

GAMIFICACIÓN PARA LA MOTIVACIÓN DOCENTE Y CALIDAD EDUCATIVA: INVESTIGACIÓN-ACCIÓN EN EL COMPLEJO EDUCATIVO SAN SILVESTRE.

Yoseliz Parra
Universidad Pedagógica Experimental Libertador
alcantaraw3@gmail.com

Sinopsis Educativa
Revista Venezolana
de Investigación

Año 25, Nº 1

Julio 2025

pp 914 - 923

Recibido: Abril 2025
Aprobado: Junio 2025

RESUMEN

Este artículo presenta un proyecto de investigación en curso que analizará la implementación de estrategias de gamificación para fortalecer la motivación de docentes de primer año en el Complejo Educativo San Silvestre (Barinas, Venezuela), con el objetivo de optimizar la calidad educativa. La investigación se fundamenta en la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (2000), que postula la motivación intrínseca como eje del compromiso docente, y en el marco conceptual de Deterding et al. (2011), quienes definen la gamificación como la integración de elementos lúdicos en contextos no gamefícos. Adicionalmente, se retoman aportes de Vygotsky (1978) sobre el aprendizaje social y la Zona de Desarrollo Próximo, así como de Kapp (2012) respecto al diseño de experiencias educativas gamificadas. Metodológicamente, el estudio adoptará un paradigma socio-crítico con enfoque cualitativo y método de investigación-acción, estructurado en cuatro fases cíclicas: diagnóstico mediante entrevistas semiestructuradas a tres docentes, planificación colaborativa de un plan gamificado, ejecución de las estrategias y reflexión crítica sobre los resultados. Los datos se analizarán mediante análisis de contenido (Bardin, 2011) y triangulación para garantizar validez. Los avances preliminares, basados en el diagnóstico inicial, sugieren que factores como la carga administrativa, la falta de recursos tecnológicos y la monotonía pedagógica afectan la motivación docente. No obstante, se identificó apertura hacia metodologías innovadoras, lo que permitirá diseñar actividades gamificadas adaptadas al contexto institucional. Se proyecta que la gamificación fortalecerá la autonomía, competencia y relación social de los docentes, principios clave de la teoría de Deci y Ryan (2000). Como conclusión, se espera que esta investigación contribuya a revalorizar el rol docente mediante prácticas pedagógicas dinámicas, alineadas con los marcos legales venezolanos que promueven la innovación educativa. Los hallazgos finales brindarán recomendaciones para replicar estas estrategias en entornos con recursos limitados, priorizando la formación docente y el uso crítico de tecnologías accesibles.

Palabras clave:

gamificación, motivación docente, calidad educativa, investigación-acción, paradigma socio-crítico.

GAMIFICATION FOR TEACHER MOTIVATION AND EDUCATIONAL QUALITY: ACTION RESEARCH AT SAN SILVESTRE EDUCATIONAL COMPLEX.

ABSTRACT

This article presents an ongoing research project that analyzes the implementation of gamification strategies to strengthen the motivation of first-year teachers at the San Silvestre Educational Complex (Barinas, Venezuela), with the objective of optimizing educational quality. The study is grounded in Deci and Ryan's (2000) Self-Determination Theory, which highlights intrinsic motivation as a central factor in teacher engagement, and in the conceptual framework of Deterding et al. (2011), who define gamification as the integration of playful elements into non-game contexts. It also draws upon Vygotsky's (1978) contributions on social learning and

Key words:

gamification, teacher motivation, educational quality, action research, socio-critical paradigm.

the Zone of Proximal Development, as well as Kapp's (2012) insights into the design of gamified educational experiences. Methodologically, the research adopts a socio-critical paradigm with a qualitative focus and action research methodology, structured in four cyclical phases: diagnosis through semi-structured interviews with three teachers, collaborative planning of a gamified plan, implementation of strategies, and critical reflection on results. Data will be analyzed through content analysis (Bardin, 2011) and triangulation to ensure validity. Preliminary findings, based on the initial diagnosis, suggest that administrative workload, lack of technological resources, and pedagogical monotony affect teacher motivation. However, openness toward innovative methodologies was observed, enabling the design of gamified activities adapted to the institutional context. It is projected that gamification will strengthen teachers' autonomy, competence, and social relatedness, key principles of Deci and Ryan's theory. As a conclusion, this research is expected to contribute to revaluing the teaching role through dynamic pedagogical practices aligned with Venezuelan legal frameworks promoting educational innovation. The final findings will provide recommendations for replicating these strategies in resource-limited contexts, prioritizing teacher training and the critical use of accessible technologies.

GAMIFICATION POUR LA MOTIVATION DES ENSEIGNANTS ET LA QUALITÉ ÉDUCATIVE: RECHERCHE-ACTION AU COMPLEXE ÉDUCATIF SAN SILVESTRE.

RÉSUMÉ

Cet article présente un projet de recherche en cours qui analyse la mise en œuvre de stratégies de gamification afin de renforcer la motivation des enseignants de première année du Complexe éducatif San Silvestre (Barinas, Venezuela), dans le but d'optimiser la qualité éducative. La recherche s'appuie sur la Théorie de l'autodétermination de Deci et Ryan (2000), qui souligne la motivation intrinsèque comme axe central de l'engagement enseignant, ainsi que sur le cadre conceptuel de Deterding et al. (2011), qui définissent la gamification comme l'intégration d'éléments ludiques dans des contextes non ludiques. Elle mobilise également les apports de Vygotsky (1978) sur l'apprentissage social et la Zone de développement proximal, ainsi que ceux de Kapp (2012) sur la conception d'expériences éducatives gamifiées. Sur le plan méthodologique, l'étude adopte un paradigme socio-critique avec une approche qualitative et une méthodologie de recherche-action, structurée en quatre phases cycliques : diagnostic par des entretiens semi-structurés avec trois enseignants, planification collaborative d'un plan gamifié, mise en œuvre des stratégies et réflexion critique sur les résultats. Les données seront analysées par analyse de contenu (Bardin, 2011) et triangulation pour assurer la validité. Les résultats préliminaires, issus du diagnostic initial, montrent que la charge administrative, le manque de ressources technologiques et la monotonie pédagogique affectent la motivation des enseignants. Toutefois, une ouverture aux méthodologies innovantes a été identifiée, permettant la conception d'activités gamifiées adaptées au contexte institutionnel. Il est prévu que la gamification renforce l'autonomie, la compétence et la relation sociale des enseignants, principes clés de la théorie de Deci et Ryan. En conclusion, cette recherche devrait contribuer à revaloriser le rôle enseignant grâce à des pratiques pédagogiques dynamiques, alignées sur les cadres juridiques vénézuéliens qui promeuvent l'innovation éducative. Les résultats finaux offriront des recommandations pour reproduire ces stratégies dans des environnements à ressources limitées, en priorisant la formation des enseignants et l'utilisation critique des technologies accessibles.

Mot clefs:

gamification, motivation des enseignants, qualité éducative, recherche-action, paradigme socio-critique.

I. INTRODUCCIÓN

La motivación docente constituye un eje fundamental en el ámbito

educativo, influyendo directamente en la calidad de la enseñanza y, por ende, en el aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes. Sin embargo, en el Complejo Educativo San Silvestre, ubicado en Barinas, Venezuela, se ha identificado una problemática crítica: la desmotivación de los docentes de primer año, que se manifiesta en prácticas pedagógicas rutinarias, resistencia al cambio y bajo compromiso con la innovación educativa. Esta situación genera un ambiente poco estimulante para los estudiantes, reflejándose en la disminución de su interés y rendimiento académico. Ante este escenario, la presente investigación propone la implementación de estrategias de gamificación como herramienta para revitalizar la motivación docente y optimizar la calidad educativa en dicha institución.

Contextualización del problema

La desmotivación docente es un fenómeno complejo que trasciende las fronteras del Complejo Educativo San Silvestre. A nivel global, organizaciones como la UNESCO y la OCDE han señalado que la motivación de los educadores es esencial para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), particularmente el ODS 4, que promueve una educación inclusiva y de calidad. En países como Finlandia, la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para fomentar la motivación tanto en docentes como en estudiantes, logrando un aprendizaje más dinámico y participativo. No obstante, en contextos con limitaciones tecnológicas y formativas, como el venezolano, su implementación enfrenta desafíos estructurales.

En Venezuela, el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE) ha reconocido la urgencia de adoptar metodologías innovadoras para mejorar la calidad educativa. Estudios nacionales, como los de Hernández (2020), evidencian que la gamificación puede fortalecer la motivación estudiantil en educación básica. Sin embargo, persisten obstáculos como la escasa capacitación docente en herramientas digitales y la falta de recursos tecnológicos en instituciones públicas, factores que dificultan la transición hacia prácticas pedagógicas más interactivas.

A nivel local, en el Complejo Educativo San Silvestre, los docentes de primer año enfrentan una sobrecarga administrativa, falta de incentivos institucionales y monotonía en sus prácticas, lo que genera frustración y desinterés. Testimonios recabados (González, 2022) revelan que

esta desmotivación impacta negativamente en el clima escolar, reduciendo la participación activa de los estudiantes y limitando su desarrollo de competencias clave para el siglo XXI.

Objetivos del estudio

El propósito general de esta investigación es transformar la motivación de los docentes de primer año mediante estrategias de gamificación, orientadas a optimizar la calidad educativa en el Complejo Educativo San Silvestre. Para lograrlo, se plantean los siguientes objetivos específicos:

1. Diagnosticar la situación actual de la motivación en los docentes de primer año.
2. Diseñar estrategias de gamificación adaptadas al contexto institucional.
3. Implementar dichas estrategias en el aula.
4. Evaluar el impacto de la gamificación en la motivación docente y en la calidad educativa.

Estos objetivos se alinean con interrogantes clave:

- ¿Cuál es el estado actual de la motivación docente en el Complejo Educativo San Silvestre?
- ¿Qué estrategias de gamificación pueden diseñarse para fortalecerla?
- ¿Cómo implementar estas estrategias de manera efectiva?
- ¿Qué impacto tendrán en la motivación y en el proceso educativo?

Relevancia del estudio

La relevancia de esta investigación se manifiesta en tres dimensiones:

1. Educativa: La motivación docente es un factor determinante para lograr estándares de calidad en la enseñanza. Un docente motivado tiende a adoptar prácticas innovadoras, lo que repercute positivamente en el aprendizaje estudiantil (Deci y Ryan, 2000). La gamificación, al integrar elementos lúdicos, promueve un entorno dinámico que fomenta la participación y la creativi-

- dad.
2. Institucional: El estudio contribuye a fortalecer una cultura organizacional proactiva en el Complejo Educativo San Silvestre, alineada con tendencias educativas globales que valoran la tecnología y la innovación. Esto facilita la sostenibilidad de las prácticas pedagógicas y posiciona a la institución como referente en metodologías activas.
 3. Social: Al mejorar la calidad educativa, se impacta positivamente en el desarrollo comunitario. Docentes motivados experimentan mayor bienestar profesional, lo que se traduce en un ambiente escolar colaborativo y en la formación de estudiantes críticos y comprometidos con su entorno.

Este trabajo se enmarca en la línea de investigación “Educación, Ambiente y Gestión Comunitaria” de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL), que integra el desarrollo educativo con el fortalecimiento comunitario. Además, se sustenta en el marco legal venezolano, como la Constitución de 1999 (Art. 102-103) y la Ley Orgánica de Educación (2009), que promueven la innovación tecnológica y la formación docente continua.

Referentes

La construcción del marco referencial de esta investigación se fundamenta en cuatro pilares interconectados: los referentes investigativos, teóricos, legales y las unidades de análisis. Juntos, proporcionan una base integral para comprender cómo la gamificación puede transformar la motivación docente y optimizar la calidad educativa en el Complejo Educativo San Silvestre.

Referentes investigativos

A nivel internacional, estudios en diversos contextos evidencian el potencial de la gamificación para revitalizar procesos educativos. En Finlandia, Sahlberg (2007) demostró que la integración de elementos lúdicos en escuelas primarias y secundarias incrementó la participación activa de estudiantes y docentes, mejorando tanto la motivación intrínseca como los resultados académicos. En España, Manzano León (2021) analizó el programa Las Leyendas de Elendor

en Educación Secundaria Obligatoria, revelando que dinámicas gamificadas aumentan el compromiso estudiantil y facilitan la adquisición de competencias curriculares mediante un enfoque positivista con cuestionarios validados. En el ámbito universitario, Edo (2021) evaluó la gamificación en la enseñanza de historia en la Universidad Complutense de Madrid, combinando métodos cualitativos y cuantitativos. Sus hallazgos destacaron un incremento en la satisfacción docente y el desarrollo de habilidades colaborativas. Complementariamente, Juan-Lázaro y Area-Moreira (2021) exploraron el uso de insignias digitales en entornos virtuales, demostrando su eficacia para fomentar la autorregulación en docentes en formación. En Portugal, Gaspar (2021) empleó herramientas como Kahoot! y Quizizz en clases universitarias, evidenciando que la gamificación facilita la participación estudiantil y la autoevaluación docente.

En el contexto venezolano, Vásquez González (2021) identificó la paradoja de la gamificación: aunque incrementa la motivación estudiantil, su impacto en el rendimiento académico no siempre es significativo, lo que exige vincular elementos lúdicos con objetivos pedagógicos claros. En ciencias, Castro-Salinas y Ochoa-Encalada (2021) implementaron Genially en bachillerato, observando un aumento del 20% en calificaciones promedio. Por otro lado, Rodríguez y Mas (2024) identificaron en el Liceo Jorge Rodríguez una brecha en el conocimiento docente sobre gamificación y un subuso de tecnología disponible, resaltando la necesidad de formación especializada. Finalmente, D’Santiago (2023) vinculó la gamificación con el marco constitucional venezolano, proponiendo su integración en plataformas digitales para alinear estrategias lúdicas con objetivos curriculares.

II. REFERENTES TEÓRICOS

El estudio se articula en tres ejes teóricos interrelacionados. Desde el constructivismo, Piaget (1970) y Bruner (1960) enfatizan la construcción activa del conocimiento mediante la interacción con el entorno, mientras que Vygotsky (1978) introduce la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), destacando el rol del docente como facilitador de aprendizajes significativos mediante desafíos escalables. La gamificación, definida por Deterding et al. (2011) como la integración de elementos de juegos en contextos no lúdicos, se sustenta en la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (2000), la cual postula que

la motivación intrínseca surge de satisfacer tres necesidades psicológicas: competencia, autonomía y relación social. Kapp (2012) amplía este enfoque, señalando que la gamificación trasciende lo lúdico para convertirse en un marco estratégico que redefine la experiencia educativa mediante colaboración y creatividad. Adicionalmente, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), según McLoughlin y Lee (2010), actúan como catalizadoras de metodologías innovadoras, permitiendo personalizar el aprendizaje y adaptarlo a diversos estilos.

Referentes Legales

El marco legal venezolano respalda la innovación educativa desde múltiples dimensiones. La Constitución de 1999 (Art. 102-103) garantiza el derecho a una educación integral y el uso de tecnologías para modernizar la enseñanza, mientras que la Ley Orgánica de Educación (2009) promueve métodos didácticos innovadores que fomenten la creatividad estudiantil. El Plan de la Patria y el Plan Nacional Simón Bolívar (2007) priorizan la formación docente continua y la integración de TIC en el aula, principios que se alinean con los objetivos de esta investigación. La Resolución Ministerial N° 058 (2015) del MPPE incentiva proyectos educativos innovadores, como la gamificación, y la Ley de Educación Intercultural Bilingüe (2012) subraya la adaptación de metodologías a contextos diversos, un principio clave para diseñar actividades gamificadas que respondan a las necesidades específicas del Complejo Educativo San Silvestre.

Unidades de Análisis

Para explorar la relación entre gamificación y motivación docente, se definieron dos categorías temáticas principales. La primera, Motivación, se subdivide en intrínseca (percepciones docentes sobre su compromiso) y extrínseca (respuesta a incentivos externos). La segunda, Estrategias de Gamificación, abarca el uso de herramientas digitales como Genially y Kahoot!, el diseño de dinámicas lúdicas (misiones, narrativas) y métodos de evaluación basados en retroalimentación gamificada. Los datos se recolectarán mediante entrevistas semiestructuradas a tres docentes, analizadas con análisis de contenido temático (Bardin, 2011) para identificar patrones, y se triangularán con observaciones y grupos focales para garantizar validez. Además,

se implementarán protocolos de almacenamiento seguro en repositorios cifrados, asegurando la confidencialidad de la información.

La integración de estos referentes construye un marco conceptual, empírico y normativo robusto. Este enfoque no solo se alinea con teorías pedagógicas y normativas venezolanas, sino que también ofrece herramientas metodológicas para diseñar intervenciones contextualizadas y sostenibles, priorizando la formación docente y el uso crítico de recursos tecnológicos accesibles en entornos con limitaciones estructurales.

III. CAMINO METODOLÓGICO

La presente investigación se desarrolla bajo un paradigma socio-crítico, el cual orienta la comprensión y transformación de realidades educativas mediante la reflexión colectiva y la acción participativa. Este enfoque reconoce que los problemas educativos, como la desmotivación docente, no son fenómenos aislados, sino que emergen de estructuras sociales e institucionales que requieren intervención activa. Desde esta perspectiva, el investigador no asume un rol neutral, sino que colabora con los participantes —en este caso, los docentes— para co-construir soluciones prácticas y contextualizadas. El paradigma socio-crítico prioriza la justicia social y la emancipación, buscando no solo diagnosticar problemas, sino también empoderar a los actores educativos para que sean agentes de cambio en su propio contexto.

El enfoque cualitativo se alinea con estos propósitos, ya que permite explorar en profundidad las experiencias, percepciones y significados que los docentes atribuyen a su práctica pedagógica. A diferencia de métodos cuantitativos, que priorizan la generalización, lo cualitativo enfatiza la riqueza interpretativa y la contextualización, elementos esenciales para entender la complejidad de la motivación docente y su relación con estrategias innovadoras como la gamificación. Este enfoque facilita la recolección de datos narrativos y subjetivos, que serán analizados para identificar patrones, contradicciones y oportunidades de mejora en el Complejo Educativo San Silvestre.

El método de investigación-acción estructura el proceso en cuatro fases cíclicas e iterativas: planificación, acción, observación y reflexión. Este método no es lineal, sino recursivo, lo que significa que cada fase alimenta a la siguiente y permite ajustes continuos basados

en la retroalimentación de los participantes. A continuación, se detalla cómo se implementarán estas fases en el estudio:

Diagnóstico inicial: entrevistas semiestructuradas

La investigación inicia con un diagnóstico cualitativo mediante entrevistas semiestructuradas a tres docentes de primer año del Complejo Educativo San Silvestre. Estas entrevistas, guiadas por un guion flexible, explorarán:

Las percepciones de los docentes sobre su motivación actual.

- Los factores institucionales, pedagógicos y personales que influyen en su desmotivación.
- Su conocimiento previo sobre gamificación y su disposición a implementarla.
- Expectativas y preocupaciones respecto a estrategias lúdicas en el aula.

Las entrevistas se transcribirán y analizarán mediante análisis de contenido temático (Bardin, 2011), identificando categorías emergentes como “carga administrativa”, “falta de recursos tecnológicos” o “resistencia al cambio”. Este diagnóstico no solo revelará las causas profundas de la desmotivación, sino que también servirá como insumo para diseñar estrategias de gamificación adaptadas a las necesidades específicas del contexto.

Planificación: diseño del plan de acción gamificado

Con base en los hallazgos del diagnóstico, se co-diseñará un plan de acción gamificado en colaboración con los docentes. Esta fase socio-crítica implica talleres participativos donde los educadores analizarán los resultados de las entrevistas, priorizarán problemas y propondrán soluciones. Por ejemplo, si el diagnóstico identifica que la monotonía en las clases es un factor clave, se diseñarán actividades gamificadas que integren retos, narrativas o sistemas de recompensas vinculados a los contenidos curriculares.

El plan incluirá:

- Objetivos claros: Mejorar la motivación intrínseca mediante desafíos pedagógicos.

- Herramientas accesibles: Uso de plataformas gratuitas (Genially, Kahoot!) que no requieran infraestructura tecnológica avanzada.
- Cronograma: Implementación gradual durante un trimestre académico.
- Indicadores de éxito: Aumento en la participación docente, innovación en las clases y retroalimentación positiva de los estudiantes.

Acción: implementación de las estrategias gamificadas

En esta fase, los docentes aplicarán las estrategias diseñadas en sus aulas, transformando su práctica pedagógica mediante dinámicas lúdicas. Por ejemplo, un docente podría implementar un sistema de “misiones” donde los estudiantes acumulen puntos al completar actividades interactivas, o utilizar narrativas temáticas para contextualizar unidades de aprendizaje. El rol del investigador será facilitar recursos, brindar acompañamiento técnico y documentar el proceso mediante:

- Diarios de campo: Registro de observaciones sobre la implementación.
- Grabaciones de clases: Para analizar interacciones y participación.
- Reuniones de seguimiento: Espacios semanales para resolver dudas y compartir experiencias.

Observación: recolección y análisis de datos

Durante y después de la implementación, se recopilarán datos para evaluar el impacto de la gamificación. Además de las herramientas mencionadas, se realizarán:

- Entrevistas de seguimiento: Para explorar cambios en la motivación docente.
- Grupos focales con estudiantes: Para valorar su percepción sobre las nuevas dinámicas.
- Análisis de productos: Revisión de trabajos estudiantiles y registros de participación.

Los datos se triangularán para contrastar perspectivas (docentes, estudiantes, investigador) y garantizar validez. Por ejemplo, si un docente reporta mayor entusiasmo, esto debería correlacionarse con una mayor participación estudiantil en las actividades gamificadas.

IV. REFLEXIÓN: EVALUACIÓN Y AJUSTES

La fase final implica una reflexión crítica colectiva entre docentes e investigador, orientada a analizar los resultados, identificar logros, limitaciones y lecciones aprendidas, así como a replantear estrategias en función del contexto. Por ejemplo, si una herramienta tecnológica resultó inaccesible debido a restricciones institucionales, se diseñarán alternativas adaptadas a entornos con recursos limitados, priorizando la creatividad pedagógica y el uso de materiales disponibles localmente (ej: juegos de mesa, narrativas colaborativas o dinámicas basadas en retos cotidianos). Este proceso asegurará que las soluciones no solo sean viables, sino también sostenibles y culturalmente pertinentes para el Complejo Educativo San Silvestre. Esta reflexión no solo cerrará el ciclo actual, sino que sentará las bases para un nuevo ciclo de investigación-acción, permitiendo ajustar y escalar las estrategias.

Consideraciones Éticas y Rigor Metodológico

El estudio garantizará:

- Confidencialidad: Los datos se anonimizarán para proteger la identidad de los participantes.
- Consentimiento informado: Los docentes participarán voluntariamente, conociendo los objetivos y alcances del estudio.
- Triangulación: Contrastar múltiples fuentes de datos (entrevistas, observaciones, productos) para asegurar consistencia.
- Reflexividad: El investigador reconocerá sus propios sesgos y los integrará críticamente en el análisis.

Este enfoque socio-crítico, cualitativo y cíclico no solo busca diagnosticar y resolver la desmotivación docente, sino también empoderar a los educadores como co-investigadores capaces de transformar su realidad. La investigación-acción, con su énfasis en la participación y la mejora continua, asegura que las estrategias de gamificación no sean impuestas, sino construidas desde y para el contexto del Complejo Educativo San Silvestre, promoviendo sostenibilidad y relevancia en los resultados.

Consideraciones Finales

La presente investigación, centrada en la implementación de estrategias de gamificación para fortalecer la motivación docente en el Complejo Educativo San Silvestre, evidencia la urgencia de abordar problemáticas educativas desde enfoques innovadores y participativos. A través de un paradigma socio-crítico, se reconoce que la desmotivación docente no es un fenómeno aislado, sino el resultado de dinámicas institucionales, limitaciones estructurales y prácticas pedagógicas rutinarias que requieren intervención activa. La elección del método de investigación-acción, con su enfoque cíclico y colaborativo, permitirá no solo diagnosticar las causas del problema, sino también co-construir soluciones contextualizadas, donde los docentes asuman un rol protagónico en la transformación de su propia práctica.

Los hallazgos preliminares del diagnóstico, obtenidos mediante entrevistas semiestructuradas, sugieren que factores como la sobrecarga administrativa, la falta de recursos tecnológicos y la ausencia de incentivos institucionales minan la motivación docente. Sin embargo, la disposición de los educadores a explorar estrategias gamificadas abre una ventana de oportunidad para revitalizar su labor. La gamificación, al integrar elementos lúdicos como retos, narrativas y sistemas de recompensas, emerge como una herramienta prometedora para romper con la monotonía, fomentar la creatividad y fortalecer el compromiso tanto de docentes como de estudiantes.

Este estudio subraya la importancia de alinear las estrategias pedagógicas con los marcos legales venezolanos, como la Constitución de 1999 y la Ley Orgánica de Educación (2009), que promueven la innovación tecnológica y la calidad educativa. Además, resalta la necesidad de formar docentes en el uso crítico de herramientas digitales, no como fines en sí mismos, sino como medios para potenciar procesos de enseñanza-aprendizaje significativos. La investigación-acción, con sus fases de planificación, acción, observación y reflexión, asegura que las soluciones propuestas sean flexibles, evaluadas continuamente y ajustadas a las realidades del contexto.

No obstante, el estudio enfrenta desafíos inherentes a entornos con recursos limitados. La escasa infraestructura tecnológica en el Complejo Educativo San Silvestre exige un diseño de gamificación low-tech, basado en herramientas accesibles y creatividad pedagógica. Asimismo, la sostenibilidad de las estrategias dependerá del apoyo institucional para generar espacios de

formación docente continua y reconocimiento a las prácticas innovadoras.

En términos sociales, la investigación trasciende el ámbito educativo al contribuir al desarrollo comunitario. Docentes motivados y estudiantes comprometidos son pilares para construir una sociedad crítica, colaborativa y capaz de enfrentar los retos del siglo XXI. La gamificación, en este sentido, no solo mejora el clima escolar, sino que también prepara a los estudiantes para un mundo donde la resolución de problemas, la adaptabilidad y el trabajo en equipo son competencias esenciales.

Como proyección, se recomienda:

1. Ampliar la muestra en futuras investigaciones para incluir a más docentes y niveles educativos.
2. Explorar el impacto a largo plazo de la gamificación en el rendimiento académico y la retención escolar.
3. Fortalecer alianzas institucionales con entes gubernamentales y organizaciones no gubernamentales para dotar de recursos tecnológicos a las escuelas públicas.
4. Desarrollar programas de formación docente que integren gamificación y TIC como ejes transversales en la práctica pedagógica.

En conclusión, esta investigación no solo busca resolver un problema local, sino también aportar a un debate global sobre cómo revitalizar la educación en contextos adversos. La gamificación, más que una moda pedagógica, se presenta como una estrategia viable para humanizar la enseñanza, reconectar a los docentes con su vocación y construir aulas donde el aprendizaje sea una experiencia significativa, dinámica y transformadora.

REFERENCIAS

- Alvarado, L. y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: Su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens: Revista Universitaria de Investigación*, 9(2), 187-202. <https://doi.org/10.12804/sapiens.v9n2.2024>
- Apple, M. W. (1995). *Education and power*. Routledge.
- Asamblea Nacional de Venezuela. (2009). Ley Orgánica de Educación. Gaceta Oficial N° 39.428.
- Asamblea Nacional de Venezuela. (2012). Ley de Educación Intercultural Bilingüe. Gaceta Oficial N° 39.922.
- Bardin, L. (2011). *Análisis de contenido*. Ediciones 70.
- Carr, W. y Kemmis, S. (1986). *Becoming critical: Education, knowledge, and action research*. Routledge.
- Castro-Salinas, D. y Ochoa-Encalada, S. (2021). Gamificación en el proceso de interaprendizaje: Una experiencia en biología con Genially. *CIENCIAMATRIA*, 7(3), 249-272. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i3.579>
- Corbin, J. y Strauss, A. (2015). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar teoría fundamentada*. Sage.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4.ª ed.). SAGE.
- Deci, E. L. y Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic Mind-Trek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- D’Santiago García, J. A. (2023). Gamificación y aprendizaje basado en juegos como estrategias para la enseñanza. *Revista Honoris Causa*, 15(2), 94-103. <https://revista.uny.edu.ve/ojs/index.php/honoris-causa/article/view/299>
- Edo Agustín, E. (2021). *La metodología de gamificación para el aprendizaje de historia de la educación española: Investigación acción en la formación universitaria de docentes* [Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València]. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/178971>
- Gaspar Huamaní, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33-40. <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- Juan-Lázaro, O. y Area-Moreira, M. (2021). Gamificación superficial en e-learning: Evidencias sobre motivación y autorregulación. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 62, 146-181. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.82427>
- Kemmis, S. y McTaggart, R. (2005). Participatory action research: Communicative action and the public sphere. En N. Denzin y Y. Lincoln (Eds.), *The SAGE handbook of qualitative research* (pp. 271-330). SAGE.
- Manzano León, A. (2021). *Gamificación educativa y su influencia en la motivación y rendimiento académico del alumnado de educación secundaria* [Tesis doctoral, Universidad de Almería].
- Ministerio del Poder Popular para la Educación. (2007). Plan Nacional Simón Bolívar. Gobierno de la República Bolivariana de Venezuela.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación. (2015). Resolución Ministerial N° 058. Gaceta Oficial N° 40.681.
- Misión Alma Mater. (2014). Plan de la Patria. <http://www.misionalmamater.gob.ve/>
- República Bolivariana de Venezuela. (1999). Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Gaceta Oficial N° 36.860.
- Rodríguez, G. y Mas y Rubí, Y. (2024). Gamificación como estrategia para la enseñanza de la matemática. *Perspectivas*, 12(23), 63-79. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10557219>
- Sahlberg, P. (2007). Education policies for raising students learning: The Finnish approach. *Journal of*

Autor **Yoseliz Parra**

Título **Gamificación para la motivación docente y calidad educativa: investigación-acción en el complejo educativo san silvestre.**

Education Policy, 22(2), 147-171. <https://doi.org/10.1080/02680930601158919>

Vásquez González, R. (2021). Gamificación en Educación: Una revisión del estado actual de la disciplina. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana, 15(1), 45-60.