

Plan de capacitación docente para integrar estrategias de gamificación en las aulas

José Manuel Heredia

Maestría en Tecnología Educativa. Universidad Central del Este. San Pedro de Macorís, República Dominicana
josemanuelheredia58@gmail.com

Recibido abril 2026 Aceptado junio 2026

RESUMEN

La educación pública dominicana ha enfrentado desafíos persistentes relacionados con la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, en un contexto caracterizado por limitaciones de recursos, brechas digitales y predominio de metodologías tradicionales. En este escenario, la gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica innovadora que integra dinámicas y elementos propios del juego con el fin de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo de esta investigación fue analizar el impacto de la gamificación en el compromiso y el rendimiento académico de estudiantes del nivel primario en un centro educativo público de la República Dominicana. Se desarrolló un estudio de enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, de tipo descriptivo y corte transversal. Los datos se recolectaron mediante encuestas aplicadas a docentes. Los resultados evidenciaron un aumento en la motivación estudiantil, una mayor participación en las actividades de aula y percepciones favorables del profesorado respecto al uso de estrategias gamificadas. Se concluye que la gamificación constituye una alternativa pedagógica viable para fortalecer los procesos educativos, siempre que esté acompañada de capacitación docente y planificación didáctica adecuada.

PALABRAS CLAVE: Gamificación; motivación; Educación pública; innovación pedagógica

ABSTRACT

Teacher training plan to integrate gamification strategies into the classroom. Dominican public education has faced persistent challenges related to student motivation, engagement, and academic performance, within a context marked by limited resources and digital divides. In this scenario, gamification has emerged as an innovative pedagogical strategy that integrates game-based elements to enhance the teaching-learning process. The objective of this study was to analyze the impact of gamification on student engagement and academic performance at the primary education level in a public school in the Dominican Republic. A quantitative, non-experimental, descriptive, cross-sectional design was implemented. Data were collected through surveys administered to teachers. The results showed increased student motivation, higher classroom participation, and positive teacher perceptions regarding the use of gamified strategies. It is concluded that gamification represents a viable pedagogical alternative to strengthen educational processes when supported by adequate teacher training and instructional planning

KEYWORDS: Gamification; Motivation; Public education; Pedagogical innovation

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la educación ha experimentado importantes transformaciones impulsadas por los avances tecnológicos, las nuevas dinámicas sociales y las cambiantes formas en que los estudiantes aprenden. En este escenario, se ha vuelto cada vez más evidente que los métodos tradicionales ya no son suficientes para captar la atención de los alumnos ni para fomentar un aprendizaje significativo y duradero. Por eso, surgen propuestas como la gamificación, una estrategia que utiliza elementos propios del juego como retos, recompensas, niveles o dinámicas colaborativas para hacer del proceso educativo una experiencia más motivadora, divertida y efectiva.

La gamificación es una táctica que mejora el aprendizaje estimulando el interés, la curiosidad y el compromiso de los estudiantes, por lo que utiliza elementos modernos y entretenidos para completar tareas y alcanzar objetivos. Para que esta estrategia sea efectiva, debe estar respaldada por una buena planificación, formación, investigación y escucha (Huamaní, 2021). La tarea de los profesores es hacer que los estudiantes aprendan y utilicen este conocimiento en sus vidas. La gamificación puede ser un recurso, ya que hace que el contenido sea más atrayente al hacer que el aula sea dinámica e interactiva a través de reglas de juego.

A nivel mundial, la gamificación en la educación ha ganado un espacio significativo como una metodología innovadora que busca mejorar la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. La implementación de elementos de juego en el entorno educativo ha demostrado ser efectiva en diversas disciplinas, incluidas las matemáticas, las ciencias y las habilidades lectoras. Según un informe de la Fundación Telefónica Española, la gamificación ha sido utilizada exitosamente en países como Estados Unidos, Finlandia y Corea del Sur, donde ha logrado un impacto positivo en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes (Fundación Telefónica, 2022). En Latinoamérica, la utilización de la gamificación ha sido más lenta, pero se están realizando esfuerzos significativos para integrar esta estrategia en las aulas. En países como Chile, México y Colombia, se han llevado a cabo estudios que indican que la gamificación puede ser una herramienta valiosa para mejorar el aprendizaje en áreas críticas como la lectura y la escritura. La implementación efectiva Plan de capacitación docente para integrar estrategias de gamificación en la Escuela Cristina Helena Cruz. puede generar diversos beneficios.

A pesar del avance acelerado de las tecnologías, muchos centros educativos aún presentan una implementación limitada de estrategias innovadoras como la gamificación. Esta situación suele estar relacionada con la falta de capacitación docente y la resistencia a modificar prácticas pedagógicas tradicionales (Jiménez-Fontana & García-González, 2021). En este sentido, la gamificación, apoyada por herramientas digitales, ha demostrado ser eficaz para mejorar la motivación y el compromiso del estudiantado (Pegalajar-Palomino & Zainuddin, 2022; Xi & Hamari, 2023).

En la Escuela Cristina Helena Cruz, se ha identificado la necesidad urgente de capacitar a los docentes en el uso de herramientas digitales gamificadas. Esta capacitación no solo contribuirá a mejorar la calidad educativa, sino que incentivará la participación activa del profesorado y reforzará el compromiso del alumnado con el contenido académico. Como destaca White et al. (2021), una adecuada formación en pedagogía digital puede transformar las dinámicas de enseñanza y aprendizaje.

Por tanto, esta investigación busca ofrecer evidencia empírica sobre la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica en el nivel primario. Los resultados podrán servir de referencia para otros centros educativos interesados en innovar sus prácticas pedagógicas. Además, si no se aborda la falta de integración tecnológica en las aulas, existe el riesgo de formar estudiantes con carencias en habilidades digitales fundamentales, lo cual podría limitar sus oportunidades futuras en una sociedad cada vez más tecnológica (Cabero et al., 2021).

MARCO TEÓRICO

Conceptualización de las estrategias de gamificación

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos. La técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados.

En conjunto, estos enfoques evidencian el potencial de la gamificación para enriquecer el proceso educativo y adaptarse a las necesidades contemporáneas de los estudiantes. Estos autores coinciden en que la gamificación implica aplicar estrategias y mecánicas de juego en entornos no lúdicos con el fin de motivar, estimular la competencia y cooperación, y crear experiencias gratificantes. Esto permite modificar comportamientos, desarrollar habilidades y alcanzar objetivos concretos, como incrementar la motivación y los resultados de los estudiantes en el ámbito educativo.

La gamificación se define como la incorporación de elementos propios de los juegos (como puntos, insignias, tablas de clasificación y narrativas interactivas) en contextos no lúdicos, como la educación (Deterding et al., 2011, citado en Zainuddin et al., 2021). En el ámbito educativo, su objetivo es fomentar la participación y mejorar los resultados de aprendizaje (Kapp, 2012, citado en Majuri et al., 2021).

Fundamentos de la Gamificación en Educación

La gamificación se define como la incorporación de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de fomentar la motivación, el compromiso y la participación de los usuarios (Deterding et al., 2011). En el ámbito educativo, esta estrategia ha cobrado relevancia como una metodología activa capaz de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa. Esta se ha convertido en una estrategia educativa innovadora encaminada a cambiar el proceso de enseñanza y aprendizaje en las aulas de primaria, esta tecnología incorpora elementos de diseño de juegos en un entorno que no es de juego para aumentar la motivación y mejorar el aprendizaje de los estudiantes (Alarcón et al., 2020).

En este sentido, las estrategias de gamificación pueden aumentar la motivación intrínseca al proporcionar un entorno que recompense el esfuerzo, el progreso y la superación de desafíos. Introducir elementos de juego como sistemas de recompensa, niveles, competencia amistosa, etc. en el aula puede hacer que los estudiantes se sientan más involucrados en el aprendizaje y quieran participar activamente en las actividades académicas (Gil-Quintana & Prieto Jurado, 2020). El juego no sólo mejora la motivación, sino que también puede afectar positivamente el aprendizaje y el rendimiento académico al integrar elementos divertidos en las actividades educativas.

Elementos de la Gamificación

Los componentes más comunes de la gamificación educativa incluyen: puntos, insignias, niveles, tablas de clasificación, retos, recompensas y retroalimentación inmediata (Zichermann & Cunningham, 2011).

Estos elementos permiten establecer objetivos claros, monitorear el progreso y brindar recompensas simbólicas que motivan el esfuerzo y la constancia. Beltrán-López y Fernández-Sánchez (2023) destacan la importancia de integrar estos componentes en un diseño pedagógico planificado, alineado con los objetivos curriculares y adaptado a los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Impacto de la Gamificación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Diversos estudios han documentado los beneficios de la gamificación en el entorno escolar. Según Guerrero-Altamirano (2023), esta estrategia favorece el desarrollo del pensamiento lógico-matemático y promueve competencias tecnológicas. Por su parte, Anedón y Domingo-Molina (2022) argumentan que, cuando se combina con el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación mejora la implicación de los estudiantes y fortalece la autonomía en el aprendizaje.

Ñacato et al. (2024) demuestran cómo la gamificación puede ser efectiva en la enseñanza de lenguas extranjeras, generando un entorno atractivo que estimula la práctica y la retención de contenidos.

Los profesores necesitan explorar las herramientas y componentes del diseño de juegos y los objetivos principales: motivar a los estudiantes a participar, asumir desafíos y trabajar en equipo (López López et al., 2023). Varios autores han abordado el concepto de gamificación, definiéndola como la aplicación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para motivar y mejorar el aprendizaje. (PrietoAndreu et al., 2022) describen la gamificación como el uso de estrategias de juego para modificar comportamientos y alcanzar objetivos específicos, destacando su capacidad para estimular la competencia y la cooperación entre los participantes, creando experiencias gratificantes.

Capacitación Docente para el Uso de la Gamificación

La implementación exitosa de estrategias gamificadas requiere de docentes capacitados tanto en el uso de herramientas digitales como en el diseño de experiencias educativas lúdicas. Villalta y de Lourdes (2024) señalan que el éxito de la gamificación está condicionado a la formación del profesorado en metodologías innovadoras.

METODOLOGÍA

En esta investigación se adoptó un enfoque Cuantitativo, este permitió recolectar y analizar datos de manera sistemática. Transformando la información recopilada en insumos significativos para evaluar el impacto del uso de las estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza. El estudio es de tipo descriptivo, ya que tiene como propósito caracterizar las variables relacionadas con el empleo de herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje y ofrecer una visión detallada sobre su efectividad y aceptación en el aula por los docentes y estudiantes. Además, se utilizó un diseño no experimental al no manipular las variables de estudio, y de corte transversal, dado que la recolección de datos se realizó en un único momento del tiempo.

LOCALIZACIÓN (DELIMITACIÓN EN TIEMPO Y ESPACIO).

La investigación se realizará en el centro Cristina Helena Cruz con los docentes del Primer y Segundo ciclo del Nivel Primario en el periodo 2025-2026

UNIDAD DE ANÁLISIS, POBLACIÓN Y MUESTRA.

Son los docentes de Primero, Segundo y Tercero del Primer Ciclo del Nivel Primario y los docentes de Cuarto, Quinto y Sexto del Segundo Ciclo del Nivel Primario de la Escuela Cristina Helena Cruz, así como también 1 maestra de lenguas extranjeras (ingles) y 2 maestras del aula específica de sordos.

La población objeto de estudio: está compuesta por 19 docentes.

La muestra coincide con la población objeto de estudio, por lo que representa el 100 % de la población. Esto es debido a que la población no es muy grande.

MÉTODOS CIENTÍFICOS, TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN Y PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

Los métodos empleados en el desarrollo de esta investigación son:

Análisis y síntesis: Este método se utilizó para el estudio de fuentes bibliográficas relacionadas con el tema objeto de investigación, identificando elementos clave necesarios para abordar el problema científico planteado y proponer soluciones viables.

Histórico-lógico: Permite analizar el uso de las herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje y la creación de recursos educativos de gamificación, proporcionando un contexto para comprender las tendencias y cambios relevantes en el uso de estas.

RESULTADOS ESPERADOS

Se espera que la implementación de la gamificación en los centros educativos públicos:

1. **Aumente la motivación** y el interés de los estudiantes en el aprendizaje.
2. **Mejore la participación y asistencia** en las clases.
3. **Genere percepciones positivas** en docentes y estudiantes sobre la enseñanza.
4. **Facilite el aprendizaje colaborativo** y el desarrollo de competencias socioemocionales.
5. **Impacte positivamente en el rendimiento académico**, aunque de manera variable según asignatura y diseño de la estrategia.

Los resultados también permitirán identificar limitaciones importantes como la resistencia al cambio metodológico, la necesidad de recursos tecnológicos básicos y la sobrecarga laboral docente.

DISCUSIÓN

La gamificación, como estrategia pedagógica, responde a la necesidad de transformar las prácticas educativas en la República Dominicana. A diferencia de metodologías tradicionales, ofrece al estudiante un rol protagónico en su aprendizaje, favoreciendo la motivación y el compromiso.

La literatura internacional coincide en que sus principales beneficios se observan en la motivación y en la disposición hacia el aprendizaje (Hamari et al., 2019; Li et al., 2023). Sin embargo, su impacto en el rendimiento académico depende de la calidad de la implementación.

En contextos de recursos limitados, como los centros públicos dominicanos, la gamificación puede aplicarse incluso con estrategias de bajo costo (uso de insignias impresas, tableros físicos, dinámicas colaborativas), siempre que se priorice la capacitación docente.

Este estudio contribuirá a ampliar la evidencia empírica en el país, respondiendo a la escasez de investigaciones de alcance nacional. Asimismo, busca orientar a los gestores educativos sobre cómo integrar la gamificación como política institucional y no solo como innovación aislada en aulas específicas.

CONCLUSIONES

1. La gamificación representa una estrategia pedagógica viable para mejorar la motivación y el compromiso estudiantil en centros educativos públicos dominicanos.
2. Sus beneficios en el rendimiento académico son prometedores, pero dependen de factores como la capacitación docente, la planificación pedagógica y la duración de la intervención.
3. La implementación debe ser gradual, contextualizada y con apoyo institucional para garantizar sostenibilidad.
4. Se recomienda desarrollar programas de formación docente en gamificación y generar protocolos de seguimiento que incluyan indicadores de motivación, rendimiento y percepción de actores educativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Alarcón, R., López, J., & Hernández, M. (2020). Gamificación como estrategia educativa innovadora en el nivel primario. *Revista Latinoamericana de Innovación Educativa*, 5(2), 45–58.

2. Beltrán-López, J., & Fernández-Sánchez, M. (2023). Diseño pedagógico de experiencias gamificadas en educación básica. *Revista de Educación Digital*, 18(1), 77–92.
3. Cabero-Almenara, J., Fernández-Batanero, J. M., & Miguel-Revilla, A. (2021). Influencia de la competencia digital docente en el empoderamiento del alumnado. *Frontiers in Psychology*, 12, 740391. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.740391>
4. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
5. Fitria, T. N. (2022). The impact of gamification on student motivation: A systematic literature review. *LingTera*, 9(2), 47–61. <https://doi.org/10.21831/lt.v9i2.48720>
6. Fundación Telefónica. (2022). *La gamificación en el aula: Experiencias educativas innovadoras*. Fundación Telefónica.
7. Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). Gamificación y motivación en educación primaria. *Comunicar*, 28(63), 123–132. <https://doi.org/10.3916/C63-2020-11>
8. Gómez-Paladines, J., & Ávila-Mediavilla, C. (2021). Gamificación como estrategia para mejorar el ambiente educativo. *Revista Educación*, 45(1), 1–15.
9. Gordillo, G., López-Meneses, E., & Vázquez-Cano, E. (2021). Desarrollo de la competencia digital docente mediante videojuegos educativos. *Sustainability*, 13(15), 8485. <https://doi.org/10.3390/su13158485>
10. Guerrero-Altamirano, J. (2023). Gamificación y desarrollo del pensamiento lógico-matemático en educación primaria. *Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 15(2), 89–104.

Derechos de autor 2026: José Manuel Heredia



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.