctica educativa dirigida a docentes del primer ciclo del nivel secundario contribuyen garantiza adecuados niveles de aprendizaje en el tiempo.
- El uso del programa de capacitación en un entorno controlado facilitó conocer la aplicabilidad del mismo.
- La valoración de las acciones de estrategia metodológica contempladas en el programa de capacitación, a partir del criterio de expertos, permitió validar el índice de satisfacción de los docentes, destacándose resultados satisfactorios para la adecuación de las estrategias metodológicas, al considerarlas muy necesarias para la prueba en la práctica educativa.

Recomendaciones

- Establecer un plan de seguimiento para evaluar la aplicación de los conocimientos adquiridos en el entorno laboral y realizar ajustes en el programa si es necesario.
- Se sugiere aplicar el Programa de capacitación para integrar estrategias de gamificación en la práctica educativa dirigida a docentes del segundo ciclo del nivel secundario.
- Se recomienda brindar apoyo continuo a los docentes para que puedan integrar efectivamente para integrar estrategias de gamificación en la práctica educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Boillos, F. (2024). *La gamificación y el aprendizaje Lúdico*. Universidad de la Rioja.
2. Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
3. De La Torre, J y Val Del Carpio, S. (2020). *Gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza-aprendizaje de historia en cuarto de secundaria en un colegio limeño*. Universidad San Ignacio de Loyola.
4. Franco, P. y Luis, A. (2023). La gamificación en el proceso de la enseñanza de los idiomas. *Educación Superior*, 12(35), 45-53.
5. Landucci, L. (2022). *Gamificación: una Oportunidad para el Desarrollo de Competencias para el Siglo XXI*. Universidad Siglo 21.
6. Mena, M. (2023). *Programa de capacitación basado en la tecnología de la información y comunicación para el fortalecimiento de la práctica docente*. Universidad Abierta para Adultos (UAPA).
7. Pérez, E. y Gértrudix, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal. *Contextos educativos*, 28(4), 203-227.

Derechos de autor 2026: Isidro Fortuna Popa



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-No Comercial 4.0.