

## **Estrategias de formación docente basadas en gamificación para fomentar el aprendizaje activo y colaborativo en el aula**

*Gamification-based teacher training strategies to promote active and collaborative learning in the classroom*

**Genny Viviana Loor Hermida**

Unidad Educativa La Revancha  
genny.loor@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0006-9945-5567>  
Manabí- Ecuador

**Evelyn Deyaneira Córdova Yoza**

Unidad Educativa Fiscal "12 de Octubre"  
evelyncordovay98@gmail.com  
<https://orcid.org/0009-0009-2952-7176>  
Manabí- Ecuador

**Diana Carolina Loor Cevallos**

Unidad Educativa "Olga Patricia Acebo Álvarez"  
dianac.loor@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0002-0241-3581>  
Manabí – Ecuador

**Holguín Delgado Nuvia Fátima**

Unidad Educativa Fiscal Carlos Polit Ortiz  
nuvia.holguin@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0000-2819-2591>  
Manabí – Ecuador

**Genny Elena Holguín Delgado**

Unidad Educativa Fiscal República del Ecuador  
genny.holguin@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0000-8609-2740>  
Manabí -Ecuador

### **Formato de citación APA**

Loor, G., Córdova, E., Loor, D., Nuvia, H. & Holguín G. (2026). Estrategias de formación docente basadas en gamificación para fomentar el aprendizaje activo y colaborativo en el aula. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 1), p. 1536 – 1551.

### **CIENCIA INTERACTIVA**

**Vol. 5 (Nº. 1). Enero – marzo 2026.**

**ISSN: 3073-1259**

Fecha de recepción: 21-03-2026

Fecha de aceptación :30-03-2026

Fecha de publicación:31-03-2026



## RESUMEN

La formación docente en el contexto educativo actual necesita la incorporación de estrategias innovadoras que respondan a las necesidades del estudiantado del siglo XXI. En este sentido, la gamificación se presenta como una alternativa pedagógica que permite dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de elementos propios del juego. El presente estudio investigativo tiene como fin analizar las estrategias de formación docente basadas en gamificación para fomentar el aprendizaje activo y colaborativo en el aula. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo. La población estuvo conformada por docentes de instituciones educativas fiscales, seleccionándose una muestra de 30 profesores. La técnica de recolección de datos utilizada fue la encuesta y el instrumento aplicado fue un cuestionario estructurado de 7 preguntas cerradas orientadas a conocer el nivel de formación en gamificación, su uso en el aula y su impacto en el aprendizaje. Los resultados evidencian que la mayoría de los docentes reconoce la gamificación como una estrategia innovadora que favorece la motivación, participación y trabajo colaborativo de los estudiantes. Sin embargo, también se identifican limitaciones relacionadas con la falta de capacitación específica. Se concluye que la formación docente en gamificación constituye un factor esencial para promover el aprendizaje activo y colaborativo y mejorar la calidad educativa.

**PALABRAS CLAVE:** formación docente continua, metodologías activas, tecnologías digitales, competencias pedagógicas, calidad educativa.

---

**ABSTRACT**

Teacher training in the current educational context needs the incorporation of innovative strategies that respond to the needs of 21st-century students. In this sense, gamification presents itself as a pedagogical alternative that allows for the dynamization of the teaching-learning process thru the use of game elements. The present research study aims to analyze teacher training strategies based on gamification to promote active and collaborative learning in the classroom. The research was conducted using a quantitative descriptive approach. The population consisted of teachers from public educational institutions, with a sample of 30 professors selected. The data collection technique used was the survey, and the instrument applied was a structured questionnaire of 7 closed-ended questions aimed at understanding the level of training in gamification, its use in the classroom, and its impact on learning. The results show that the majority of teachers recognize gamification as an innovative strategy that promotes student motivation, participation, and collaborative work. However, limitations related to the lack of specific training are also identified. It is concluded that teacher training in gamification constitutes an essential factor for promoting active and collaborative learning and improving educational quality.

**KEYWORDS:** continuous teacher training, active methodologies, digital technologies, pedagogical competencies, educational quality

## INTRODUCCIÓN

El sistema educativo actual atraviesa un proceso de transformación constante impulsado por los avances tecnológicos, los cambios sociales y las nuevas demandas del entorno global. De acuerdo con Carillo et al., (2020) este escenario estima que las instituciones educativas se enfrentan al desafío de formar estudiantes capaces de desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales que les permitan desenvolverse de manera efectiva en una sociedad dinámica y altamente digitalizada. En este sentido, el rol del docente ha evolucionado significativamente, pasando de ser un transmisor de conocimientos a convertirse en un facilitador del aprendizaje, encargado de promover experiencias educativas significativas, participativas e innovadoras dentro del aula, Castillo et al., (2022).

En este contexto, surge la necesidad de vetar las prácticas pedagógicas tradicionales y adoptar metodologías que fomenten un aprendizaje activo, en el cual los estudiantes asuman un papel protagónico en la construcción de su conocimiento. Según Chacon & Fernandez, 2014 el aprendizaje activo se caracteriza por involucrar al estudiante en procesos de reflexión, análisis, participación y resolución de problemas, lo que contribuye al desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía. Asimismo, este enfoque promueve una mayor motivación y compromiso por parte del estudiante, al sentirse parte fundamental del proceso educativo.

Por otra parte, el aprendizaje colaborativo se ha consolidado como una estrategia pedagógica esencial dentro del campo educativo, ya que permite a los estudiantes interactuar, compartir ideas, construir conocimiento de manera conjunta y desarrollar habilidades sociales fundamentales como la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo. Citano a Echeverria & Molina (2022) se puede manifestar que la combinación del aprendizaje activo y colaborativo genera entornos educativos más dinámicos, inclusivos y participativos, en los cuales el estudiante no solo aprende contenidos, sino que también desarrolla habilidades para la vida.

Dentro de este marco, la gamificación ha emergido como una estrategia innovadora que integra elementos propios del juego en contextos educativos con el propósito de aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes. Para Fernández (2022), esta metodología se basa en la incorporación de dinámicas, mecánicas y componentes lúdicos como puntos, niveles, recompensas, insignias y retos, los cuales transforman el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia más atractiva e interactiva. A diferencia del enfoque tradicional, la gamificación no se limita a la transmisión de contenidos, sino que busca generar experiencias significativas que involucren activamente al estudiante.



La implementación de la gamificación en el aula permite crear ambientes de aprendizaje innovadores donde los estudiantes se sienten motivados a participar, superar desafíos y alcanzar objetivos, (Flor & Obaco, 2024). Además, esta estrategia favorece la retroalimentación inmediata, lo cual contribuye a mejorar el rendimiento académico y a fortalecer la autoconfianza del estudiante.

Asimismo, la gamificación promueve el aprendizaje colaborativo mediante actividades grupales, competencias sanas y retos compartidos, fomentando así la interacción entre pares y el trabajo en equipo; No obstante, para que la gamificación sea efectiva, es indispensable que los docentes cuenten con una formación adecuada que les permita diseñar e implementar estrategias pedagógicas basadas en esta metodología. La formación docente se convierte, por tanto, en un elemento clave para garantizar el éxito de la gamificación en el aula. Los docentes deben desarrollar competencias pedagógicas, didácticas y tecnológicas que les permitan integrar de manera pertinente los elementos del juego en el proceso educativo, adaptándolos a las necesidades y características de sus estudiantes.

En este sentido, la formación docente basada en gamificación no solo implica el conocimiento de la metodología, sino también la capacidad de planificar, diseñar y evaluar actividades gamificadas que promuevan el aprendizaje activo y colaborativo, (Granados & Romero, 2024). Asimismo, es necesario que los docentes desarrollen habilidades para el uso de herramientas digitales que faciliten la implementación de la gamificación, tales como plataformas educativas, aplicaciones interactivas y recursos multimedia. La integración de estas herramientas permite enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y responder a las características de las nuevas generaciones de estudiantes, quienes han crecido en entornos digitales.

A pesar de los beneficios que ofrece la gamificación, su implementación en el contexto educativo enfrenta diversas dificultades. Entre estas se encuentran la falta de programas de formación docente especializados, la limitada disponibilidad de recursos tecnológicos en algunas instituciones educativas y la resistencia al cambio por parte de algunos docentes que continúan utilizando metodologías tradicionales. Estas barreras dificultan la incorporación efectiva de la gamificación en el aula y limitan su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

En el contexto ecuatoriano, la necesidad de fortalecer la formación docente en metodologías innovadoras como la gamificación se ha vuelto cada vez más evidente. Las instituciones educativas, especialmente las de carácter fiscal, enfrentan el reto de mejorar la calidad de la educación mediante la implementación de estrategias pedagógicas que respondan a las demandas actuales. En este

sentido, la capacitación continua del profesorado se presenta como una herramienta fundamental para promover la innovación educativa y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La formación docente en gamificación permite a los educadores adquirir nuevas herramientas y estrategias que facilitan la creación de ambientes de aprendizaje más dinámicos, participativos y motivadores. Además, contribuye a fortalecer la práctica pedagógica, permitiendo al docente adaptarse a los cambios y desafíos del sistema educativo. Para Guerra (2024), expresa que es necesario que estos procesos de formación sean continuos, pertinentes y contextualizados, de manera que respondan a las necesidades reales de los docentes y de las instituciones educativas.

En este contexto, resulta fundamental analizar las estrategias de formación docente basadas en gamificación y su impacto en el aprendizaje activo y colaborativo en el aula. Comprender cómo los docentes perciben esta metodología, así como el nivel de formación que poseen, permitirá identificar fortalezas y debilidades en su implementación, lo cual es esencial para diseñar programas de capacitación más efectivos.

El presente estudio tiene como objetivo analizar las estrategias de formación docente basadas en gamificación para fomentar el aprendizaje activo y colaborativo en el aula. A través de la aplicación de encuestas a docentes, se busca conocer su nivel de formación, el uso de la gamificación en sus prácticas pedagógicas y su percepción sobre el impacto de esta estrategia en el aprendizaje de los estudiantes. Los resultados de esta investigación permitirán obtener información relevante sobre el estado actual de la formación docente en gamificación y su aplicación en el contexto educativo. Asimismo, contribuirán al diseño de estrategias de capacitación que fortalezcan las competencias docentes y promuevan la implementación de metodologías innovadoras en el aula.

De esta manera, la investigación busca resaltar la importancia de la formación docente basada en gamificación como un elemento clave para mejorar la calidad educativa, fomentar el aprendizaje activo y colaborativo, y responder a las exigencias del sistema educativo contemporáneo. La incorporación de esta metodología no solo beneficia a los estudiantes, sino que también transforma la práctica docente, promoviendo una educación más dinámica, inclusiva y centrada en el estudiante.

### **MÉTODOS MATERIALES**

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, puesto que se buscó recopilar y analizar datos numéricos obtenidos a partir de la aplicación de encuestas a docentes. El estudio corresponde a una investigación descriptiva, debido a que se orienta a describir la formación docente en gamificación y su aplicación en el contexto educativo



La población estuvo conformada por docentes de 2 instituciones educativas fiscales de la ciudad de Manta, la muestra fue no probabilística, integrada por 30 docentes, quienes participaron voluntariamente en la investigación.

La técnica utilizada fue la encuesta, debido a que permite obtener información directa sobre las percepciones, experiencias y prácticas pedagógicas de los docentes. El instrumento aplicado fue un cuestionario estructurado, compuesto por 7 preguntas cerradas, relacionadas con:

- Gamificación
- Motivación
- Aprendizaje activo
- Trabajo colaborativo
- Formación docente

**Cuestionario aplicado a docentes:**

**1. ¿Con qué frecuencia utiliza estrategias de gamificación en sus clases?**

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

**2. ¿Considera que la gamificación mejora la motivación de los estudiantes?**

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

**3. ¿La aplicación de la gamificación favorece el aprendizaje activo en el aula?**

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

**4. ¿Cree que la gamificación promueve el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes?**

- Totalmente de acuerdo



- De acuerdo
  - Neutral
  - En desacuerdo
  - Totalmente en desacuerdo
- 5. ¿Ha recibido capacitación sobre el uso de la gamificación como estrategia pedagógica?**
- Sí
  - No
- 6. ¿Considera que necesita mayor formación en el uso de la gamificación en el aula?**
- Totalmente de acuerdo
  - De acuerdo
  - Neutral
  - En desacuerdo
  - Totalmente en desacuerdo
- 7. ¿Qué tan importante considera la gamificación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?**
- Muy importante
  - Importante
  - Poco importante
  - Nada importante

### **ANÁLISIS DE RESULTADOS**

Una vez aplicada la encuesta a 30 docentes, se presentan los resultados expresados en porcentajes, acompañados de un análisis interpretativo que permite comprender el comportamiento de las variables estudiadas en relación con la gamificación, el aprendizaje activo y el aprendizaje colaborativo.

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación del cuestionario fueron organizados y analizados mediante porcentajes, lo que permitió interpretar las tendencias presentes en las respuestas de los docentes participantes. A continuación, se presentan los gráficos correspondientes a cada una de las preguntas planteadas en el instrumento de recolección de datos, acompañadas de su respectivo análisis interpretativo.



**Gráfico 1**



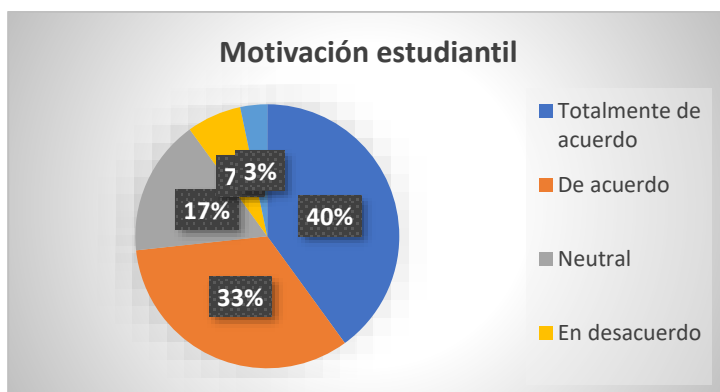
*Elaboración de los autores*

### **Análisis**

Los resultados reflejan que un 27% de los docentes utiliza siempre la gamificación y un 33% casi siempre, lo que en conjunto representa un 60% de uso frecuente. Este dato evidencia una tendencia positiva hacia la incorporación de metodologías innovadoras en el aula, mostrando que más de la mitad del profesorado reconoce su valor pedagógico. Según Franco (2023), la gamificación permite un aprendizaje mediante la utilización del juego, descubriendo conceptos reales sobre la temática que el docente previamente ha planificado, convirtiéndolo en una vía que permite el acceso al conocimiento, mediante la adquisición de habilidades

Sin embargo, el 23% que la utiliza solo a veces indica que su aplicación aún no es constante, lo que podría estar relacionado con limitaciones de tiempo, planificación o dominio de la estrategia. Por otro lado, el 10% que la emplea rara vez y el 7% que nunca la utiliza evidencian la existencia de barreras como la falta de capacitación o la resistencia al cambio. En conjunto, estos resultados muestran avances importantes, pero también la necesidad de fortalecer su implementación.

**Gráfico 2**



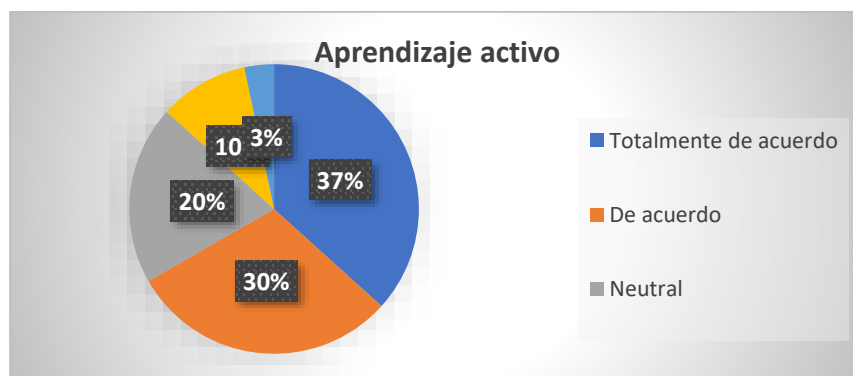
*Elaboración de los autores*

### Análisis

Los datos muestran que un 40% de los docentes está totalmente de acuerdo y un 33% de acuerdo en que la gamificación mejora la motivación, sumando un 73,3% de percepción positiva. Este resultado evidencia que la mayoría ha observado un incremento en el interés, entusiasmo y participación de los estudiantes cuando se incorporan dinámicas lúdicas en el aprendizaje. De acuerdo con Achille & Quiñonez (2024) “uno de los principales desafíos de la gamificación en el ámbito educativo es mantener la motivación de los estudiantes a lo largo del proceso de aprendizaje”. La motivación, tanto intrínseca como extrínseca, juega un papel crucial en la capacidad de los estudiantes para concentrarse, comprometerse con el contenido y, en última instancia, mejorar su rendimiento académico

También se evidencia que el 17% que mantiene una postura neutral sugiere que algunos docentes no han logrado evidenciar claramente este impacto, posiblemente debido a una aplicación limitada o poco sistemática. En contraste, el 7% en desacuerdo y el 3% totalmente en desacuerdo reflejan una minoría que no percibe beneficios significativos, lo cual podría estar vinculado a experiencias poco exitosas o a una implementación inadecuada.

**Gráfico 3**



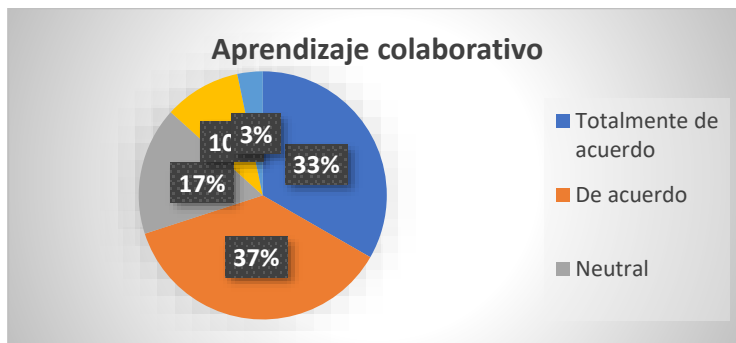
*Elaboración de los autores*

### Análisis

Los resultados indican que un 37% de los docentes está totalmente de acuerdo y un 30% de acuerdo en que la gamificación favorece el aprendizaje activo, alcanzando un 67% de aceptación. Según Mora et al., (2024) expone que los resultados demuestran una metodología que promueve la participación, la interacción y la construcción del conocimiento por parte del estudiante. No obstante, el 20% que se mantiene neutral refleja que aún existen dudas o experiencias limitadas respecto a su efectividad. Asimismo, el 10,0% en desacuerdo y el 3% totalmente en desacuerdo indican que una minoría no percibe este beneficio, lo que podría deberse a una aplicación superficial

de la estrategia. En general, los resultados evidencian un impacto positivo, aunque aún no plenamente consolidado.

**Gráfico 4**

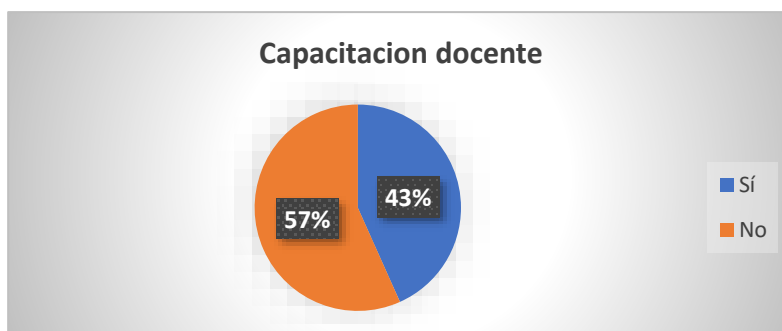


*Elaboración de los autores*

#### **Análisis**

Los datos muestran que un 33% de los docentes está totalmente de acuerdo y un 37% de acuerdo en que la gamificación promueve el aprendizaje colaborativo, lo que representa un 70% de valoración positiva. Este resultado evidencia que la mayoría reconoce su potencial para fomentar el trabajo en equipo, la interacción y la cooperación entre estudiantes, (León & Santos, 2022, pág. 4). Sin embargo, el 17% de respuestas neutrales indica que no todos han experimentado este beneficio de manera clara, posiblemente por no incluir actividades colaborativas en sus estrategias. Por otro lado, el 10% en desacuerdo y el 3% totalmente en desacuerdo reflejan que en algunos casos la gamificación se aplica de forma individual, limitando su impacto. Esto evidencia la necesidad de orientar mejor su uso hacia dinámicas grupales.

**Gráfico 5**



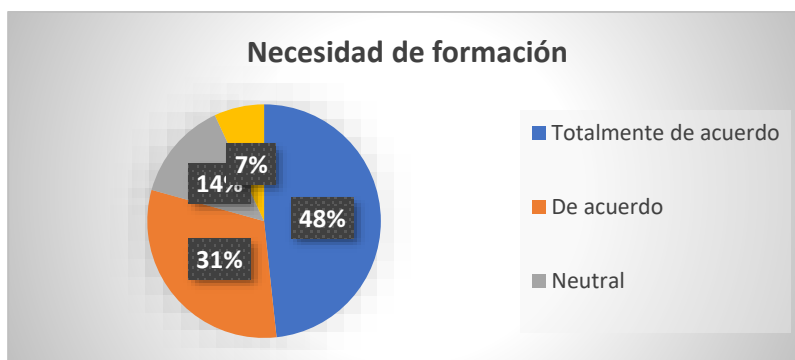
*Elaboración de los autores*

#### **Análisis**

Los resultados evidencian que un 43% de los docentes ha recibido capacitación en gamificación, mientras que un 57% no ha tenido acceso a este tipo de formación. Este dato revela

una brecha importante en la preparación profesional del profesorado, lo que puede influir directamente en la forma en que se implementa esta metodología. Según Fernández (2022) la falta de capacitación en más de la mitad de los docentes sugiere que muchos pueden estar aplicando la gamificación de manera empírica o no utilizándola en absoluto. Por otro lado, el grupo capacitado representa una base clave para la innovación educativa dentro de las instituciones. En general, estos resultados ponen en evidencia la necesidad de fortalecer los programas de formación continua para garantizar una aplicación adecuada y efectiva.

**Gráfico 6**

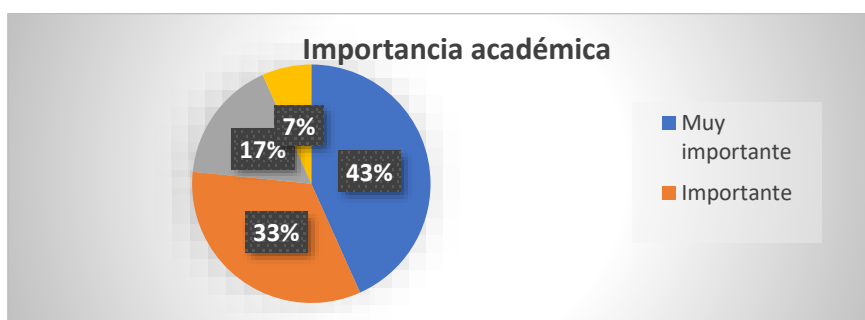


*Elaboración de los autores*

#### **Análisis**

Los resultados muestran que un 47% de los docentes está totalmente de acuerdo y un 30% de acuerdo en que necesita mayor formación en gamificación, lo que suma un 77% de percepción positiva. Este dato refleja una actitud abierta hacia el aprendizaje continuo y la mejora profesional, evidenciando que los docentes reconocen sus propias limitaciones y buscan fortalecer sus competencias. El 13% que se mantiene neutral podría indicar indecisión o desconocimiento sobre los beneficios de la capacitación. Por otro lado, el 7% en desacuerdo y el 3% totalmente en desacuerdo representan una minoría que considera innecesaria la formación adicional.

**Gráfico 7**



*Elaboración de los autores*

### **Análisis**

Los datos reflejan que un 43% de los docentes considera muy importante la gamificación y un 33% la considera importante, alcanzando un 77% de valoración positiva. Este resultado evidencia que la mayoría reconoce su impacto en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes. La gamificación es percibida como una estrategia que facilita el aprendizaje al hacerlo más dinámico y significativo, (Sánchez, 2019, pág. 7). Sin embargo, el 17% que la considera poco importante sugiere que aún existen dudas sobre su efectividad, posiblemente por experiencias limitadas o resultados poco visibles. El 7% que la considera nada importante refleja una postura minoritaria. En general, se confirma que la percepción sobre su impacto académico es ampliamente favorable.

### **CONCLUSIONES**

A partir de los resultados obtenidos en la presente investigación, se evidencia que la gamificación se está consolidando progresivamente como una estrategia pedagógica relevante dentro del contexto educativo. La mayoría de los docentes manifiesta utilizarla con cierta frecuencia o reconoce su importancia en el aula, lo que demuestra una apertura hacia metodologías activas que responden a las necesidades actuales de los estudiantes. No obstante, aún se identifican niveles de uso ocasional o limitado, lo que indica que su implementación no es completamente sistemática. En este sentido, se reconoce que, aunque existe una base favorable, es necesario fortalecer su integración para lograr un impacto más sostenido en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, los hallazgos permiten destacar que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación y en el desarrollo del aprendizaje activo de los estudiantes. La mayoría de los docentes coincide en que el uso de dinámicas lúdicas incrementa el interés, la participación y el compromiso dentro del aula, favoreciendo ambientes más interactivos y significativos. Sin embargo, la presencia de posturas neutrales y, en menor medida, negativas, evidencia que estos beneficios no se manifiestan de manera uniforme en todos los contextos. Esto sugiere que el éxito de la gamificación depende en gran medida de la forma en que es planificada e implementada, por lo que su aplicación debe ser intencional, estructurada y adaptada a las características del grupo.

Por otro lado, uno de los aspectos más relevantes identificados en el estudio es la limitada capacitación docente en el uso de la gamificación. Más de la mitad de los participantes señala no haber recibido formación específica en esta área, lo que representa una barrera importante para su adecuada aplicación. Esta situación puede derivar en un uso empírico o superficial de la estrategia, reduciendo su potencial pedagógico. A pesar de ello, se evidencia una actitud positiva por parte de los docentes hacia la formación continua, lo que constituye una oportunidad significativa para fortalecer sus

competencias. En consecuencia, se destaca la necesidad de implementar programas de capacitación que permitan optimizar el uso de esta metodología.

Finalmente, se concluye que la gamificación es ampliamente valorada como una herramienta que contribuye al mejoramiento del rendimiento académico y al fomento del aprendizaje colaborativo. Los docentes reconocen su potencial para promover la interacción, el trabajo en equipo y la construcción significativa del conocimiento. No obstante, su impacto depende en gran medida de su correcta aplicación y del contexto educativo en el que se desarrolla. Por tanto, la gamificación no solo representa una innovación metodológica, sino también una oportunidad para transformar las prácticas pedagógicas hacia enfoques más dinámicos, inclusivos y centrados en el estudiante, alineados con las demandas de la educación contemporánea



### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Achilie, N., & Quiñonez, C. (2024). La Gamificación en el aula: efectos en la motivación estudiantil. Polo del Conocimiento. doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v9i9.8091>
- Carillo, M., Garcia, D., Ávila, C., & Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, 5(1). doi:<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Castillo, G., Sailema, J., Chalacán, J., & Alcibar, A. (2022). El rol docente como guía y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje. Ciencia Latina. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4409](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4409)
- Chacon, G., & Fernandez, J. (2014). Factores que impiden la aplicación de las tecnologías en el aula. Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte.
- Echeverria, V., & Molina, P. (2022). Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. Revista Sinapsis., 2(21). doi:<https://doi.org/10.37117/s.v2i21.608>
- Echeverria, V., & Molina, P. (2022). Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas en los estudiantes. Sinapsis.
- Fernández, M. L. (2022). LA IMPORTANCIA DE LA CAPACITACIÓN Y FORMACIÓN DOCENTE CONTINUA. Caracas. Obtenido de Disponible en: <https://dspaceapi.uai.edu.ar/server/api/core/bitstreams/18c47094-32eb-4cec-be39-6ca73d13b117/content>
- Flor, M., & Obaco, E. (2024). Las Metodologías Activas y su Impacto en el Rendimiento Académico de los estudiantes. Ciencia Latina. doi: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.10829](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10829)
- Franco, A. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Revista generando. doi:10.23857/pc.v8i8
- Granados, M., & Romero, S. (2024). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. Revista venezolana Gerencia .



Guerra, M. J. (2024). LA FORMACIÓN DOCENTE Y SU ACTUALIZACIÓN CONTINUA UNA ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO PROFESIONAL EN LA ESCUELA FRANCISCO DE MIRANDA. Revista Orinoco, 14(3).

León, K., & Santos, A. (2022). El trabajo colaborativo en la educación. Horizontes Revista de investigación de Ciencias de La Educación, 3. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.602>

Mora, P., Coya, Y., Guerrero, J., Vera, A., Danny, R., Mendoza, & Maribel. (2024). La Aplicación De Las Metodologías Activas En El Proceso De Enseñanza Aprendizaje En El Aula. Ciencia Latiba Revista Multidisciplinar, 8(3). doi: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11309](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11309)

Sánchez, C. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo. Revista de Docentes, 7(1). doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.5>

**CONFLICTO DE INTERÉS:**

*Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles*

**FINANCIAMIENTO**

*No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.*

**NOTA:**

*El artículo no es producto de una publicación anterior.*

