

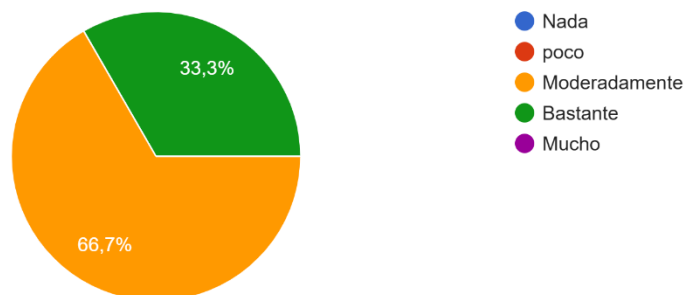
ENTREVISTA ESTRUCTURADA PARA DOCENTES

INTRODUCCION

El presente informe tiene como propósito analizar los resultados obtenidos a partir de la entrevista estructurada aplicada a los docentes de la Institución Educativa Lorencita Villegas de Santos, cuyo objetivo fue diagnosticar el uso de estrategias gamificadas en las prácticas pedagógicas de las asignaturas de Matemáticas, Ciencias Naturales, Laboratorio de Innovación y Tecnología. Este instrumento permitió identificar el nivel de conocimiento que poseen los docentes sobre la gamificación, su frecuencia de aplicación en el aula, las herramientas empleadas, así como las percepciones acerca de sus beneficios, limitaciones y posibilidades de implementación en el contexto institucional. A través de esta exploración se busca comprender las necesidades formativas del profesorado y las condiciones institucionales que favorecen o dificultan la incorporación de la gamificación como estrategia didáctica en el desarrollo de competencias STEM.

¿Qué tanto conoce sobre la gamificación y su aplicación en el aula?

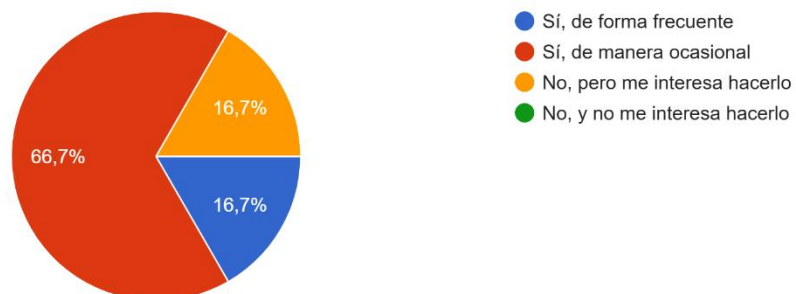
6 respuestas



- Nada
- poco
- Moderadamente
- Bastante
- Mucho

¿Ha implementado estrategias gamificada en sus clases?

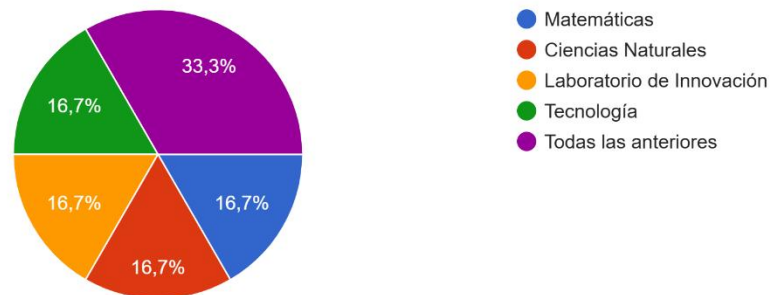
6 respuestas



- Sí, de forma frecuente
- Sí, de manera ocasional
- No, pero me interesa hacerlo
- No, y no me interesa hacerlo

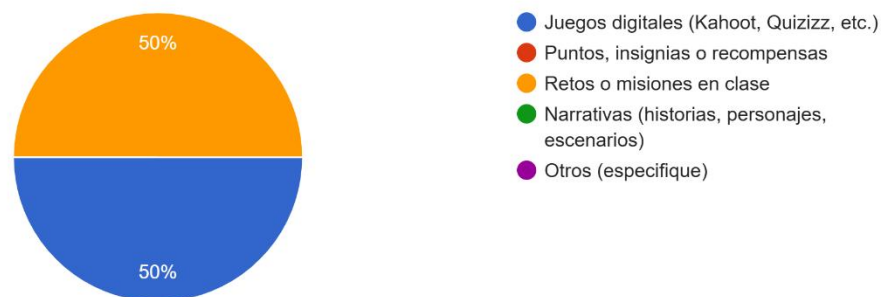
¿En cuál o cuáles de las áreas que orienta considera más factible aplicar la gamificación?

6 respuestas



¿Qué tipo de recursos o herramientas ha utilizado (o utilizaría) en estrategias gamificada?

6 respuestas



Desde su experiencia, ¿Qué beneficios considera que aporta la gamificación al aprendizaje de los estudiantes?

6 respuestas

Aumento del interés del estudiante.

Aumenta la motivación y la participación del estudiante, haciendo el aprendizaje más atractivo y divertido. También mejora el trabajo en equipo y la colaboración.

Diversidad de método para calificar

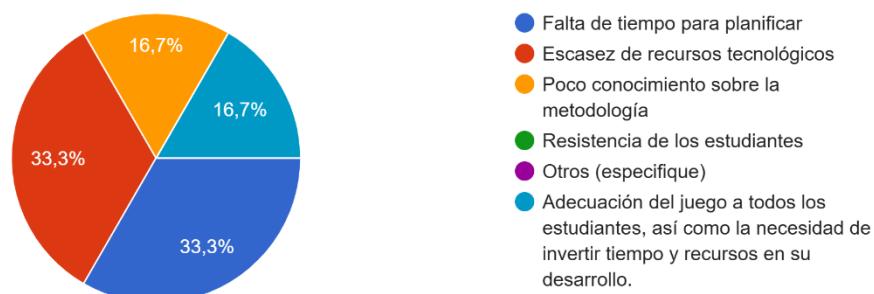
Le permite divertirse mientras aprenden

Motivación en los estudiantes.

La gamificación motiva y compromete a los estudiantes, transformando el aprendizaje en una experiencia divertida. fomenta la participación activa, La resolución de problemas y una sana competencia, mejorando la retención de conocimientos.

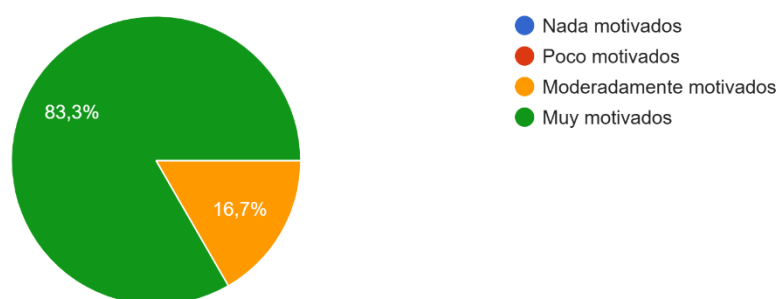
¿Qué limitaciones o dificultades ha enfrentado (o percibe) al implementar gamificación en su práctica docente?

6 respuestas



¿Qué tan motivados considera que se sienten sus estudiantes cuando se utilizan actividades gamificadas?

6 respuestas



¿Qué apoyo institucional considera necesario para implementar gamificación de manera efectiva?

6 respuestas

Espacios para compartir buenas prácticas entre docentes.

Formación específica en gamificación, incluyendo la adaptación a los estilos de aprendizaje y la selección de herramientas adecuadas.

Más apoyo en materiales

Más salas con dotación de material tecnológico

Más espacios con equipos tecnológicos

Flexibilidad curricular para adaptar el plan de estudios.

¿Cree que la gamificación favorece el desarrollo de competencias STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas)?

6 respuestas



¿Qué sugerencias daría para fortalecer el uso de gamificación en las asignaturas de Matemáticas, Ciencias Naturales, Innovación y Tecnología en la institución?

6 respuestas

Ofrecer talleres de diseño de experiencias gamificadas adaptadas a cada asignatura.

Antes de introducir juegos o dinámicas lúdicas, es importante tener claro qué competencias se quieren fortalecer. Formar al cuerpo docente en gamificación y tecnología educativa.

Nada

Implementar planes de aula que incluyan la gamificación como estrategia de aprendizaje

Utilizarla más seguido en el desarrollo de las clases.

Capacitación continua a docentes sobre tendencias en gamificación.

CONCLUSION

Los resultados de la encuesta evidencian una disposición positiva de los docentes hacia la incorporación de estrategias gamificadas en sus prácticas pedagógicas, aunque se identifican brechas en el conocimiento metodológico y en el acceso a recursos tecnológicos que limitan su aplicación sistemática. Se reconoce la gamificación como una herramienta eficaz para potenciar la motivación, la participación y el aprendizaje significativo de los estudiantes, especialmente en las áreas STEM. No obstante, los docentes expresan la necesidad de recibir acompañamiento institucional, formación continua y apoyo en la dotación tecnológica para consolidar procesos innovadores sostenibles. En este sentido, los hallazgos constituyen un punto de partida para diseñar estrategias de fortalecimiento docente que promuevan la integración efectiva de la gamificación en la enseñanza de la ciencia, la tecnología y las matemáticas en la institución.

ANEXO.

INSTRUMENTO 1

ENTREVISTA ESTRUCTURADA PARA DOCENTES

Objetivo del instrumento:

Diagnosticar el uso de estrategias gamificadas en las prácticas pedagógicas de las asignaturas de matemáticas, ciencias naturales, laboratorio de innovación y tecnología, a partir de las percepciones, necesidades y experiencias de los docentes de la institución educativa Lorencita Villegas De Santos.

1. ¿Qué tanto conoce sobre la gamificación y su aplicación en el aula?

- Nada
- Poco
- Moderadamente
- Bastante
- Mucho

2. ¿Ha implementado estrategias gamificadas en sus clases?

- Sí, de forma frecuente
- Sí, de manera ocasional
- No, pero me interesa hacerlo
- No, y no me interesa hacerlo

3. ¿En cuál o cuáles de las áreas que orienta considera más factible aplicar la gamificación?

- Matemáticas
- Ciencias Naturales
- Laboratorio de Innovación
- Tecnología
- Todas las anteriores

4. ¿Qué tipo de recursos o herramientas ha utilizado (o utilizaría) en estrategias gamificadas?

- Juegos digitales (Kahoot, Quizizz, etc.)
- Retos o misiones en clase
- Puntos, insignias o recompensas
- Narrativas (historias, personajes, escenarios)

- Otros (especifique)

5. Desde su experiencia, ¿qué beneficios considera que aporta la gamificación al aprendizaje de los estudiantes?

(Pregunta abierta)

6. ¿Qué limitaciones o dificultades ha enfrentado (o percibe) al implementar gamificación en su práctica docente?

- Falta de tiempo para planificar
- Escasez de recursos tecnológicos
- Poco conocimiento sobre la metodología
- Resistencia de los estudiantes
- Otros (especifique)

7. ¿Qué tan motivados considera que se sienten sus estudiantes cuando se utilizan actividades gamificadas?

- Nada motivados
- Poco motivados
- Moderadamente motivados
- Muy motivados

8. ¿Qué apoyo institucional considera necesario para implementar gamificación de manera efectiva?

(Pregunta abierta)

9. ¿Cree que la gamificación favorece el desarrollo de competencias STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas)?

- Sí, totalmente
- Sí, en parte
- No estoy seguro/a
- No

10. ¿Qué sugerencias daría para fortalecer el uso de gamificación en las asignaturas de Matemáticas, Ciencias Naturales, Innovación y Tecnología en la institución?

(Pregunta abierta)