

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)

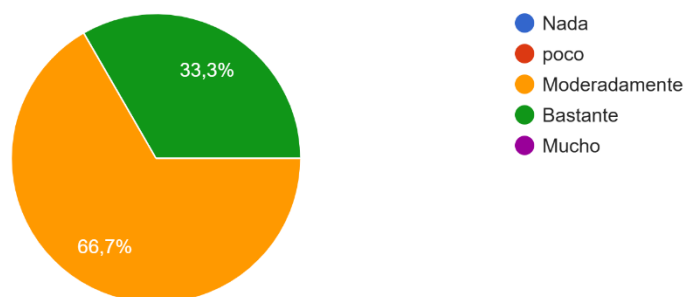
9. ¿Cree que la gamificación favorece el desarrollo de competencias STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas)?

- 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)

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

6 respuestas

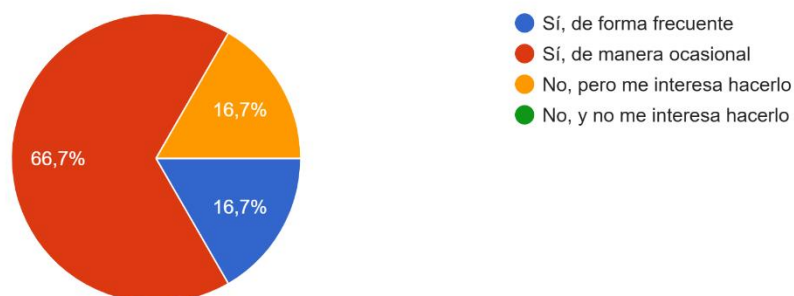


Se observa que el 66,7% de los encuestados afirma conocer la gamificación de manera moderada, lo que indica que la mayoría tiene una noción básica del concepto, pero aún no un dominio profundo que les permita implementarlo de manera sistemática en sus prácticas pedagógicas. Por otro lado, el 33,3% manifiesta conocer bastante sobre el tema, lo cual evidencia que existe un grupo de docentes con mayor acercamiento y experiencia en la aplicación de estrategias gamificadas.

No se registraron respuestas en las categorías “Nada”, “Poco” ni “Mucho”, lo que sugiere que todos los docentes tienen al menos una comprensión intermedia del tema.

¿Ha implementado estrategias gamificadas en sus clases?

6 respuestas

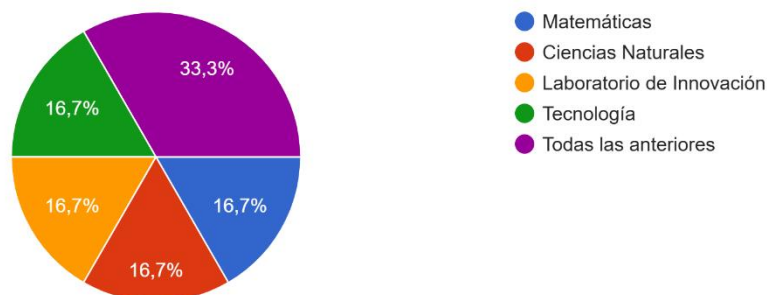


La gráfica evidencia los resultados de la pregunta relacionada con la implementación de estrategias gamificadas por parte de los docentes. Los datos muestran que el 66,7% de los encuestados afirma haber aplicado gamificación de manera ocasional, lo cual indica que existe una disposición positiva hacia la incorporación de este tipo de metodologías, aunque aún no se emplean con frecuencia o sistematicidad.

Por otro lado, el 16,7% manifiesta haber implementado gamificación de forma frecuente, lo que representa un grupo de docentes que ya integran esta estrategia como parte de su práctica pedagógica habitual. De igual manera, otro 16,7% indica que no la ha aplicado, pero le interesa hacerlo, lo que evidencia un potencial de crecimiento y apertura hacia la innovación educativa.

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

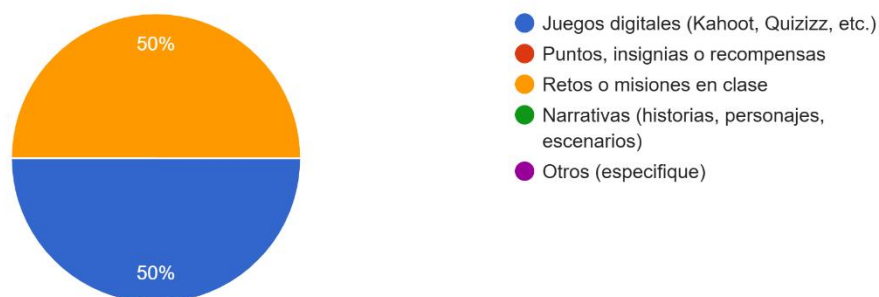
6 respuestas



En la gráfica se evidencia la percepción de los docentes sobre las áreas en las que consideran más viable la aplicación de estrategias gamificadas. Se observa que el 33,3% de los encuestados opina que la gamificación puede aplicarse en todas las áreas mencionadas, lo que refleja una visión integral e interdisciplinar de esta metodología, alineada con los enfoques pedagógicos actuales que promueven el aprendizaje activo y significativo, un 16,7% de los docentes identifica las áreas de Matemáticas, Ciencias Naturales, Laboratorio de Innovación y Tecnología como contextos propicios para el uso de la gamificación. Este resultado sugiere que, si bien existe una tendencia a reconocer su potencial en campos específicos, también hay una comprensión de que su aplicación puede extenderse a cualquier asignatura si se adapta adecuadamente a los objetivos de aprendizaje.

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

6 respuestas



La gráfica muestra las preferencias y experiencias de los docentes en relación con los recursos y herramientas que emplean o consideran útiles dentro de las estrategias gamificadas. Se evidencia que el 50% de los encuestados utiliza o utilizaría juegos digitales como Kahoot o Quizizz, lo cual refleja una tendencia hacia el uso de herramientas tecnológicas interactivas que favorecen la participación, la retroalimentación inmediata y el aprendizaje lúdico.

Asimismo, el otro 50% de los docentes opta por la implementación de retos o misiones en clase, estrategia que promueve la motivación intrínseca, el trabajo colaborativo y el desarrollo de competencias mediante la resolución de desafíos contextualizados.

No se registran respuestas en las categorías de puntos, insignias, recompensas, narrativas o “otros”, lo que podría indicar una menor familiaridad con estos componentes más avanzados de la gamificación o una preferencia por estrategias más directas y de fácil aplicación.

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, La resolución de problemas y una sana competencia, mejorando la retención de conocimientos.

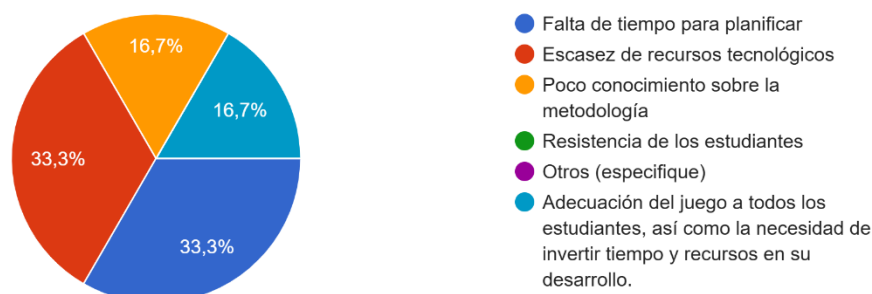
Las respuestas de los docentes reflejan una percepción muy positiva sobre los beneficios que la gamificación ofrece en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En general, los encuestados destacan que la gamificación incrementa el interés, la motivación y la participación de los estudiantes, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia más dinámica, atractiva y significativa.

Entre los beneficios más mencionados se encuentra el aumento de la motivación intrínseca, pues los juegos, retos y dinámicas lúdicas permiten que los estudiantes se involucren activamente y mantengan una actitud positiva frente a las actividades académicas. También se resalta la diversión como componente esencial, lo que contribuye a disminuir la ansiedad o el desinterés que a veces genera el aprendizaje tradicional.

En conjunto, las respuestas permiten concluir que los docentes perciben la gamificación como una herramienta pedagógica que transforma el aula en un espacio más motivador, participativo y centrado en el aprendizaje activo, favoreciendo tanto el desarrollo de habilidades cognitivas como socioemocionales.

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

6 respuestas



La gráfica evidencia las principales barreras que los docentes identifican al momento de aplicar estrategias gamificadas en su labor pedagógica. Se observa que las limitaciones más comunes son la falta de tiempo para planificar (33,3%) y la escasez de recursos tecnológicos (33,3%), lo cual pone de manifiesto que, aunque existe interés en implementar la gamificación, las condiciones institucionales y la carga laboral dificultan su ejecución constante.

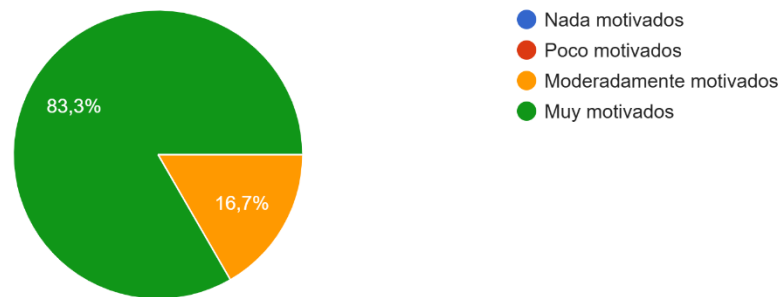
Asimismo, el 16,7% de los encuestados señala tener poco conocimiento sobre la metodología, lo que refleja la necesidad de fortalecer la formación docente en torno a los fundamentos, herramientas y estrategias propias de la gamificación educativa. Del mismo modo, otro 16,7% menciona la dificultad de adecuar los juegos a las características de todos los estudiantes, así como la inversión de tiempo y recursos que esta metodología requiere para su diseño y desarrollo.

No se evidencian respuestas relacionadas con resistencia por parte de los estudiantes, lo que indica que las principales dificultades se centran en factores logísticos y formativos más que en aspectos actitudinales.

En síntesis, los resultados muestran que las limitaciones para implementar la gamificación no radican en la falta de interés docente, sino en la necesidad de apoyo institucional, capacitación y disponibilidad de recursos que faciliten su aplicación de manera sostenible y efectiva.

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

6 respuestas



Los docentes que utilizan la gamificación perciben que esta metodología es altamente efectiva para aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes. el dato del 83.3% sugiere que la integración de actividades lúdicas y basadas en el juego es una estrategia pedagógica exitosa que vale la pena fomentar y expandir.

El 16.7% que reporta "Moderadamente motivados" podría ser un punto de partida para una revisión. Es útil investigar por qué en esos casos la motivación no es "Muy alta" (ej. el tipo de juego, la frecuencia de uso, o el diseño de la actividad), buscando estandarizar las mejores prácticas de gamificación en la institución.

La gráfica indica que la gamificación es vista como un catalizador de la motivación estudiantil por la gran mayoría de los docentes encuestados.

¿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.

Las respuestas de los docentes evidencian una clara necesidad de mayor respaldo institucional para fortalecer la implementación de la gamificación en los procesos pedagógicos. En primer lugar, varios docentes destacan la importancia de contar con espacios de formación específica en gamificación, enfocados en la adaptación de las estrategias a los diferentes estilos de aprendizaje y en la selección de herramientas tecnológicas adecuadas. Esto sugiere que el profesorado reconoce la necesidad de adquirir competencias metodológicas y digitales que les permitan diseñar experiencias de aprendizaje más efectivas y sostenibles.

Otro aspecto recurrente es la demanda de recursos materiales y tecnológicos, mencionando la necesidad de disponer de más salas dotadas con equipos y materiales adecuados. Este punto refleja que, aunque los docentes muestran interés y disposición por innovar, la falta de infraestructura limita la posibilidad de llevar a cabo actividades gamificadas de manera constante.

Además, se resalta la solicitud de espacios para compartir buenas prácticas entre docentes, lo que denota una visión colaborativa del aprendizaje profesional, en la que el intercambio de experiencias y estrategias puede enriquecer el trabajo pedagógico colectivo.

Finalmente, se menciona la necesidad de flexibilidad curricular, permitiendo adaptar el plan de estudios a metodologías innovadoras como la gamificación, sin que ello interfiera con el cumplimiento de los objetivos académicos institucionales.

En conjunto, los resultados reflejan que para implementar la gamificación de manera efectiva es fundamental el apoyo institucional en tres frentes clave: formación docente,

dotación tecnológica y apertura curricular, acompañados de una cultura colaborativa que promueva la innovación pedagógica.

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

6 respuestas



La totalidad de los profesores encuestados el 100% afirmó que la gamificación favorece totalmente el desarrollo de las competencias STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas). Este hallazgo no solo valida la gamificación como una herramienta motivacional, sino que la posiciona como un mecanismo didáctico fundamental y plenamente aceptado por los docentes para la enseñanza de contenidos complejos y el desarrollo de habilidades críticas. Este nivel de acuerdo sugiere una base sólida para integrar y expandir sistemáticamente las metodologías de gamificación dentro del plan de estudios STEM de la institución, aprovechando la predisposición positiva del cuerpo docente para enfocar la capacitación y la asignación de recursos hacia esta estrategia pedagógica.

¿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.

El análisis de las sugerencias docentes para fortalecer la gamificación en las áreas STEM y Tecnología muestra una clara priorización de la formación intencionada y la formalización curricular. El docente subraya la necesidad de superar la improvisación mediante la capacitación continua y el ofrecimiento de talleres prácticos que se enfoquen en el diseño de experiencias gamificadas adaptadas a las competencias específicas de cada asignatura. Asimismo, las recomendaciones indican un llamado a la acción institucional para integrar formalmente la gamificación en los planes de aula, exigiendo que se utilice más seguido y, crucialmente, que su aplicación sea precedida por la claridad en los objetivos de aprendizaje que se buscan fortalecer. En síntesis, las respuestas exigen transformar la gamificación de una práctica aislada a una estrategia pedagógica estructural, intencional y formalmente soportada por la institución.

conclusión.

El análisis de la encuesta a docentes de la I.E. Lorencita Villegas de Santos demuestra una visión altamente positiva y unánime sobre la gamificación. La totalidad de los encuestados percibe que esta metodología no solo genera una motivación estudiantil mayoritaria (83.3% "Muy motivados"), sino que también es un favorecedor total (100%) del desarrollo de competencias STEM. Esta convicción se traduce en un claro llamado a la acción: las sugerencias apuntan a la necesidad de formalizar la estrategia, priorizando la capacitación continua y el diseño de experiencias gamificadas intencionales que estén explícitamente alineadas con los objetivos curriculares de Matemáticas, Ciencias y Tecnología.