

FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA PARACENTRAL

UNIDAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN FORMACIÓN PARA LA DOCENCIA UNIVERSITARIA



**“METODOLOGIAS ACTIVAS: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN
LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE
ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS, FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA PARACENTRAL.**

PERIODO 2014-2024”

TRABAJO DE GRADUACIÓN PRESENTADO POR:

XENIA MASSIELL VALLADARES DE AMAYA

PARA OPTAR AL GRADO DE:

MAESTRO/A EN FORMACIÓN PARA LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

MARZO, 2025

CIUDAD UNIVERSITARIA, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR



AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR : M.Sc. JUAN ROSA QUINTANILLA QUINTANILLA
VICERRECTORA ACADÉMICA : Dra. EVELYN BEATRÍZ FARFÁN MATA
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO : M.Sc. ROGER ARMANDO ARIAS ALVARADO
SECRETARIO GENERAL : LIC. PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA PARACENTRAL

DECANO : M.Sc. JOSÉ MARTÍN MONTOYA POLÍO
VICEDECANO : M.Sc. MAIRA CAROLINA MOLINA DE LÓPEZ
SECRETARIO : M.Sc. EDWIN RAÚL AGUILAR RIVAS
ADMINISTRADORA ACADÉMICA : M.Sc. BENIGNA LORENA MARTÍNEZ DE GUZMÁN

MARZO, 2025

SAN VICENTE

EL SALVADOR

CENTRO AMÉRICA

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios todopoderoso por ser el dador de la vida y haberme acompañado a lo largo de mi carrera, por ser luz en mi camino y por darme la sabiduría y fortaleza para alcanzar mis objetivos. A mi esposo Adolfo Ernesto Amaya por motivarme a continuar con mi preparación profesional y brindarme su apoyo incondicional. A mi hija Arleth Massiell Amaya Valladares por ser mi fuerza todos los días y mi motivación. A mi madre Xenia Areli Canales de Valladares por estar en cada momento en que la he necesitado y darme su apoyo moral. A mi padre Mario Dolores Valladares, que hoy descansa en los brazos de Dios, le agradezco que durante todos estos años me brindó su apoyo, me motivó a superarme y a cumplir mis sueños. A mis hermanas por ser mis pilares fundamentales y haberme apoyado incondicionalmente. Así también agradezco a mi abuelita, tíos, primos/as y demás familiares por brindarme apoyo, consejos, valores y principios inculcados. Además, a mi asesora de tesis, por haberme guiado durante todo el proceso del trabajo de grado y haberme proporcionado sus conocimientos.

Xenia Massiell Valladares de Amaya

ÍNDICE DE CONTENIDOS

SIGLAS Y ACRONIMOS	1
RESUMEN	2
INTRODUCCIÓN	3
CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
1.1 Identificación del Problema.....	7
1.2 Antecedentes	8
1.3 Situación Actual y Enunciado del Problema	9
1.4 Formulación de Objetivos	13
1.4.1 Objetivo general.....	13
1.4.2 Objetivos específicos	13
1.5. Preguntas Especificas de Investigación.....	13
1.6. Justificación de la Investigación.	14
1.7 Delimitación del Problema	17
1.7.1. Espacial.....	17
1.7.2. Temporal:.....	17
1.7.3. Alcances:.....	17
1.7.4. Límites	18
1.8. Viabilidad de la investigación	18
1.9. Consecuencias de la investigación.....	19
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO	20
2.1 Metodologías activas	20

2.1.1. Tipos de Metodologías Activas	22
2.2. Antecedentes Históricos de la gamificación	26
2.2.1. La Gamificación como estrategia didáctica	26
2.2.2 Gamificación en el aula de clases	31
2.2.3 Herramientas de Gamificación	34
2.3. Fundamentos Teóricos	35
2.3.1 Teorías de Aprendizaje.....	35
2.3.2 Formación Continua en los Docentes de Educación Superior	40
2.3.3 Tipos de Formación Continua	43
2.4. Historia de la Licenciatura en Administración de Empresas	44
2.4.1. Evolución del Plan de Estudio de la licenciatura en Ad. de Empresas	46
2.5. Competencias Educativas.....	48
2.5.1 Competencias digitales de los Docentes en Educación Superior	49
2.6. Diseño Didáctico mediado por las TIC	54
CAPITULO III. ESTRATEGIA METODOLOGICA	56
3.1 Método de investigación.....	56
3.2 Tipo de estudio	56
3.3 Diseño de investigación	56
3.4. Población y Muestra.....	57
3.4.1. Población o universo.....	57
3.4.2. Muestra	58
3.5. Perfil de las personas informantes en etapa de recolección de información....	59
3.6. Selección de los sujetos a quienes se les aplicarán los instrumentos.....	60

3.6.1. Criterios de inclusión, exclusión y eliminación.....	61
3.7. Técnicas e instrumentos de investigación	61
3.7.1 Técnicas.....	62
3.8 Validación de instrumento.....	63
3.9 Procedimiento para Validación de Datos	64
3.10 . Operacionalización de Variables.....	66
 CAPITULO IV. DESCRIPCIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA	
INFORMACIÓN	68
4.1. Descripción de los datos obtenidos en cuestionario.	68
4.2. Transcripción de Entrevista.....	89
4.3. Analisis de la Información	92
4.3.1 Analisis de datos de cuestionario.....	92
4.3.2 Analisis de Entrevista Semiestructurada.....	96
 CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	
5.1. Conclusiones.....	98
5.2. Recomendaciones.....	100
 CAPITULO VI. DISEÑO DE UNA PROPUESTA DE FORMACIÓN CONTINUA..	
6.1. Presentación	102
6.2. Antecedentes	104
6.3 Justificación	105
6.4. Objetivos de la Propuesta	106
6.5. Actores y elementos que integran el proceso de formación	107
6.5.1. Jefatura del departamento de ciencias económicas	107
6.5.2. Junta directiva de la facultad multidisciplinaria paracentral.....	108

6.5.3. Comité de formación continua para docentes de la carrera de Adm. Emp	108
6.5.4. Colaboradores.....	109
6.5.5. Perfil de Facilitador.....	109
6.5.6. Personal docente que participara en la propuesta.....	111
6.6. Características y principios en los que se basara la propuesta	112
6.6.1. Acciones formativas	112
6.6.2. Concepto de curso formativo	112
6.7. Fundamentos teóricos, administrativos y sociales del curriculum propuesto	113
6.8. Presupuesto.....	115
6.9. Población Beneficiaria o destinataria	117
6.9.1. Metodología a utilizar para el personal docente	117
6.10. Descripción de los cursos de formación	118
6.11. Proceso de Evaluación	121
6.11.1. Responsable de la evaluación.....	122
6.12. Diploma de Participación.....	122
6.13. Conclusión de la propuesta	122
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	124
ANEXOS.....	128

SIGLAS Y ACRONIMOS

ADM.EMP	Administración de Empresas
DIGESTYC	Dirección General de Estadística y Censos
E. A	Enseñanza y Aprendizaje
FCE	Facultad de Ciencias Economicas
FMP	Facultad Multidisciplinaria Paracentral
MINEDUCYT	Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología
P.A	Procesos de Aprendizaje
T.A	Teorías de Aprendizaje
TIC	Tecnologías de la Información y Comunicación
UES	Universidad de El Salvador
UNESCO	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

Fuente: Elaboración propia

RESUMEN

La respuesta a los cambios actuales que se producen en nuestra sociedad implica nuevas exigencias para los docentes en las universidades, en la que la formación continua, capacitación profesional e investigación juegan un papel importante en la calidad docente.

Los/as docentes deben estar en constante actualización en cuanto a las metodologías activas que van a aplicar en el aula de clases. En la actualidad uno de los principales desafíos para los/as docentes es enseñar a los estudiantes no sólo a acceder a la información, sino a evaluarla, comprenderla y aplicarla críticamente, el rol de los/as docentes va más allá de la simple transmisión de conocimientos, enseñando al alumnado a integrar metodologías efectivas que les permita adaptarse a las necesidades de la sociedad contemporánea. Este trabajo tiene como objetivo: Presentar el diseño de una propuesta de formación continua a docentes de la carrera de Administración de Empresas de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral para la utilización de metodología activas como la gamificación.

En la metodología de la investigación se utilizó un enfoque cuantitativo con tipo de estudio descriptivo – explicativo, con diseño no experimental seccional descriptivo con una muestra de 18 docentes entre ellos hombres y mujeres, de una población de 23 docentes. A través de encuesta y entrevista se analiza la información brindada por los docentes de la Carrera de Administración de Empresas de la FMP. Como resultado de la presente investigación, se plantea una propuesta de formación continua a docentes de la carrera de Adm.Emp, de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral, la cual contribuirá significativamente en la calidad docente.

Palabras claves: metodologías activas, gamificación, formación continua, enfoque cuantitativo.

INTRODUCCIÓN

Existe la necesidad constante de actualizar los métodos educativos en pro de mejorar la calidad de la educación, que depende principalmente de los contenidos que se imparten en el aula. Los/as estudiantes están creciendo en una sociedad tecnificada y, por ello, desarrollan distintas capacidades cognitivas. Esta realidad ha obligado a los educadores a reconfigurar sus metodologías y estrategias pedagógicas en la que los alumnos y alumnas son protagonistas. Por ello, cada vez es más frecuente recurrir a elementos como las TICs y aplicaciones lúdicas que apoyen el proceso de enseñanza y aprendizaje. Algunos documentos sobre las nuevas metodologías activas en la educación superior específicamente sobre la Gamificación se visualizan y por ello en la actualidad las nuevas tecnologías se han convertido en una pieza fundamental.

Los/as docentes universitarios se enfrentan al desafío de motivar a un alumnado nativo digital, mediante actividades innovadoras y eficaces en las diferentes asignaturas de los planes de estudios. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las universidades ha favorecido el desarrollo de innovaciones pedagógicas alternativas a las tradicionales (Salcines-Talledo et al., 2020). La incorporación de las TIC ha supuesto, frente a la enseñanza tradicional, un cambio motivacional en los y las estudiantes. Para ello los/as docentes deben estar en constante aprendizaje y formación continua que enriquezca las diferentes áreas que contribuyen con la formación integral de los profesionales vinculados a la educación.

La gamificación es usada cada vez más como una forma de aumentar la participación de los y las estudiantes, motivar y promover el aprendizaje y facilitar el desarrollo de habilidades. Los/as docentes deben adaptarse e impulsar el aprendizaje con metodologías activas que incentiven y motiven al alumnado. El gran reto del profesorado del siglo XXI es la transformación

de los materiales didácticos adecuándolos a las nuevas formas de aprendizaje de la sociedad digital (Area & González, 2015).

El uso de juegos como herramientas de aprendizaje parece ser un enfoque prometedor debido a su habilidad para enseñar y reforzar no solo conocimientos, sino también a la resolución de problemas, la colaboración o la comunicación. En este sentido, Pérez-Manzano y Almela-Baeza (2018) señalan cómo la gamificación se ha convertido en la herramienta metodológica con mayor interés en los últimos tiempos, considerándola como un método clave en educación. El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología ha impulsado dentro de la reforma educativa los planes y programas que respondan a las innovaciones pedagógicas, lo que significa un importante impulso en el país, es importante fortalecer al personal de diferentes niveles en cuanto a gamificación o ludificación en el ámbito educativo, para aplicar de forma práctica en la enseñanza.

La presente investigación se realiza para indagar si los/as docentes de la carrera de Administración de Empresas de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral, han recibido suficiente formación continua que los prepare para la aplicación de metodologías activas y la utilización de elementos de gamificación en el aula para obtener óptimos resultados en la enseñanza y aprendizaje y si esta les contribuye a los estudiantes a obtener un pensamiento crítico y a mejorar sus resultados académicos.

El desarrollo del presente trabajo se ha estructurado en seis capítulos que se desarrollan de la siguiente forma:

Capítulo I, se hace referencia al planteamiento del problema, de manera que se describe

la situación problemática del tema de investigación, así como una breve reseña histórica de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral, en cuanto al abordaje de las nuevas metodologías activas y las estrategias de enseñanza y aprendizaje como es la Gamificación. Luego se presentan los objetivos con su respectiva clasificación: Objetivo general y objetivos específicos, las preguntas de investigación. Seguidamente está la justificación la cual permite realizar un análisis relacionado con la importancia que indica la finalidad del tema, posteriormente, la delimitación de la investigación, espacial y temporal además los alcances y límites. Y para finalizar este capítulo está la viabilidad y las consecuencias de la investigación.

El **capítulo II** hace referencia al marco teórico, en donde se presenta una conceptualización de las metodologías activas y los tipos de estas mismas, posteriormente de forma recopilada los antecedentes históricos de la gamificación como estrategia didáctica, la gamificación en el aula de clases y las herramientas de gamificación, también los fundamentos teóricos, dentro de ellos: teorías de aprendizaje, Formación continua en los Docentes de Educación Superior , tipos de formación continua, la historia de la licenciatura en administración de empresas, evolución del plan de estudios de la licenciatura en administración de empresas, competencias educativas, competencias digitales de los y las docentes en educación superior y el diseño didáctico mediado por las TIC.

En el **capítulo III**, se encuentra la Metodología de Investigación en la cual se describe el enfoque de la investigación siendo este cuantitativo, así mismo el tipo de estudio según el propósito y el nivel de estudio que se ha escogido, así también el diseño de la investigación. Además, se explica el nivel de profundidad de la investigación, describiendo así, el tipo de población y muestra elegida para poder analizar el objeto de estudio. También en este capítulo se detalla el perfil de las personas informantes durante la etapa de recolección de datos y la

selección de los sujetos a quienes se les aplicaran los instrumentos, posteriormente los criterios de inclusión, exclusión y eliminación. Luego en este capítulo se explican las técnicas e instrumentos que se van a utilizar en la recolección de datos, así mismo la validación de los instrumentos y el procedimiento para la recolección de datos. Al finalizar este capítulo, se encuentra una tabla en la que se encuentra la operacionalización de variables.

En el **capítulo VI** comprende la descripción, análisis e interpretación de resultados en este apartado se muestran los hallazgos que se generan de la aplicación de los instrumentos de la recolección de datos, teniendo en cuenta la fundamentación teórica.

El **capítulo V**, contiene las conclusiones y recomendaciones del presente trabajo de investigación.

En el **capítulo VI** después de los capítulos anteriores se procedió a diseñar una propuesta que tiene como finalidad implementar un modelo de formación continua para los/as docentes de la carrera de Administración de Empresas de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral, una propuesta que va encaminada a las metodologías activas como la gamificación en el aula de clases.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Identificación del Problema

El Centro Regional Universitario Paracentral, hoy llamada Facultad Multidisciplinaria Paracentral de la Universidad de El Salvador, surge como una institución de educación superior de la región, es la tercera y, a la fecha, la más reciente de las facultades descentralizadas de la UES. Fue creada el 27 de abril de 1989 como Centro Regional, pero fue elevada a calidad de Facultad Multidisciplinaria hasta el 4 de junio de 1992 por acuerdo del Consejo Superior Universitario de la UES. Tiene su sede en el Departamento de San Vicente, se encuentra ubicada en el Barrio San Juan de Dios, al sur de dicha localidad; es el principal centro de estudios de educación superior de la zona paracentral de El Salvador, uno de sus fines es darle cobertura y atención a la educación superior para los departamentos de San Vicente, Cabañas, La Paz, Cuscatlán y Chalatenango, según acuerdo del honorable Consejo Superior Universitario.

Esta sede de la Universidad de El Salvador pone al alcance la educación superior en las carreras de profesorado de educación parvularia, profesorado en educación media para la enseñanza de biología, matemática, ciencias sociales y ciencias comerciales y un año más tarde se ofrece la carrera de ingeniería agronómica. A nivel de postgrado se han desarrollado programas de maestría en áreas de formación para el desarrollo y cambio educativo; desarrollo local sostenible y docencia. La Facultad Multidisciplinaria Paracentral asume como misión formar profesionales que fomenten el desarrollo cultural proyectado a la actividad económica y social de la zona paracentral.

En la zona paracentral existe una tasa del 20.0 con una escolaridad promedio de 5.6 en

cuanto, al dato desagregado por zona, en lo rural la población ha cursado hasta cuarto grado y se identifica como problemática el difícil acceso a la educación media y superior, según datos de la Oficina Nacional de Estadística y Censos (DIGESTYC 2021). En el caso específico de la educación superior, en la facultad multidisciplinaria paracentral los estudiantes inscritos en el primer ciclo para el año 2023 según estadísticas de la secretaría de asuntos académicos de la Universidad de El Salvador ascienden a un total de dos mil trescientos cuarenta y cinco, y para el ciclo dos del mismo año un total de mil novecientos setenta y cinco, un dato inferior al ciclo I, como dato general. En el caso específico de la carrera de administración de empresas para el ciclo I 2024, el total de estudiantes inscritos es de mil cincuenta y ocho, datos recopilados de la página de la Facultad de Ciencias Económicas de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral.

Los objetivos del plan de trabajo para la gestión de los próximos cuatro años de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral (FMP) se enmarcan en elevar el nivel académico, por medio de la cualificación permanente del personal docente, las actualizaciones de planes de estudios, el fortalecimiento de las investigaciones y la gestión de financiamientos.

1.2 Antecedentes

En las últimas décadas se observa un interés creciente por la formación docente, es decir, por dotar de competencias específicas a quienes se desempeñan en el ámbito de la enseñanza a fin de lograr acciones más eficaces y de creciente calidad. La enseñanza universitaria no es ajena a esta preocupación por el logro de un desempeño docente profesional de óptimo valor, en el que las TIC vayan de la mano con las metodologías activas en el proceso enseñanza y aprendizaje en el aula, siendo estas parte fundamental para el/la docente al momento de impartir

las clases ya que las metodologías es el punto de partida para conocer qué métodos, técnicas, estrategias y el tipo de evaluación que se llevará a cabo de acuerdo a las características psicosociales de los estudiantes y a las necesidades que estos tengan.

La era digital trae consigo la integración de las tecnologías de la información y comunicación a la vida cotidiana de las personas, lo que representa para la educación superior desafíos urgentes en la enseñanza y aprendizaje de los y las estudiantes. La tecnología de la información es una necesidad para las instituciones educativas, debido que brindan el contexto moderno y es un requisito para los procesos educativos de formación

Actualmente existen brechas en la educación vinculadas al uso de las TIC, lo que les limita participar del desarrollo social, económico y cultural, y así se excluyen de ser parte de la globalización de la educación. En los países desarrollados, la incorporación de las tecnologías de comunicación para la educación es ampliamente desarrollado. Por otra parte, la infraestructura deficiente de las TIC en los países menos desarrollados conduce a una incorporación de las TIC lenta y deficiente en sus sociedades. Para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (UNESCO; 2018) el internet es un recurso importante para el desarrollo de los países.

1.3 Situación Actual

Sin embargo, existen algunas dificultades en la actualidad en la enseñanza y aprendizaje en la educación presencial con el uso de las tecnologías de la información y comunicación tanto en estudiantes como docentes. Algunos obstáculos que se visualizan para aplicar Metodologías activas e innovadoras en el aula de clases, utilizando las TICS son: desconocimiento por parte

de las instituciones de educación superior, inseguridad e incertidumbre por parte de docentes y estudiantes sobre la aplicabilidad de herramientas digitales en la educación.

Otro desafío que se presenta es la ubicuidad en el ámbito de la tecnología y las comunicaciones, es decir la capacidad de un dispositivo o sistema para estar presente en diferentes ubicaciones simultáneamente, los estudiantes y docentes en ocasiones tienen la dificultad en que la aplicación que van a utilizar durante la clase no le abre en uno de los dispositivos, ya sea en la computadora o en el celular para conectarse a sus clases en el caso de los estudiantes, o en el caso de los docentes para impartir las clases, con la utilización de herramientas tecnológicas lo que muchas veces retrasa el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En cuanto al conocimiento de la tecnología un gran porcentaje de estudiantes va de la mano con esta, en la actualidad se cuenta con generaciones de estudiantes que han nacido a principios del siglo XXI, y son denominados nativos digitales; esta generación está marcada por la aparición y generalización de las Tecnologías de la Información y Comunicación, para estos estudiantes usar la tecnología constituye parte de su vida cotidiana. No obstante, hay estudiantes que conocen los equipos tecnológicos, pero no pueden hacer uso de ellos y desconocen las herramientas tecnológicas digitales que pueden utilizar durante la jornada de clases.

El docente se encuentra en una desventaja relativa frente a los estudiantes, ya que, en su mayoría, el alumnado posee conocimientos tecnológicos en mayor proporción que el sector docente, por lo que resulta imperante para los docentes, capacitarse en herramientas digitales necesarias para estar en sintonía con la realidad actual de enseñanza y aprendizaje, esto en cierto modo causa negatividad por parte de los educadores, las TICs en el aula ya han formado

progresivamente educadores “nativos” digitales. Sin embargo, todavía existe una considerable población a la que le es muy difícil manipular herramientas tecnológicas, más incluso si refiere al ámbito educativo.

Según un estudio realizado por la Universidad José Simeón Cañas, (UCA; 2013) se demostró que, existe una población docente mayor a los 40 años de edad, de hecho, el 55.9% se concentra en los grupos de 41 a 50 años y 51 a 60 años de edad, de lo que lleva a deducir que estas cifras a lo largo de los años no han variado en gran medida, ya que se continúa manteniendo, por lo que muchos de ellos presentan temor al cambio y al uso de las tecnologías, y se ven condicionados por sus metodologías y creencias arraigadas al momento de ejercer la docencia, es por ello que se puede decir que el uso de las TIC en el proceso educativo les parece extraño; esto es completamente natural hasta determinado punto, porque al no ser nativos digitales, el manejo de las nuevas tecnologías es sin duda una dificultad.

De la misma manera en El Salvador, según el observatorio del Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología (MINEDUCYT; 2020) el 12.83% de los centros educativos a nivel superior, conoce el enfoque de Ciencia y Tecnología e Innovación de la Educación, así mismo, el 70.92% poseen computadoras de todo tipo y el 28.58% tienen computadoras con conexión a internet, aunque con ciertas dificultades ya mencionadas en los párrafos anteriores. Según estas cifras, el problema no radica tanto en la carencia de recursos, sino en un factor de habilidades y destrezas y de actitud, de algunos docentes por incorporar estas herramientas al desarrollo de la clase.

El proceso en la Educación Superior de El Salvador ha supuesto una preocupación por la búsqueda y el mantenimiento de la calidad educativa, con la intención de garantizar mejores resultados de aprendizaje en el/la estudiante, para ello las instituciones de educación superior deben de brindar las herramientas necesarias para que el/la docente lleven a cabo estrategias didácticas innovadoras que impliquen la incorporación de dinámicas o incorporación de metodologías activas.

Por lo tanto el nivel de educación superior se considera que constituye la cúspide del sistema educativo nacional y representa la alta aspiración de formación científica, humanística y tecnológica, dentro de la educación formal, así mismo tiene como propósito la formación de profesionales en todas las áreas con el fin de contribuir al desarrollo, crecimiento económico, cultural y social, a través de la ciencia y la tecnología orientadas al mejoramiento de la calidad de vida de la población educativa.

Considerando el contexto anterior se presenta el siguiente enunciado del problema o problema científico:

¿De qué forma el diseño de una propuesta de formación continua puede ayudar al personal docente de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral para la utilización de metodologías activas como la Gamificación en la modalidad de enseñanza presencial?

1.4 Formulación de Objetivos

1.4.1 Objetivo general

- Presentar el diseño de una propuesta de formación continua a docentes de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral para la utilización de Metodologías activas como la Gamificación.

1.4.2 Objetivos específicos

- Determinar las estrategias de gamificación utilizadas por los docentes de la carrera de Administración de Empresas de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral para el desarrollo de sus clases.
- Mencionar la importancia del desarrollo de Competencias digitales en los docentes de la carrera de Administración de Empresas de la facultad multidisciplinaria paracentral.
- Identificar los elementos de gamificación en el proceso de formación continua en los docentes de Administración de Empresas, de la Facultad Multidisciplinaria 'Paracentral dentro del aula de clases.

1.5. Preguntas Especificas de Investigación

- ¿De qué manera la gamificación como metodología activa es utilizada por los docentes de la carrera de Administración de Empresas de la facultad multidisciplinaria para el desarrollo de sus clases?
- ¿Cuál es la importancia del desarrollo de Competencias digitales en los docentes de la carrera de Administración de Empresas de la facultad multidisciplinaria paracentral?
- ¿Qué elementos de gamificación se deben considerar en el proceso de formación

continúa los docentes de Administración de empresas de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral para aplicar en el aula de clases?

1.6. Justificación de la Investigación.

La educación está experimentando una evolución constante, en la era digital actual las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han desempeñado un papel fundamental en esta transformación. Las metodologías activas, centradas en el/la estudiante y en el proceso de aprendizaje, han ganado popularidad frente al enfoque tradicional centrado en el/la docente. La integración efectiva de las TIC en estas metodologías ofrece un potencial significativo para mejorar la calidad de la educación, promoviendo la participación de los/as estudiantes, el aprendizaje colaborativo, la autonomía y el desarrollo de habilidades digitales, necesarias en la sociedad contemporánea.

El modelo educativo actual se enfrenta a una sociedad del conocimiento y la tecnología, lo que lleva a las instituciones, maestros y la comunidad educativa en general a buscar nuevas herramientas que logren satisfacer las necesidades de aprendizaje de los/as estudiantes. El rápido crecimiento de la tecnología que se ha venido dando en el diario vivir de las personas, ha permitido que surjan diversas formas y medios para transmitir información dejando de lado lo tradicional.

La transformación en el sector educativo trae consigo implantar metodologías activas innovadoras en los centros de formación para enriquecer el proceso de aprendizaje de los/as estudiantes.

La gamificación se ha vuelto importante durante la enseñanza debido a su poder para

potenciar las capacidades de los/as estudiantes, permitiéndoles alcanzar un nivel de conocimiento superior gracias a la unión de actividades lúdicas. Al aplicar esta estrategia didáctica por parte de los docentes se puede mejorar la enseñanza y el aprendizaje, obteniendo como resultado un incremento del rendimiento, pero sobre todo un aprendizaje significativo, debido a lo atractivo del juego que motiva al estudiante, generando una experiencia enriquecedora, permitirá construir bases sólidas para los/as docentes que requieran cambiar el proceso de enseñanza y aprendizaje tradicional.

A través de la Gamificación se busca afianzar las destrezas en los/as estudiantes de educación superior, siendo esta una de las estrategias utilizadas desde hace varios años atrás, sin embargo, existen grandes retos que enfrentan los/as docentes con las Tecnologías de la Información y Comunicación. El desarrollo educativo exige que los/as estudiantes y el profesor universitario conozcan y adquieran habilidades y competencias, incorporando nuevas metodologías en la enseñanza y aprendizaje.

El surgimiento de nuevas tecnologías educativas, el incremento de competencias para una educación de calidad y la falta de formación continua en los/as docentes de educación superior para la implementación de metodologías activas hacen necesario un programa de formación continua con énfasis en la implementación de la gamificación, siendo esta formación sistemático y permanente para los docentes, en el que desarrollen sus habilidades y destrezas con la utilización de las TIC en el aula de clases. Por consiguiente, la intencionalidad de esta investigación es identificar los factores que inciden en el nivel de preparación para la implementación de metodologías activas en el aula de clases como la gamificación, que permita diseñar una propuesta para la formación continua de los docentes de educación superior de la

carrera de Administración de Empresas, Facultad Multidisciplinaria Paracentral.

Se consideran razones fundamentales de tipo específico que justifican esta investigación las siguientes:

1. El personal docente con que cuentan los centros de educación superior, experimenta la necesidad de incrementar sus conocimientos en tecnología y poder implementar metodologías activas en el aula como la gamificación.
2. Los docentes que no posean una formación relacionada con las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, no serán capaces de implementar metodologías activas que abonen al proceso profesional de los estudiantes.

La investigación aporta al crecimiento de los/as docentes, con los conocimientos de una metodología activa, necesaria para enseñar a los/as estudiantes de una manera cautivadora, agradable y eficiente.

Por consiguiente, el impacto que puede generar la aplicación de la gamificación en los procesos educativos es beneficioso y va en línea con lo que muchas investigaciones han revisado sobre el tema, por medio del uso de esta herramienta, se pretende motivar a los estudiantes a despertar su pasión y entusiasmo por los procesos de aprendizaje para contribuir con el desarrollo de capacidades y habilidades de cada uno de ellos que les permita tener un mejor desempeño en su rendimiento académico.

1.7 Delimitación del Problema

1.7.1. Espacial:

La investigación abarca únicamente a docentes de la Carrera de Administración de Empresas de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral, del municipio de San Vicente departamento de San Vicente, el cual se ubica en la zona paracentral de El Salvador, con una población 175,000 habitantes, cuya extensión es de es de 1.084.02 kilómetros cuadrados.

1.7.2. Temporal:

La presente investigación abarca desde el año 2014 a 2024. Considerando que, en el año 2014, se llevó a cabo el primer Congreso Mundial de Gamificación, en Barcelona, España, como una metodología activa y de gran importancia en el desarrollo educativo donde más de treinta ponentes internacionales presentan los resultados de las últimas investigaciones en el campo, y donde se discuten diversos aspectos relacionados con estrategias gamificadas y metodologías activas. Y en el año 2024 la gamificación sigue siendo tendencia en diversos sectores incluyendo la educación, en la que se destacan algunos avances y enfoques claves como: plataformas de aprendizaje interactivas.

1.7.3. Alcances:

- En el desarrollo de la investigación se abordará detalladamente las metodologías activas, entre las cuales destaca la gamificación desde sus antecedentes históricos y situación actual en la educación superior.

- Se abordará los procesos de formación continua de los docentes de educación superior.
- Se mencionarán los retos que enfrentan los docentes en las Tecnologías de la Información y Comunicación.

1.7.4. Límites

- La investigación se enfocará en el impacto que han tenido la gamificación como metodología activa únicamente en los docentes de la carrera de Administración de Empresas de la FMP, por lo tanto, no se estudiarán docentes de otras carreras.
- Se estudiarán más no se profundizan algunos instrumentos jurídicos en el marco de la investigación.
- Se estudiarán más no se ahondará en las políticas y programas impulsados por el gobierno salvadoreño hacia este sector educativo.
- La investigación comprende el periodo 2014-2024 sin embargo se harán mención de otras fechas, pero no se profundizará en ellas.

1.8. Viabilidad de la investigación

La viabilidad de la investigación se sustenta en los siguientes aspectos:

1. Recursos bibliográficos y de la web, que sustenten la investigación y proporcionen una base teórica sólida como libros, páginas digitales, artículos académicos, tesis etc.
2. Contar con la posibilidad y tiempo de acceso a la información y datos para contar con la apertura del llenado de los instrumentos de la investigación por parte de los/as docentes de la carrera de Administración de Empresas de la FMP.
3. Contar con el apoyo de un docente para adquirir información y el contacto directo de la jefa del departamento de Ciencias Económicas de la carrera de Administración de

empresas de la facultad multidisciplinaria paracentral, para poder llevar a cabo la recolección de datos.

1.9. Consecuencias de la investigación

A nivel académico una propuesta de formación continua en los docentes, contribuye a un desarrollo positivo y al éxito en los procesos educativos en cuanto a la mejora de sus prácticas pedagógicas, al desarrollo de competencias profesionales, fomento y reflexión crítica, actualización y adaptación a nuevas tendencias, motivación y satisfacción profesional, mejorar el desempeño estudiantil y a la contribución en la mejora institucional.

Así también la investigación puede servir para futuros estudios que desarrollen nuevos conocimientos sobre el buen uso de las Metodologías Activas como la gamificación en el aula de clases.

Además, en el contexto académico en el que se desarrollará, es una investigación innovadora, debido a que, en la Facultad Multidisciplinaria Paracentral de la Universidad de El Salvador, específicamente en la carrera de Administración de Empresas no se han realizado estudios sobre la gamificación como una metodología activa innovadora, la cual permite mejorar la calidad del aprendizaje e identificar los elementos del juego que pueden ser adaptados al ámbito educativo.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Metodologías activas

Las metodologías activas se refieren a enfoques pedagógicos que ponen al estudiante en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo su participación activa y el aprendizaje basado en la experiencia, la resolución de problemas y la interacción. Estos enfoques buscan desarrollar en los estudiantes habilidades críticas, creativas y colaborativas, además de fomentar la reflexión y el aprendizaje autónomo.

Para David N. Perkins (1970) las metodologías activas son aquellas que promueven un enfoque de aprendizaje profundo, que va más allá de la simple memorización de contenidos. Los estudiantes deben involucrarse activamente en la resolución de problemas, colaborando y aplicando el conocimiento a situaciones reales o simuladas. El enfoque se centra en el aprendizaje auténtico, donde el estudiante no es un receptor pasivo de información, sino que se enfrenta a retos y situaciones que le permiten construir su propio conocimiento a través de la reflexión y la acción.

El docente es el que propone a los alumnos actividades de clase, tareas, trabajos grupales, que desarrollen el pensamiento crítico como el pensamiento creativo y la comunicación como parte importante del proceso de aprendizaje.

A través de la metodología activa el docente puede fomentar la experimentación, el trabajo en equipo y también que el alumno desarrolle la capacidad de autoevaluarse. Para que la metodología activa se pueda aplicar es necesario el uso de métodos activos los cuales

servirán para que el estudiante desarrolle la capacidad de ser autónomo y a construir su propio aprendizaje.

Para Ausubel (1979) los métodos de enseñanza activa no solo persiguen que el tiempo de clase, sea un espacio de aprendizaje significativo, construcción social, sino que permita el desarrollo de actitudes y habilidades que la enseñanza pasiva no promueve. El docente, al utilizar una metodología activa de enseñanza adecuada, lo obliga a seleccionar la más apropiada para los contenidos a enseñar. De esta manera el docente podrá ayudar al alumno/a a construir su propio aprendizaje. La metodología activa se refiere a todas aquellas formas particulares de conducir las clases que tienen por objetivo, involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, hallando a éste como un proceso personal de construcción de las propias estructuras de pensamiento para el aprovechamiento de los nuevos conocimientos. En este caso, las estudiantes aprenden mejor cuando el aprendizaje se hace a través de la experiencia y se basa en actividades. Uno de los métodos que se propone en esta metodología es el activo. Este método se refiere a la actuación total del alumno en el desarrollo de la clase, participando activamente. La clase se lleva a cabo por parte del alumno, en donde el profesor se convierte en un orientador y facilitador, guía, incentivador y no un transmisor del saber.

Para Moreno (2003) el fin primordial del método activo es lograr la máxima intervención del alumno en el aprendizaje, de tal manera que, a simples insinuaciones u orientaciones dadas por el profesor, el alumno responda trabajando por si mismo. La metodología activa consiste en la participación directa y dinámica de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. En esta metodología los alumnos investigan demostrando sus aptitudes y actitudes en un ambiente de curiosidad y estímulo para sus propios intereses y para su vida.

Entre las características dentro del estilo de enseñanza, que transforma las estrategias tradicionales, siendo los actores en el aula de clase sean los educandos; estas metodologías activas en la enseñanza inician cuando los estudiantes se convierten en los protagonistas dentro del salón de clases, su aprendizaje se basa en las experiencias de sus errores a través de su curiosidad académica siendo sus conocimientos aplicados en la vida real mediante el uso de las áreas de estudios, fomentando su aprendizaje autónomo mejorando la comunicación entre los estudiantes y docentes; en cada una de los problemas diarios los solucionan en forma afectiva aplicando los conocimientos nuevos adquiridos.

2.1.1. Tipos de Metodologías Activas

1. Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): Es una metodología inductiva que el profesor actúa como guía mientras los estudiantes se enfrentan a un problema real enmarcado en el tema en cuestión, en lugar de trabajar con un modelo teórico abstracto; en este enfoque permite a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades básicos de manera efectiva porque deben identificar y seleccionar los materiales de estudio necesarios, determinar el orden del aprendizaje y participar en procesos de evaluación relevantes.

De acuerdo a (Luy-Montejo, 2019) nos indica lo siguiente: El Aprendizaje Basado en Problemas se fundamentó en dos argumentos conceptuales y teóricos, uno de ellos es la obra del filósofo de la educación John Dewey, quien subrayó la importancia de aprender mediante la experiencia. Según Dewey, en esa experiencia del mundo real, los estudiantes encuentran un problema que estimula su pensamiento, se informan para

plantear soluciones tentativas al problema y la aplicación los ayuda a comprobar su conocimiento. Por otro lado, el ABP recoge la teoría sociocultural de Vigotsky, quien subrayó la importancia de la participación del estudiante en comunidades de aprendizaje cognitivo, donde el estudiante intercambia y compara ideas con la de los otros, interactuando activamente para resolver problemas y el profesor dirige sus esfuerzos (Eggen & Kauchak, 2015).

En resumen, las ventajas de este método son: resolución de problemas, planificación de tareas, pensamiento crítico, trabajo en equipo, creatividad, toma de decisiones. Desarrollo de valores y actitudes y habilidades de comunicación.

2. Aprendizaje basado en Proyecto.

Este aprendizaje es considerado un enfoque educativo en el que los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades a través de la participación activa en proyectos prácticos y significativos, en lugar de simplemente recibir información de los profesores, los estudiantes se convierten en investigadores y solucionadores de problemas, trabajando en proyectos que les permiten aplicar lo que están aprendiendo en un contexto real. El enfoque fomenta la colaboración entre los estudiantes, ya que a menudo trabajan en grupos para completar los proyectos, también promueve la autonomía y la responsabilidad, donde los estudiantes son responsables de su propio aprendizaje y de la toma de decisiones sobre cómo abordar y completar los proyectos; también tiene como objetivo desarrollar habilidades y competencias clave, como la resolución de problemas, la comunicación, el trabajo en equipo, la creatividad y pensamiento crítico.

En resumen, el aprendizaje basado en proyectos es un enfoque educativo que promueve la participación activa de los estudiantes a través de proyectos prácticos y significativos. Este enfoque fomenta la colaboración, la autonomía y el desarrollo de habilidades clave, y es altamente motivador para los estudiantes.

3. Método de caso

El Método del Caso también conocido como el análisis o estudio de casos, es una técnica de aprendizaje que tuvo su origen en la Universidad de Harvard en el año de 1914, con la finalidad que los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de las leyes, se enfrentaran a situaciones reales y tuvieran que tomar decisiones, valorar actuaciones, emitir juicios fundamentados, etc. Con el paso de los años el método de caso, fue extendiéndose a otros contextos, estudios, etc.; convirtiéndose en una estrategia eficaz para los estudiantes al adquirir diversos aprendizajes desarrollándose diferentes habilidades gracias al protagonismo de la resolución de los casos.

4. Flipped Classroom (Aula Invertida)

En este método de enseñanza es esencialmente un cambio fundamental en la forma que los estudiantes adquieren conocimientos, los docentes brindan a los estudiantes conocimientos y conceptos teóricos utilizando diversas herramientas; diseñado para permitir a los estudiantes realizar su propia investigación y análisis, el tiempo dedicado a clase se aprovechará para discutir temas de actualidad, intercambiar conocimientos o prácticas.

Durante este proceso, los estudiantes adquieren conocimientos individuales y

luego los transfieren al grupo, el docente guía la interacción de intercambio de conocimientos entre cada participante, guiando el debate, calificar opiniones y brindar más información que los estudiantes poseen de esta forma, sus roles en el aula cambian y se vuelven complementarios a los personajes principales.

Por otro lado, no podemos ignorar el uso cada vez mayor de la tecnología en la sociedad actual, el desarrollo de la tecnología también ha llevado a la proliferación de nuevos medios didácticos y una variedad de materiales didácticos fácilmente accesibles y manejables, el objetivo principal del aula invertida es brindar a los estudiantes la oportunidad de asumir un papel más activo y de liderazgo en su proceso de aprendizaje, desviándose así de los entornos de aprendizaje tradicionales.

5. Gamificación:

La gamificación es tecnología, método y estrategia al mismo tiempo comienza con el conocimiento de los elementos que hacen atractivo un juego e identifica aquellos aspectos en una actividad, tarea o mensaje particular en un contexto no lúdico que puede transformarse en un juego o una dinámica interesante todos ellos tienen como objetivo crear una conexión especial con el usuario, fomentar un cambio de comportamiento o entregar un mensaje o contenido, es decir crear una experiencia significativa e inspiradora que abren nuevos horizontes en los métodos de enseñanza.

De acuerdo a la siguiente información, nos dice (Mónica Janeth Castillo-Mora, 2022) que: Los estudiantes actuales han nacido en la era de Internet, y las metodologías de enseñanza/aprendizaje que se utilizan con ellos deben adaptarse a esta realidad.

Algunos investigadores también recomiendan utilizar la gamificación para aumentar la motivación de los estudiantes al proporcionarles objetivos claros y alcanzables, retroalimentación inmediata y frecuente, fomentar la competencia y demostrar visualmente el progreso. (Macías, 2017). Además de muchos otros estudios que examinan los efectos de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes, existen varios estudios que analizan el potencial de la gamificación, esto demuestra que los juegos se están convirtiendo en un tema muy candente en la investigación académica.

2.2. Antecedentes Históricos de la gamificación

2.2.1. La Gamificación como estrategia didáctica

La gamificación como estrategia didáctica hace referencia a la aplicación de principios y elementos de los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el objetivo de aumentar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. Al integrar elementos como la competencia, la colaboración, los desafíos, las recompensas y los logros dentro de actividades educativas, la gamificación busca transformar la manera en que los estudiantes interactúan con el contenido y mejorar su participación en el aula.

El cambio en la manera de enseñar y el avance de las tecnologías digitales han promovido la aparición de un amplio abanico de metodologías activas en el contexto educativo, las cuales abren nuevos caminos hacia el aprendizaje del alumnado tanto de forma presencial como virtual. Tal y como indica su nombre, estas metodologías permiten la intervención activa y participativa de la totalidad del estudiantado durante todo su proceso de formación, estas

metodologías van de la mano con las estrategias innovadoras que el docente puede aplicar durante su jornada de clases. Según Orellana (2017) “la estrategia didáctica es una técnica con un proceso estructurado de actividades, partiendo desde los conocimientos previos, hasta el objetivo que se desea alcanzar” (p. 85).

Los docentes deben hacer uso de estrategias didácticas para desarrollar los contenidos de los programas y transformarlos en un concepto con significado, la estrategia es la planificación del proceso de transformar la información, en conocimiento.

La metodología de aprender a través del juego, ha interesado a historiadores, educadores, psicólogos y otros profesionales a lo largo de la historia, ya que se trata de una de las actividades de aprendizaje más comunes y espontáneas.

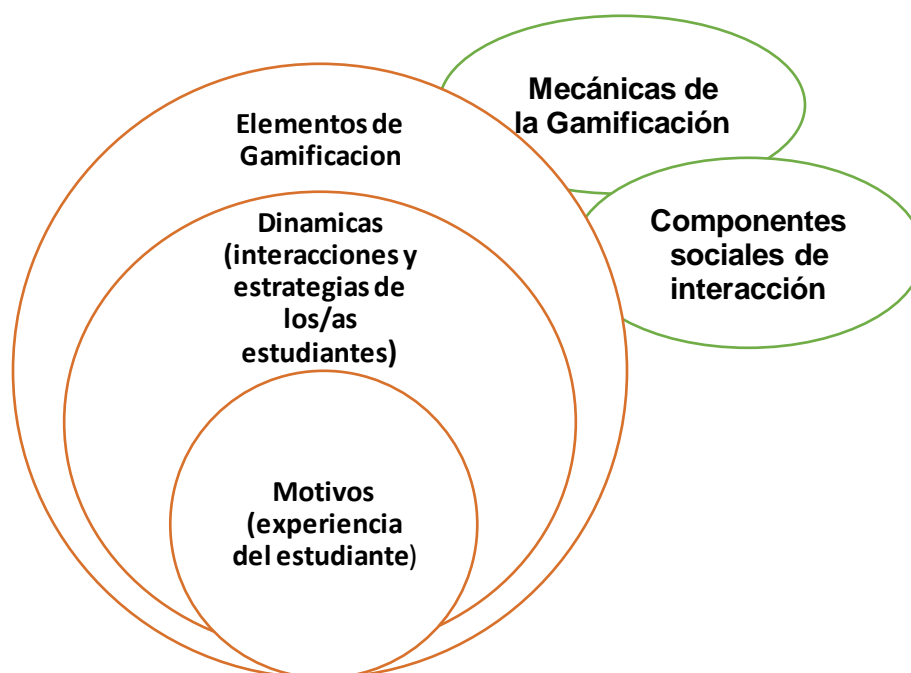
Según Luna-Castro et al (2018) “Los niños, niñas y jóvenes por medio del juego tienen la posibilidad de adquirir conocimientos, y enfrentarse a diferentes situaciones de manera indirecta y autorregular sus emociones”. En este sentido, la gamificación se relaciona estrechamente con el juego, pues emplea sus elementos, dinámicas y mecánicas en contextos no recreativos con la finalidad de lograr cierto comportamiento en las personas.

En primer lugar, se encuentran los elementos propios de la gamificación que dan lugar a las reglas y componentes, incluyen las mecánicas de gamificación (puntos, niveles, insignias, etc.) y elementos sociales o interactivos. El segundo nivel serán aquellas dinámicas formadas por las estrategias e interacciones del estudiante generadas a partir del nivel anterior, como son la competición, la cooperación y el progreso o exploración (Kapp, 2013). Finalmente, el último nivel se corresponderá con los motivos, aquellas emociones generadas al interactuar el

estudiante con el sistema creando la “experiencia del estudiante”, resultado de las dinámicas, a continuación, se presentan estos elementos en la siguiente figura.

Figura 1

Niveles que definen el entorno de trabajo para el diseño de un sistema gamificado.



Fuente: Elaboración propia, con datos obtenidos de Hansch et al., 2015

El origen del concepto de gamificación con el significado que se le atribuye actualmente se sitúa en el ámbito empresarial. Para Vergara y Rodríguez (2019) un antecedente claro fueron las estrategias de marketing basadas en las dinámicas del juego que empezaron a introducir las empresas para recompensar a los clientes más fieles, estas estrategias incluían regalos por medio de la acumulación de cupones o puntos con el objetivo de atraer a nuevos compradores y multiplicar sus ventas. Dicha estrategia comercial supuso tal revolución que se ha extendido hasta la actualidad.

El término gamificación proviene del vocablo inglés game, que significa juego, y se define como “el uso de los elementos del juego que motivan a las personas en otros ámbitos no lúdicos, como pueda ser un aula” (Rodríguez y Santiago, 2015, p. 20). La Gamificación está ganando un importante lugar, siendo empleada como técnica para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, esta surge como alternativa complementaria a los esquemas de enseñanza tradicional y cada vez va incursionando con fuerza en el ámbito educativo en todos sus niveles, desde la educación primaria hasta la educación superior.

Una de las cuestiones importantes es que según Andrés Soledispa (2021):

A partir de los años 80 cuando se desarrollaron las primeras investigaciones relacionadas con elementos de los juegos en el ámbito educativo. Concretamente, fue el profesor Malone, en 1982, quien llevó a cabo un estudio para determinar la motivación que producía el empleo de juegos en red utilizando los conceptos de la gamificación. (p. 121).

Por tanto, la idea de emplear mecánicas y dinámicas de los juegos en entornos no lúdicos no es reciente, pues desde que la humanidad tiene conciencia del poder del juego y se han empleado reglas, para intentar gamificar diferentes sectores. El término de gamificación fue acuñado hasta el año 2002 por Nick Pelling, pero en ese momento todavía se relacionaba directamente con la influencia de la industria de los videojuegos en el ámbito empresarial.

Además de Pelling, algunos de los primeros autores en tratar este concepto fueron Zichermann y Cunningham (2011), quienes definieron gamificación como un proceso relacionado

con el pensamiento y las mecánicas del juego para involucrar a los usuarios. Por su parte, otro autor, Kapp (2012) definió el término “como el empleo de mecanismos, estética y pensamiento de los juegos para atraer a los participantes, incentivar la acción, fomentar el conocimiento y resolver problemas”. Asimismo, surgen otros autores que abonan a este concepto como Deterding quien planteó una definición de gamificación más simplificada, basada en la utilización de elementos del juego en contextos no lúdicos.

Es a partir del año 2010 cuando la gamificación empieza a ganar gran popularidad en el sector educativo hasta convertirse en un término asociado principalmente al ámbito escolar. Cabe señalar que, a pesar de haberse incluido recientemente en las aulas, la gamificación no es únicamente una tendencia educativa en auge, sino que ha demostrado su eficacia en múltiples estudios, resultando una metodología de gran interés para el profesorado.

En el año 2014 se lleva a cabo el primer Congreso Mundial de Gamificación, en Barcelona, España, donde más de treinta ponentes internacionales presentan los resultados de las últimas investigaciones en el campo, y donde se discuten diversos aspectos relacionados con estrategias gamificadas, su impacto tanto en el mundo corporativo como en la sociedad, así como su potencial para ser aplicado en diferentes áreas.

La gamificación, dentro del campo educativo, recorre un largo camino, el cual ha sido estudiado desde diferentes enfoques o perspectivas, por lo que existe numerosa bibliografía al respecto. En la actualidad nadie discute que se puede aprender jugando y, por ello, la actividad lúdica forma parte de las estrategias didácticas utilizadas por los docentes.

Las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC's) no sólo representan un instrumento o un nuevo medio de información y comunicación. Es importante tomar en consideración que generan un nuevo espacio social y por ende un nuevo espacio educativo conocido como Educación. La gamificación supone un aporte sustancial a la mejora de la calidad educativa.

2.2.2 Gamificación en el aula de clases

Para llevar a cabo la implementación de la gamificación en el aula se requiere de una planificación que tenga en cuenta todos los aspectos que fundamentan el sistema gamificado y que permiten adaptar los elementos y técnicas de los juegos al contexto educativo de tal manera que esta estrategia resulte exitosa. Werbach y Hunter (2012) proponen seis pasos conocidos como los 6D dado que cada uno comienza con la letra D que es la inicial de la palabra diseño, estos pasos son:

1. Definir los objetivos. A la hora de gamificar lo primero es plantear los objetivos o metas que se pretenden alcanzar como: aumentar las ventas, aumentar la producción, aumentar la motivación o fortalecer aprendizajes en el caso de la educación. Para esto se debe hacer una lista de los objetivos potenciales, analizar cada uno y hacerlos lo más precisos posible, luego enumerarlos en orden de importancia, eliminar aquellos que sean medios en lugar de un fin y por último justificar explicando el beneficio de alcanzarlos. Además, responder a la pregunta el porqué de aplicar la gamificación y si ésta ayudará a conseguir los objetivos.

2. Delinear los comportamientos objetivos. Después de definir objetivos llega el momento de delinear los comportamientos, es decir, aquello que se quiere que hagan los jugadores o usuarios y la manera en que se medirán estos comportamientos. Cada actividad en línea genera un evento que se puede rastrear y medir, los puntos son la mejor manera de medir el progreso ya que estos traducen las actividades en números y generan retroalimentación. El éxito se puede medir de muchas maneras, pero para cada sistema se debe analizar cuál es la más adecuada y cómo se implementa.
3. Describir a los jugadores. El diseño de los juegos debe adaptarse a los distintos tipos de jugadores, por esto, se deben conocer sus características para lograr que los elementos del juego a emplear sean atractivos para todos. Tal y como lo expresa Teixes (2014): los tipos de jugadores son importantes en gamificación porque deberán hacerse diversas aproximaciones a los sistemas teniendo en cuenta como son los jugadores, es decir, el diseño vendrá condicionado por este factor. “Un factor de éxito en el diseño de un sistema gamificado es su adecuación a los distintos tipos de jugadores” (p. 38). Es de suma importancia conocer el perfil de los estudiantes para el diseño e implementación de las actividades gamificadas.
4. Diseñar ciclos de actividad. En este paso se eligen los elementos de juego que se van a utilizar para poner en funcionamiento el sistema gamificado. Werbach y Hunter (2012) puntualizan que: “la manera más útil de modelar la acción en un sistema de juegos es a través de ciclos de actividad” (p. 94). Además, plantean

que existen dos tipos de ciclos a desarrollar los bucles de compromiso y las escaleras de progresión.

5. No olvidarse de la diversión: ¿Es divertido? ¿Me gustaría jugar, aunque no hubiese recompensas?

6. Despliegue de las herramientas adecuadas. En este paso se definen los elementos de gamificación y herramientas adecuadas para realizar la implementación. La idea es construir un sistema gamificado genial e interesante y para esto se debe probar y aprender a lo largo del proceso. Siguiendo cada una de las pautas para el diseño se producirá una buena implementación de la gamificación.

Para estos autores antes mencionados, esta propuesta de juego posee como ventaja comparativa al resto de los juegos diseñados para universidades que: busca el desarrollo de competencias de los alumnos, lo cual lo califica a la propuesta como replicable y viable para toda aquella universidad que busque el desarrollar de competencias en sus alumnos/as a través de los elementos del aprendizaje basado en juegos.

A diferencia del resto de juegos diseñados para universidades, el objetivo particular es apoyar al desarrollo de competencias en los estudiantes motivo por el cual el juego tiene como base para su evaluación mecánicas empleadas en la evaluación por competencias.

2.2.3 Herramientas de Gamificación

La gamificación se puede diseñar y desarrollar en diferentes entornos virtuales y/o presenciales. Puede aplicarse con actividades gamificadas de refuerzo y es una estrategia excelente para combinarla con otras metodologías innovadoras como la de la clase invertida o flipped classroom. Se puede realizar actividades gamificadas con o sin soporte tecnológico. Según González González (2019) se hacen las siguientes distinciones de gamificación:

- a) Gamificación unplugged: es aquella en donde se aplican las técnicas, elementos y estrategias propias del juego a actividades desarrolladas en entornos sin soporte tecnológico. Por ejemplo, se puede realizar una actividad gamificada utilizando tarjetas o cartas, juegos de mesa, etc. o realización de una actividad tipo escape room donde el alumnado debe ir resolviendo acertijos para ir abriendo puertas, cajas, etc
- b) Gamificación plugged: es aquella en donde se aplican las técnicas, elementos y estrategias propias del juego a actividades desarrolladas en entornos virtuales o con algún soporte tecnológico.

Para poner en marcha un proceso de gamificación en el aula es necesario explorar sobre las herramientas que facilitarán la construcción de este proceso. Existen diversas herramientas tecnológicas que facilitan la integración de la gamificación en el ámbito educativo. Plataformas como Classcraft y Quizizz son ejemplos de cómo la tecnología puede ser utilizada para gamificar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas herramientas se describen a continuación:

Classcraft: es un ejemplo de cómo un videojuego puede ser utilizado como una herramienta educativa. Al transformar el aula en una aventura épica, los estudiantes participan en retos y misiones, trabajando en equipo y adquiriendo conocimientos de manera lúdica.

Quizizz: es una plataforma que permite crear cuestionarios interactivos, transformando una actividad de evaluación en un juego competitivo. Estas herramientas motivan a los estudiantes a participar activamente y a mejorar sus habilidades a través de la competencia sana y el juego.

Genially. Es una herramienta ideal para crear experiencias gamificadas, presentaciones interactivas, infografías o crear experiencias de aprendizaje en las que el alumno no sólo escucha o mira, sino que también interactúa y busca contenido oculto. Como dicen sus creadores “Convierte tus ideas en experiencias”. Permite crear materiales interactivos, de excelente calidad, sin necesidad de conocimientos de programación o diseño. Se ha vuelto muy popular en el campo educativo por su potencial y facilidad de uso, tiene muchas plantillas gratuitas y la posibilidad de generar materiales reutilizables. Entre otros.

2.3. Fundamentos Teóricos

2.3.1 Teorías de Aprendizaje

El desarrollo de las diversas teorías de aprendizaje nace como una necesidad de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, basados en entender cómo el estudiantado aprende de manera más efectiva y como muchas de ellas dentro de sus elementos se relacionan con los procesos de gamificación.

La gamificación surge como una quinta teoría del aprendizaje al hacer una comparación desde los enfoques conductista, cognitivista, constructivista y conectivista a lo largo de cada elemento del proceso de aprendizaje. Como el valor real de las teorías solo puede juzgarse por los siguientes efectos, principalmente basados en la respuesta a los problemas y desafíos contemporáneos de la sociedad, el entorno social, cultural, económico y tecnológico no debe ser subestimado y debe tenerse en cuenta desde el principio.

Al intentar analizar la gamificación con el conjunto de herramientas didácticas tradicionales, es probable que se comprendan más los aspectos específicos de la teoría que cuando se trata de abordarla con frases comunes y las interpretaciones contemporáneas más nuevas. El valor didáctico de la gamificación proviene de su complejidad. “La gamificación no solo es un mejor método didáctico, sino que afecta a diferentes partes del proceso de aprendizaje y crea una capa completamente nueva en la mayoría de las definiciones actuales, no reemplazándolas sino complementándolas” (Deterding, 2012, p.134).

La gamificación tiene elementos más comunes con la teoría del aprendizaje conductista que con los otros tres conceptos principales en conjunto, sin embargo, se debe tener en cuenta que la gamificación no es sólo una versión actualizada del sistema de Skinner, Díaz Cruzado & Troyano Rodríguez, (2013), plantea tres aspectos. En primer lugar, la gamificación como teoría del aprendizaje utiliza un sistema de evaluación basado en la comunidad y un refuerzo que difiere mucho de las teorías anteriores, excepto el concepto conectivista. El segundo elemento es que la gamificación es capaz de manejar rutas de aprendizaje diversificadas, ya que el énfasis está en los pequeños logros, y no en los vínculos entre estos logros, por lo que se

pueden construir múltiples rutas para alcanzar el objetivo principal basado en la actitud, habilidades y otras características de los alumnos. El tercer elemento, pero no menos importante, es que la gamificación considera la dimensión visual del proceso de aprendizaje muy importante, especialmente la visualización del avance en el proceso de aprendizaje y la ruta de aprendizaje elegida.

La gamificación y el enfoque conectivista también consideran a las redes sociales como marcos de gran importancia; sin embargo, las dos perspectivas son completamente diferentes. Los teóricos conectivistas manejan las redes sociales no solo como marcos, sino como componentes reales del proceso de aprendizaje y definen el aprendizaje en sí mismo como la conexión de diferentes modos o puntos de estas redes. La gamificación por el contrario maneja las redes sociales como las bases desde las cuales se puede lanzar la estrategia de motivación basada en la comunidad el proceso de retroalimentación para poder elevar el nivel de participación en el proceso de aprendizaje para cada individuo participante. Probablemente no sería exagerado decir que, para la teoría del aprendizaje conectivista, la red social es un elemento clave del proceso de aprendizaje, mientras que, para la gamificación, la red social es más bien un impulso de apoyo para alcanzar niveles motivacionales más altos.

La teoría del aprendizaje constructivista afirma que el proceso de aprendizaje es único para el alumno y la situación concreta a medida que se construye el conocimiento durante el proceso de aprendizaje. La teoría de la gamificación examina el proceso de aprendizaje desde dos puntos de vista diferentes al mismo tiempo, lo que hace que sea bastante difícil definir el proceso de aprendizaje en la teoría. Por un lado, la gamificación utiliza una perspectiva individual para estudiar el avance de los alumnos y ofrecer el mejor camino de aprendizaje a

cada uno de ellos en función de sus necesidades y cualidades. Por otro lado, la evaluación del desempeño y la retroalimentación están fuertemente basadas en la comunidad, lo que requiere soluciones generales, simples y esquemáticas para poder manejar diversos alumnos en el grupo con un solo sistema. Como este último es responsable de aumentar la motivación y el nivel de participación en el proceso de aprendizaje, se puede afirmar que una parte crucial del proceso de aprendizaje es, sin duda, basada en la comunidad.

“La gamificación no debe confundirse con el aprendizaje programado o el aprendizaje basado en computadora, aunque algunas de las interpretaciones sugieren que estas últimas solo subrayan la compatibilidad de la teoría con las nuevas tecnologías” (Melo-Solarte & Díaz, 2018, p.22).

La teoría también se puede utilizar para rediseñar la educación tradicional en el aula con una visión especial de las características de los alumnos, las rutas de aprendizaje y el sistema de recompensas, ya sea que se planea cambiar el contenido de aprendizaje o no. La esencia de la gamificación no es la tecnología, sino el entorno de aprendizaje diverso y el sistema de decisiones y recompensas, cuyo objetivo es aumentar la motivación y alcanzar un mayor nivel de participación en el proceso de aprendizaje.

A continuación, en el siguiente cuadro se muestran los componentes de la gamificación del aprendizaje que enmarcan un enfoque nuevo e innovador que se basa en teorías de aprendizaje anteriores en algunos elementos y utiliza una perspectiva completamente nueva en otros.

Figura 2. Comparación de las teorías de aprendizaje

Componentes del aprendizaje	Teoría conductista	Teoría cognitivista	Teoría constructivista	Teoría conectivista	Gamificación
El aprendiz	individuo impulsado por el instinto	individuo consciente	individuo consciente	individuo consciente	individuo consciente
Motivación	extrínseco	intrínseco	intrínseco	Extrínseco	intrínseco
Conocimiento	externo	interno	interno	externo	interno-externo
El proceso de aprendizaje	impulsado por el medio ambiente	procesamiento personal ad hoc	procesamiento personal sistemático	procesamiento de red ad hoc	procesamiento personal sistemático
La enseñanza se centra en	El medio ambiente y el comportamiento de los alumnos.	El proceso cognitivo de los alumnos.	El proceso cognitivo de los alumnos con una visión especial del conocimiento previo.	La dinámica de las redes con una visión especial de la asignación de conocimientos.	El entorno y el proceso cognitivo de los educandos.
Compromiso	individual	individual	individual	basado en la red	basado en el grupo
El camino de aprendizaje está guiado por	profesor	profesor	profesor	aprendiz (descubre diferentes caminos), y el profesor (elige un camino)	profesor (establecer diferentes caminos), y el alumno (elegir un camino)
La actitud del profesor	activo	activo	reactivo	reactivo	proactivo
La actitud del aprendiz.	reactivo	reactivo	activo	proactivo	proactivo
Realimentación	individual	individual	individual	basado en la red	basado en el grupo

Fuente: Sánchez-Pacheco et al. (2020)

El manejo de la gamificación como teoría de aprendizaje requiere el conocimiento de las herramientas de los juegos que se utilizarán, así como la claridad de sus ventajas y desventajas. De lo contrario, pueden ocurrir errores, como la sobrevaloración de las recompensas extrínsecas que pueden dejar el conocimiento para asimilar en el fondo.

Además, la gamificación trasciende la idea de simplemente insertar juegos o juegos digitales, porque su uso está asociado con el entorno del juego.

2.3.2. Formación continua de los docentes de Educación Superior.

El profesor universitario comienza la experiencia en el aula con sus conocimientos basados en los estudios de su profesión y probablemente en el ejercicio de la profesión. No obstante, el docente debe tener esa cualidad holística que le permita transmitir ese conocimiento, pero debe entender que debe adecuar el método de enseñanza según factores que le rodean como las necesidades personales, las de su institución, departamento, facultad, Universidad y la sociedad. La comprensión de esta realidad se logra cuando el profesor es consciente de que no lo sabe todo, que los aprendizajes son diversos, que existen diferentes métodos y técnicas pedagógicas y didácticas como el uso de la tecnología, la motivación y el trabajo con ética.

En la era digital actual, la rápida evolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha provocado cambios importantes en las personas, en la forma en que trabajan y se educan. El sector educativo no es ajeno a este cambio, ya que las nuevas tecnologías tienen el potencial de transformar la enseñanza y el aprendizaje, así como el papel de los docentes y los estudiantes en el proceso educativo. Por lo tanto, es importante analizar cómo se integran las TIC y con ello las estrategias educativas como la gamificación en la formación docente y qué retos presenta esta integración para la profesionalización y actualización de los educadores.

La formación docente es un proceso complejo que abarca tanto la formación inicial como la formación continua de los profesionales de la educación. En el contexto actual, se ha vuelto crucial incluir la formación en TIC en estos procesos. Sin embargo, la integración de las TICs en la formación docente presenta diversos retos.

- Uno de los principales retos es la resistencia al cambio por parte de los docentes. A pesar de que las TIC ofrecen herramientas y recursos valiosos para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, algunos docentes se resisten a su adopción debido a factores como la falta de habilidades, el temor al cambio o la percepción de que las TIC no son relevantes para su práctica. Para abordar este problema, es necesario ofrecer formación específica en Tecnología que permita a los docentes desarrollar habilidades y competencias digitales y comprender el valor añadido que las TIC pueden aportar a su práctica profesional.

- Un segundo reto que se puede mencionar es la brecha digital entre los docentes, que puede dificultar la integración de las TIC en la formación docente. Esta brecha puede deberse a factores socioeconómicos, geográficos, de género, edad y nivel educativo, entre otros. Para superar esta brecha, para el autor Bernal Bravo (2021) es fundamental promover políticas de inclusión digital y garantizar un acceso equitativo a las TIC y a la formación en competencias digitales para todos los docentes.

- El tercer reto se puede mencionar a la falta de recursos y de infraestructura tecnológica en algunas instituciones educativas también representa un desafío para la integración de las TIC en la formación. Para abordar este problema, es necesario invertir en la adquisición y mantenimiento de equipos y herramientas tecnológicas, así como en la mejora de las infraestructuras y el acceso a Internet en las instituciones educativas.

La educación es de gran importancia para el desarrollo del ser humano y de la sociedad, ya que facilita las capacidades de las personas y promueve el crecimiento económico y el bienestar social. Los seres humanos aprenden a través de procesos organizados, tanto con la

ayuda de profesores, como de forma individual, con compañeros y desconocidos a través del internet. Es en este escenario donde surgen las metodologías activas y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación, ya que existe un ecosistema más abierto y creativo que en épocas pasadas, y este hecho apoya aún más el uso de la gamificación como práctica docente.

La gamificación en términos de aprendizaje, se puede utilizar como estrategia en la "búsqueda de la producción de experiencias que sean atractivas y que mantengan a los estudiantes enfocados en su esencia para aprender algo que tiene un impacto positivo en su desempeño" (Alves, 2015, p.123). En la inserción en el entorno digital es necesario considerar la reconfiguración de las relaciones socioculturales, especialmente para aquellos individuos que ya nacieron en este contexto. Así se puede indicar que los conocidos Millennials (personas nacidas a inicios de los 80) utilizan microcomputadoras, internet y teléfonos móviles para los más diversos fines, y la relación de estas personas con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) brinda amplias posibilidades, sobre todo considerando que la articulación del funcionamiento de las instituciones con los medios de comunicación desarrolla el aspecto funcional en el uso de internet y habilita una dirección estratégica para las organizaciones en el fortalecimiento de su imagen institucional.

Para Braga, 2014, se entiende que las estrategias solo son efectivas cuando hacen un uso adecuado de los dispositivos de comunicación, dispositivos organizados socialmente y prácticamente como base de comunicación entre los participantes.

A través de la gamificación se puede trabajar los procesos cognitivos de manera más

creativa, atractiva y favoreciendo el aprendizaje, la gamificación no es convertir las asignaturas en un juego, ni simplemente poner una puntuación a cada tarea. El proceso de gamificar, supone un esfuerzo de planificación y seguimiento, diseño realimentación constante a cada asignatura, grupo y curso. Por lo tanto, las prioridades de las instituciones de enseñanza superior han de cambiar, por un lado, “se deben modificar los esquemas tradicionales de enseñanza” (Aguaded, 2001: p,6). Por lo que ahora se insiste que el centro de interés de la formación universitaria es el estudiante y, por otro, los objetivos que circunscriben el desarrollo profesional del docente universitario deben cambiar de óptica, es decir, se debe hacer uso de determinados recursos, en este caso las TICs, para ayudar a la mejora, tanto de la docencia como de la investigación en particular y de la institución universitaria en general.

2.3.3 Tipos de formación continua.

Para los procesos de formación continua, existe una diversidad de estrategias y recursos para su ejecución, estos deberían de estar diseñados de acuerdo con el área de conocimiento, la habilidad o la actitud que se ha identificado que se necesite reforzar, recordando que este proceso debería de ejecutarse durante toda la carrera profesional y que el resultado de estos incide en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Entre los tipos de formación continua se pueden enunciar a las maestrías, que de acuerdo con el Modelo Educativo de la UES es un elemento de formación que debería consolidar a los profesores universitarios. Otro tipo de formación ampliamente utilizado son los cursos, que de acuerdo con Gárate Carrillo & Cordero Arroyo (2019) sus contenidos se organizan ya sea a partir de temas y problemas relativos a avances del conocimiento, de nuevos enfoques y estrategias de enseñanza, conocimiento y manejo de tecnologías, procesos y procedimientos para el desarrollo de nuevas destrezas.

Asimismo, los talleres como mecanismo para discutir ideas y soluciones a los problemas a los que se enfrentan los profesores universitarios, a las conferencias, mesas redondas, paneles como estrategias formativas útiles cuando se dispone de un tiempo breve para la formación docente. También los seminarios donde se pueden abordar temáticas que a la larga se les puede dar continuidad en otros procesos.

2.4. Historia de la Licenciatura en Administración de Empresas

En el año de 1959 surgió la Carrera de Administración de Empresas como una subdivisión de la entonces Carrera de Economía; formando profesionales con conocimientos para la Dirección de Empresas. La creación de la carrera surge por razones de ampliar los servicios que ésta ofrecía, porque se encontraban limitados nada más a proporcionar, la carrera de Economía. Además de crearse la carrera en Administración de Empresas se cambia el nombre al de “Facultad de Ciencias Económicas” (FCE).

Para esa época (1959), las condiciones económicas del país requerían de profesionales que se incorporarán a la dirección de las empresas con una formación especializada para lograr una mayor eficiencia, y tomando en consideración que cuando la Corporación de Contadores de El Salvador determinó la creación de la Facultad de Economía y Finanzas su objetivo era el de elevar el nivel cultural y contable, no tomando en consideración la importancia que podían tener las áreas administrativas.

La carrera de Licenciatura en Administración de Empresas fue adoptada de la Facultad de Economía en el año 2008, el personal del departamento de la facultad multidisciplinaria

paracentral trabaja en las tres carreras que se ofrecen por ejemplo para Matemática I, II y III, Matemática Financiera. Es decir, áreas comunes de matemática y estadística. áreas complementarias inglés y computación, área legal derecho mercantil y laboral, área humanística filosofía y sociología; según información proporcionada por la Facultad Multidisciplinaria Paracentral los docentes han sido invitados a una constante formación continua esto es fundamental para garantizar que los educadores tengan las herramientas y recursos necesarios para su desarrollo profesional. El apoyo puede provenir de diversos actores, como instituciones educativas, organismos gubernamentales, organizaciones no gubernamentales y colegas, por lo cual este apoyo se puede dar de diversas formas, como programas de capacitación, mentorías, espacios de colaboración y recursos educativos. Estos recursos son esenciales para que los docentes puedan implementar cambios en su práctica y mejorar su desempeño en el aula.

En la Facultad Multidisciplinaria Paracentral se ha impartido el Curso de Formación Pedagógica para Profesionales desde el año 2008 hasta el año 2015, así como capacitaciones institucionales, diplomados, cursos y programas, algunos datos actuales de estos son:

1. Diplomado de Formación Pedagógica para ambientes virtuales en la Educación Superior año 2021 impartido por la Facultad de Ingeniería y Arquitectura UES
2. Programa de Acreditación Docente. año 2023 impartido por el Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología
3. Curso Principios Básicos de Ética Pública. año 2024
4. Curso de Gestión y Asignación de Créditos en Programas de Pregrado, grado y postgrado. año 2024 Universidad INEJ de Nicaragua

2.4.1. Evolución del Plan de Estudios de la Licenciatura en Administración de Empresas

En el transcurso de los años, se han generado cambios en el plan de estudio de la carrera, tales como el de 1960 que comprendía 27 materias obligatorias y 3 optativas, el de 1962 que contaba con 26 obligatorias y 4 optativas, es así como en 1964, se crean nuevos planes de estudio con el objetivo de preparar y graduar un mayor número de estudiantes, mediante una elevación del nivel de preparación académica, en dicho plan se le dio mayor importancia a las áreas administrativas, económicas y matemáticas; este plan contenía materias impartidas por semestre y por año.

En 1967 y 1970 se realizaron nuevos cambios dándole énfasis al área administrativa; luego del cierre temporal de la Universidad en 1972, se formulan nuevos cambios en la currícula de la carrera en el año de 1973.

Es hasta en 1993, cuando se desarrolla el documento de trabajo denominado “Propuesta Inicial de Reforma de Planes de Estudio de las Licenciaturas de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad de El Salvador”, con el cual se pretendía crear una propuesta de reforma que incluyera cambios de estructura y de contenido de los Planes de Estudio existentes en esa época.

En el año de 1994, en Asamblea de Docentes se decide la actualización del Plan de 1973, para lo cual se contrató un Técnico que estructuró los primeros dos años de la carrera; y es en 1996 cuando se concluye la creación del Plan de Estudios de 1994.

En dicho proceso se incluyen en el pensum de la carrera dos asignaturas dirigidas al área de informática y dos al idioma inglés; de la misma manera se reforman las materias de Matemáticas, Estadística y Métodos y Técnicas de Investigación. Para estar a la vanguardia en la formación de profesionales que respondan a las nuevas exigencias es necesario que la Facultad realice un análisis de las currículas actuales, debido a los cambios en la economía que exigen profesionales con conocimientos especializados en diversas áreas **(Ver Anexo 2, Plan de Estudio, 1994)**.

El plan de estudios de la carrera en Administración de Empresas, que ofrece la Facultad de Ciencias Económicas de la UES, propone de forma organizada las diferentes asignaturas que se imparten durante el proceso de formación de la carrera, necesarias para que los estudiantes puedan adquirir los conocimientos, habilidades, actitudes y valores requeridos para el desempeño de la profesión.

La malla curricular del plan de estudios de la carrera esta graficada para ser desarrollada en 5 años de estudios, comprendida en 10 ciclos académicos, compuestos de 44 asignaturas y 165 unidades valorativas distribuidas en área básica, diferenciada, sustentación técnica y subespecialización.

Para ilustrar cronológicamente los cambios habidos en los diferentes planes de estudio de la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad de El Salvador; a continuación, se presenta su comportamiento en el siguiente cuadro, con el objetivo de visualizar el último cambio en el plan de estudio el cual hasta la actualidad tiene vigencia.

PLANES DE ESTUDIO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS				
AÑO	ASIGNATURAS DEL PLAN	ASIGNATURAS OPTATIVAS	TOTAL ASIGNATURAS	VIGENCIA DEL PLAN
1960	27	3	30	2 AÑOS
1962	26	4	30	2 AÑOS
1964	31		31	3 AÑOS
1967	36	11	47	3 AÑOS
1970	36		36	3 AÑOS
1973	39		39	21 AÑOS
1994	40	4	44	VIGENTE

Fuente: Ayala Pastpr, J (2008).

2.5. Competencias educativas

El concepto de competencias es común en la actualidad. Aunque tiene distintas acepciones, regularmente se consideran como una organización compleja de atributos que se basan en habilidades, conocimientos, actitudes y valores, los cuales se evalúan en situaciones determinadas, de modo que su incorporación a los procesos educativos se ha dado de forma cada vez más contundente como parte de las políticas actuales de preparación para el mundo del trabajo.

El concepto de competencias surgió en la década de los 60; pero no fue sino hasta 2001 cuando, a partir del Proyecto Tuning en Europa, 175 universidades las incluyeron como parte de sus planes de estudio; actualmente se implementan en 19 países (Sánchez, 2011).

Las competencias docentes del nivel superior abarcan todo lo que ha tenido relación con su práctica docente, con su finalidad, con la preocupación por mejorarla y con su profesionalización. Por ello, para conocerlas es necesario considerar tres asuntos: el contenido, la clasificación y la formación, es decir, saber qué enseñar, cómo enseñar, a quiénes se enseña

y para qué, desde la perspectiva de las necesidades del desarrollo económico y social y, más concretamente, de las demandas del sistema productivo (Barnett, 2001; Álvarez y López, 2009). Este tipo de educación hace evidente el tránsito de un proceso centrado en la enseñanza a uno centrado en el aprendizaje, lo cual supone redefinir la organización de los procesos de aprendizaje y las funciones sustantivas de las instituciones de educación superior.

2.5.1 Competencias digitales de los Docentes en Educación Superior

El docente requiere nuevas estrategias, percepciones, experiencias y conocimientos para intentar dar respuesta a los múltiples interrogantes que se le presentan cada día. Para ello, es necesario concebir el docente bajo otro paradigma, diferente al tradicionalmente utilizado. Es preciso desentrañar qué elementos cognitivos, actitudinales, valorativos y de destrezas favorecen la resolución de los problemas educativos, desde todos los niveles de desempeño del docente, para que, de esta manera, sea posible identificar y analizar aquellas capacidades requeridas por un grupo social determinado, en un contexto específico, lo cual le dará pertinencia social a este nuevo perfil.

El educador concebido desde esta óptica debe despertar el interés por aprender, cómo aprender y mantener al día estos conocimientos. No se debe definir la profesionalidad docente sólo por el desempeño observable puesto que reduce drásticamente las posibilidades de desarrollo del educador, ya que es posible a través de la definición de un perfil basado en competencias (debidamente identificadas), ofrecer una visión más amplia, pertinente y contextualizada del perfil docente, en términos de autonomía, de asumir responsabilidades, de trabajo en grupo y capacidad de aprender a aprender.

El profesor universitario necesita crecer en diversas áreas y a través de diferentes medios y con distintos recursos. Las TICs hoy se han convertido en un arma de doble filo; por un lado, son un recurso que ayuda al profesor a progresar, tanto en la función investigadora como en la docente, descubriendo o diseñando nuevas metodologías de trabajo y, por otro, son un medio que le ayuda a estar siempre en continuo crecimiento. “La enseñanza señala Martínez (2001, 197) no puede quedar al margen de esta realidad tecnológica”. Para que las TICs entren a formar parte de la realidad diaria del docente universitario es necesario que éste sepa verlas, sentir las y entenderlas como algo más que un simple recurso. La gamificación se presenta hoy en día como una herramienta de ayuda en este proceso, tanto para profesores como para estudiantes, ya que ayuda a implementar una forma de enseñanza más dinámica, creando modelos de participación.

Marc Prensky en su artículo Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales establece que los estudiantes se diferencian de generaciones anteriores debido a la llegada y la rápida propagación de la tecnología digital en las últimas décadas del siglo XX. La innovación de la tecnología, ya sea manera presencial o virtual es de suma prioridad que la educación se auxilie de opciones como la gamificación para que los alumnos ahora digitales se sientan en su contexto tecnológico de aprender mediante software que los motive jugando, ya que con la debida creatividad y diseño del facilitador del aprendizaje, se motive a los alumnos para aplicarse de manera interactiva y divertida, despierte sus habilidades, logre conocimientos y alcance un aprendizaje significativo.

La transformación digital del sector educativo ha suscitado nuevos modos de interacción entre las personas y el conocimiento al que se puede acceder de forma inmediata, a través de múltiples dispositivos y fuentes de información sin barreras espacio-temporales. Este hecho, tal

y como apuntan el autor Marín (2005) ha ocasionado que los profesionales de la educación desempeñen un rol y un reto muy importante, ya que no solo deben conocer la materia que imparten, sino que también deben diseñar y gestionar la información y posteriormente transmitirla al alumnado, utilizando estrategias y metodologías que abonen y enriquezcan los conocimientos de los estudiantes. Es importante indagar, conocer y comprender la manera de utilizar algunas estrategias durante la práctica docente, para aumentar la motivación y el aprovechamiento del estudiante.

Los/as alumnos/as universitarios deben apropiarse de un conjunto de saberes que respondan a las exigencias de la sociedad moderna y que les permita participar de manera creativa, honesta y comprometida en la vida social y así propiciar su crecimiento continuo como personas activamente involucradas en el logro de su propia realización.

Para lograr este perfil, la Educación Superior debe involucrarse activamente en la formación de profesionales que cuenten con las cualidades que les permita dar respuesta a los requerimientos actuales del mercado moderno, ya que la sociedad contemporánea reclama la presencia de personas competentes para el ejercicio de sus funciones, personas con la creatividad precisa para incorporar de manera innovadora las funciones y tareas para las que han sido preparados desde el punto de vista teórico. Por ende, las competencias en la Educación Superior juegan un papel altamente relevante.

Para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), en el siglo XXI las personas deben tener competencias básicas y perdurables en el tiempo que abonen a aprender a resolver problemas, construir argumentos, tomar decisiones,

saber comunicarlas y participar. Una sociedad dinámica, altamente tecnológica, centrada en la información, el conocimiento y la comunicación, requiere de capacidades esenciales: analizar, interpretar, evaluar, inferir, anticipar, resolver problemas, construir juicios, tomar decisiones, crear y comunicar. Estas capacidades reciben el nombre de competencias fundamentales, se les conoce de esta manera porque son transversales a todos los saberes que se adquieren a lo largo de la vida. Son competencias fundamentales, además, porque permiten identificar y enfrentar los cambios constantes que se producen en la sociedad, en el ámbito laboral, educativo y económico. Se trata de competencias que facilitan una mejor inserción social, en un mundo dinámico, en permanente evolución.

Las competencias fundamentales, permiten que las personas aprendan a aprender de los otros; analizan la diversidad de opiniones que existen sobre un mismo tema; descubran el valor del pluralismo; confronten sus ideas con otras diferentes a las propias; argumenten y definan posiciones y construyan un mayor empoderamiento ciudadano. Estas competencias son una condición necesaria para el ejercicio de una vida democrática. El desafío en este milenio es aprender a aprender, porque ello asegura autonomía intelectual. Las competencias fundamentales son un componente esencial para lograr independencia y flexibilidad en el aprendizaje.

Los/as docentes deben tener las herramientas necesarias para implementar las estrategias didácticas fuera del aula, la estrategia didáctica en el diseño curricular universitario define la ruta que el docente debe seguir para lograr los objetivos didácticos del curso y a la vez lograr los objetivos de aprendizaje en lo/as alumno/as inscritos y con ello abonar al crecimiento profesional de los estudiantes por medio de metodologías activas. El empleo de metodologías

activas es un elemento clave en la innovación educativa que ha sido evaluado por el Observatorio de Innovación Educativa de la Universidad a Distancia de Madrid (Universidad Abierta) desde su creación. Entre estas metodologías activas destaca la gamificación, tanto por su potencial como por su interés mediático.

Diseñar y configurar experiencias de clases innovadoras acerca a las propuestas de las metodologías activas de aprendizaje y el uso de las tecnologías digitales (TD) en la acción pedagógica, sitúan a los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje e implica potenciarlo. Basadas en los postulados del enfoque constructivista, proponen experiencias de aprendizaje que permiten indagar, buscar, experimentar, probar, equivocarse, hacerse preguntas y tratar de resolverlas a través de diferentes caminos. Entre las metodologías activas más conocidas podemos mencionar el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aprendizaje Basado en Problemas, el Estudio de Casos y la Gamificación que es el eje de esta investigación.

Por su parte, con el propósito de reforzar la calidad educativa en el sector público, en 2014 el gobierno de El Salvador, a través del Ministerio de Educación (ahora Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología) por medio del Plan Nacional de Formación de Docentes (PNFD) diseñó un sistema enfocado en el desarrollo profesional en todos los niveles en los que se propuso redireccionar los procesos de enseñanza-aprendizaje para que fuesen dinámicos e innovadores así como las estrategias y mecanismos de evaluación, seguimiento y mejora continua del sistema.

La docencia universitaria es una labor compleja. Enseñar no solo es transmitir conocimientos y educar a los estudiantes, es también planificar, administrar, organizar, aplicar y

evaluar la acción educativa. Además, incluye la investigación y la proyección social como funciones del quehacer universitario, los cuales están estipulados en la Ley de la Educación Superior (Asamblea Legislativa, 2004).

Lo anterior significa que el docente debe ser formado en dichas áreas. Para esta formación, las universidades emergen como las instituciones de primer nivel que elaboran y desarrollan planes de estudio para la formación de docentes, en los niveles educativos que van desde parvularia hasta bachillerato. El respaldo a las universidades como instituciones formadoras de docentes la ampara la legislación salvadoreña, en específico la Ley General de Educación, dado que ahí se establecen los lineamientos generales para la formación académica.

2.6. Diseño Didáctico mediado por las TIC

El diseño didáctico se refiere a la organización y presentación de componentes tales como objetivos, contenidos, actividades, materiales y los medios utilizados, relacionados y articulados con el proceso de enseñanza.

El crecimiento acelerado de internet como una red de acceso a la información, ha revolucionado de igual forma la educación tradicional, a distancia y virtual de tal forma que se ha convertido en un aprendizaje en línea. Lo anterior permite afirmar que la integración y combinación de contenidos de forma digital, tienen como propósito formar individuos apoyados por medios tecnológicos (Kim Cisneros, 2015).

En la elaboración del diseño didáctico es necesaria la identificación de las actividades

que el estudiante pueda realizar de forma autónoma, cuales requieren acompañamiento, aquellas que requiere que se realicen de forma colaborativa mediante equipos y las que propician el pensamiento crítico, ya que, se deben formular interrogantes y situaciones problema con claridad y precisión y evaluar a información de acuerdo a las conclusiones y soluciones de acuerdo a criterios establecidos con anterioridad. El diseño didáctico permite generar una serie de acciones con anterioridad que le permiten al estudiante poder aprender y formarse con una modalidad con esquemas diferentes a la tradicional, por lo cual como afirma el Kim Cisneros (2015), “el diseño didáctico es la planificación anticipada del proceso formativo” (pág, 193); con esto se busca facilitar el aprendizaje del estudiante con la inclusión de elementos didácticos y promueve las habilidades para el acceso de la información en entornos tecnológicos y la interacción con los demás actores del proceso como el asesor y los recursos dispuestos.

Por tanto, los planes de formación o capacitación docente deben integrar dentro del diseño didáctico, aspectos de aprendizaje colaborativo mediante el diseño de entornos apoyado por medios tecnológicos, que confluyan en la formación de los profesores y el aprendizaje de los alumnos, no solo desde el conocimiento y manejo de herramientas tecnológicas, sino desde la reflexión sobre su impacto en el proceso de enseñanza y el uso adecuado, las potencialidades y los límites respectivos (Avello-Martínez & Marín, 2016)

III. ESTRATEGIA METODOLOGICA

3.1 Método de investigación

La presente investigación se desarrolla y se rige bajo el método deductivo hipotético de corte cuantitativo, según Roberto Hernández Sampieri (2011) “es un enfoque de la investigación científica que se caracteriza por ser secuencial, deductivo, probatorio y objetivo” (p.56). Debido a que en esta investigación se busca obtener datos sobre cuantos procesos de formación continua han recibido los docentes de la carrera de administración de empresas (Adm. Emp) de la facultad Multidisciplinaria Paracentral para la implementación de metodologías activas como la Gamificación en clases.

3.2 Tipo de estudio

Esta investigación, de acuerdo con su profundidad, el de tipo de estudio es descriptivo-explicativo, porque se realizará una descripción de la situación, conociendo y detallando las particularidades del sector docente de la carrera de Adm. Emp, que está siendo objeto de estudio, en un espacio de tiempo específico.

De igual manera es de tipo explicativa, porque permite obtener una comprensión más acertada del porqué de las causas del fenómeno que se está investigando, analizando las características de cada una de las variables del tema.

3.3 Diseño de investigación

El diseño de investigación para recolectar datos será de carácter no experimental seccional descriptivo, debido a que no se conformaran grupos de control, ni experimental, porque

lo que se busca es observar la realidad tal y como es en el contexto presente.

No se realizará ningún tipo de manipulación deliberada de las variables, sólo se hará un registro de los datos tal y como lo manifiesten los participantes en su contexto a partir de la técnica de investigación utilizada, luego se analizarán e interpretarán los datos.

3.4 Población y Muestra

3.4.1. Población o universo: de acuerdo a Hernández Sampieri (2008), “es el Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p.174). Esta queda limitada por el problema y por los objetivos del estudio. Es decir, se utilizará un conjunto de personas con características comunes que serán objeto de estudio y así obtener datos más fiables que enriquezcan la temática de investigación. Es decir, que este estudio comprende a 23 unidades de análisis que se distribuyen a continuación.

Tabla 1. *Población de la planta docente que atiende la carrera de adm.emp*

POBLACION	MASCULINO	FEMENINO	TOTALES
DOCENTES	16	7	23

Fuente: Elaboración propia, con datos obtenidos de Administración Académica FMP.

3.4.2. Muestra: Según Sampieri (1990) "Se entiende por muestra al "subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible". Es decir, representa una parte de la población objeto de estudio. De allí es importante asegurarse que los elementos de la muestra sean lo suficientemente representativos de la población que permita hacer generalizaciones.

El tipo de muestra fue de tipo probabilística para calcular las poblaciones finitas de variables cuantitativas, estimada mediante la fórmula para dicho tipo de muestras que es la siguiente:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot (1-p)}{E^2 \cdot (N-1) + Z^2 \cdot p \cdot (1-p)}$$

N = Tamaño de la población total = 23

Z = Valor crítico para el nivel de confianza del 90% (Z= 1.645 para este caso)

P = Proporción esperada de éxito (p=0.5)

E= Margen de error = 0.10 (10%)

Procedimiento:

$$\frac{23(1.645)^2 (0.5)(1 - 0.5)}{(0.10)^2(23 - 1) + (1.645)^2(0.5)(1 - 0.5)}$$

$$n = \frac{23(2.706025)(0.5)(0.5)}{(0.01)(22) + (2.706025)(0.5)(0.5)}$$

$$n = \frac{15.55964375}{0.22 + 0.67650625}$$

$$n = \frac{15.55964375}{0.89650625}$$

$$n = 17.355$$

El tamaño de la muestra necesario para una población de 23 personas, con un nivel de confianza del 90% y un margen de error del 10%, es aproximadamente 17.355, lo que se aproxima y se redondea a 18 personas para asegurar la representatividad.

3.5. Perfil de las personas informantes durante etapa de recolección de información

La recolección de la información se hará con base al siguiente perfil que deberá reunir cada uno de los y las informantes.

Tabla 2. *Perfil de los y las docentes de ADM.EMP*

ATRIBUCIONES	CRITERIOS
Edad	Indiferente
Profesión	Formación
Ocupación	Docentes de Educación Superior de la carrera de Adm.

	Emp.
Estado civil	Indiferente
Nivel académico	Universitario
Lugar de Trabajo	Facultad Multidisciplinaria Paracentral, Departamento de San Vicente.

Fuente: Elaboración propia.

El propósito de este cuadro es conocer el perfil de las personas informantes en la investigación, porque es necesario evidenciar directamente los criterios claves que abonen al investigador, para recolectar la información y diseñar los instrumentos.

3.6. Selección de los sujetos a quienes se les aplicarán los instrumentos

En esta investigación para seleccionar a los sujetos a quienes se les aplicaran los instrumentos, los criterios a considerar son los siguientes: Criterios de inclusión responde al conjunto de características que deben cumplir los sujetos o datos para ser parte del estudio. De exclusión son las características que descalifican a un sujeto o dato para ser parte del estudio. De eliminación se define como aquellos sujetos que reúnen con las características de la selección de la población (criterios de inclusión) pero que no desean participar (o no cuentan con las posibilidades) en el proceso de investigación.

3.6.1. Criterios de inclusión, exclusión y eliminación

A continuación, se presenta la siguiente tabla.

Tabla 3. Criterios de inclusión, exclusión y eliminación

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión	Criterios de eliminación
1. Docentes de la Carrera de Administración de Empresas, Facultad Multidisciplinaria Paracentral. Departamento de San Vicente.	1. Docente de la facultad Multidisciplinaria Paracentral, no pertenecientes a la carrera de Adm. Emp.	1. Docentes que no laboran en facultad Multidisciplinaria Paracentral.

Fuente: Elaboración propia

3.7 Técnicas e instrumentos de investigación

Para desarrollar la presente investigación se tomarán en cuenta las técnicas e instrumentos que servirán para la recolección de información, propias del Método deductivo Hipotético, con enfoque cuantitativo.

3.7.1 Técnicas:

Encuesta: “Consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a

medir” (Sampieri et. al., 2003, p.123).

Entrevista: “es un diálogo entre dos personas que se caracteriza por no ser espontáneo. Quien la realiza tiene como objetivo obtener información acerca del sujeto entrevistado o de acceder a su perspectiva sobre un tema” (Enciclopedia del Lenguaje, 1994, p.1).

3.7.2 Instrumentos de recolección de datos.

Los instrumentos que se utilizarán para la consecuente recolección de datos están relacionados con las técnicas de investigación cuantitativa; es por ello, en el siguiente apartado se hace su respectiva descripción.

Cuestionario:

El cuestionario estará conformado por un conjunto de preguntas cerradas (de opción múltiple), dirigidas a los/as docentes de la carrera de Adm. Emp, relacionadas al tema, estas están elaboradas de forma organizada y coherentes; con lo que se obtendrá la información necesaria para poder realizar el estudio

Para el autor Hernández Sampieri (2008), “las preguntas cerradas son un conjunto de una o más variables a medir” (p.190). A través de una guía de preguntas como herramienta su utilidad será lograr que las personas encuestadas den posibles respuestas al problema en estudio según las preguntas planteadas, se gestionara para que el llenado sea de forma virtual, a través de Google Forms en donde los participantes tendrán acceso con sus cuentas de correo institucionales o personales y así poder dar respuesta, se hará una presentación de la investigación, se darán a conocer los objetivos; así mismo, se indicara el anonimato de la

encuesta con el fin de evitar sesgos en sus respuestas. Este aspecto se puede evidenciar en el cuestionario, donde no se encuentran preguntas de tipo personal, solo datos que puedan enriquecer la investigación.

Guía de entrevista Semiestructurada: (1 persona). Este tipo de instrumento será elaborado por el investigador; consistirá en una guía que contendrá una estructura organizada con un encabezado y objetivo que se busca alcanzar en cada entrevista, así los elementos importantes a mencionar cuando esta sea realizada para conocer su opinión.

La entrevista comprende un esfuerzo por parte del entrevistado frente a, o en colaboración con, el entrevistador que asiste activamente a este ejercicio. Comprende, asimismo, un cierto grado de intimidad y familiaridad que haga más llevadera y justificada la entrevista, en este tipo de entrevistas las preguntas ya están establecidas, aunque se permite que el investigador, según su propio criterio, intercale nuevas preguntas u obvie algunas de las ya establecidas según como marche la entrevista.

3.8 Validación de instrumento

Para la validación se retomará el proceso desarrollado por Lawshe (1995), quien propuso una fórmula simple para cuantificar el grado de consenso con un grupo de expertos para la validez del contenido donde cada pregunta fue evaluada y clasificada como “es esencial”, “útil pero no esencial” ó “no necesaria”, quedando en el instrumento las que más de la mitad del jurado validarán en contenido. Este proceso se refiere al grado en que aparentemente un instrumento mide la variable en cuestión, de acuerdo con “voces calificadas”.

Se encuentra vinculada a la validez de contenido y, de hecho, se consideró por muchos años como parte de ésta. Hoy se concibe como un tipo adicional de evidencia. Regularmente se establece mediante la evaluación del instrumento ante expertos. Por ejemplo, Hernández-Sampieri (2005) sometió el instrumento a revisión por parte de asesores en desarrollo organizacional, académicos y gerentes de recursos humanos. Se analizarán los resultados de la validación de cada ítem con la fórmula de Lawshe denominada como la razón de validez del contenido.

El cuestionario y la entrevista semiestructurada fue revisada por un Maestro experto en Educación e Investigación quien brindó su apoyo y opinión sobre el trabajo realizado y ayudó a solventar errores que pudieron tener los instrumentos.

$$CVR = \frac{n_e - N/2}{N/2}$$

CVR	Razón de validez de contenido.
=	
n_e	Números de expertos que indican " Esencial ".
N	Número total de expertos.

3.9. Procedimiento para la recolección de datos

Para la recolección de datos, se realizaron las siguientes fases principales:

1. Se Diseñaron dos instrumentos para la recolección de datos, el primer instrumento

(cuestionario) para docentes que imparten asignaturas en la carrera de Administración de Empresas, Facultad Multidisciplinaria Paracentral. El segundo instrumento fue una entrevista semiestructurada dirigida a la jefa del departamento de Ciencias Económicas.

2. Se coordinó con el departamento de Ciencias Económicas para poder enviar el cuestionario, mediante los correos institucionales de cada docente.
3. Se explicó detalladamente a los docentes en sus correos institucionales el objetivo del cuestionario a realizar.
4. Aplicación de los instrumentos de investigación.
5. Procesamiento de resultados por medio de cuadros estadísticos, auxiliándose de una hoja electrónica del software Microsoft Office Excel.
6. Análisis e interpretación de los resultados.

3.10 . Operacionalización de Variables

A continuación, se muestra la operacionalización de cada una de las variables de la investigación.

Tabla 4. Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Tecnica/Instrumento
VI. Metodologías Activas	Son una serie de estrategias y técnicas que buscan el aprendizaje efectivo del alumnado, a la vez que fomentan la participación activa, la colaboración y la aplicación práctica de conocimientos.	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje significativo. - Pensamiento crítico - Estrategias didácticas 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Creatividad • Trabajo colaborativo • Implicación del alumnado 	Cuestionario dirigido a docentes de la carrera de Adm. Emp.

<p>VD. Gamificación</p>	<p>Es una técnica o método de enseñanza que aprovecha la atraktividad de los juegos en los espacios educativos, con el fin de lograr mejores resultados de aprendizaje para los alumnos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámicas • Dominio de tecnología 	<ul style="list-style-type: none"> • Aumento de compromiso. • Motivación • Mayor productividad. 	<p>Entrevista semiestructurada</p>
--------------------------------	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia

IV. DESCRIPCIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

4.1. Descripción de los datos obtenidos en cuestionario.

La descripción de la encuesta realizada a docentes de la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, Facultad Multidisciplinaria Paracentral, se detalla en tablas y gráficos circulares auxiliándose de una hoja electrónica del software Microsoft Office Excel, para los datos recolectados. Los datos obtenidos, se presenta de forma gráfica interpretando las relaciones entre las variables identificadas en el proceso de ejecución de los cuestionarios.

Tabla 1: Departamento de residencia de los/as docentes de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral participantes en el estudio.

Departamento de Residencia				
San Salvador	La Paz	San Vicente	Cabañas	Total
2	2	13	1	18

Gráfica 1. Departamento de residencia

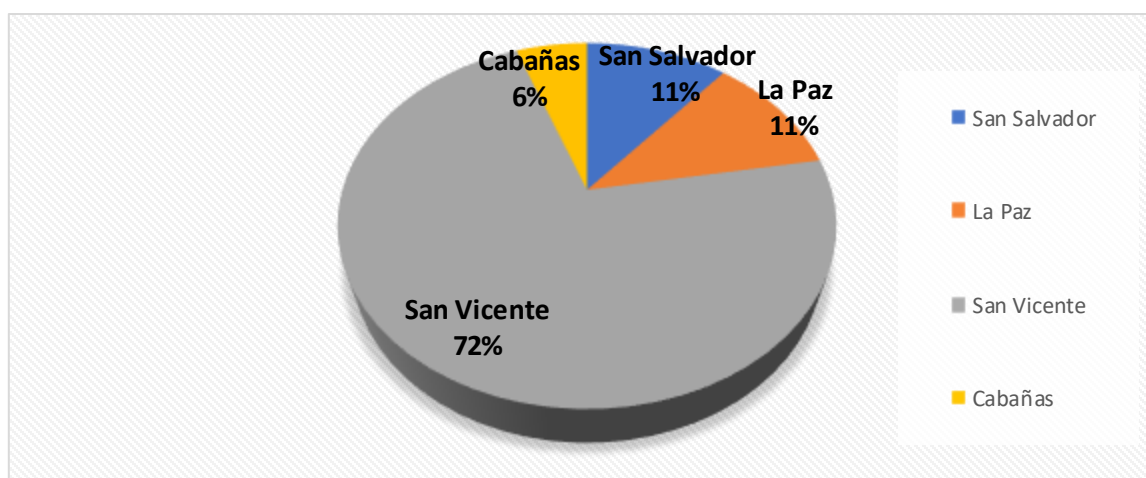


Tabla 2: Zona de residencia de los/as docentes de la carrera de Administración de empresas de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral.

Zona de residencia	
Rural	Urbano
3	15
Total	18

Grafica 2. Zona de residencia

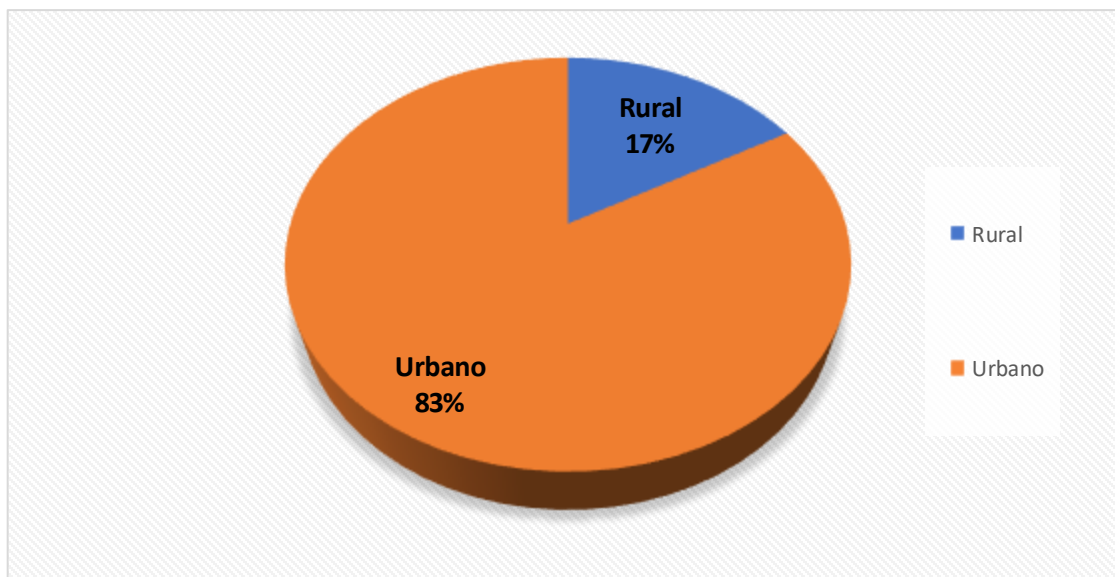


Tabla 3: Especialidad Académica de los/as docentes de la carrera de Administración de Empresas de la FMP.

Especialidad Académica										
Contabilidad	Informática	Contaduría Pública	Administración de Empresas	Financiera	Ciencias Jurídicas	Formulación de Proyectos	Economía	Inglés	Matemática	Total
1	1	5	4	1	1	1	2	1	1	18

Gráfico 3: Especialidad Académica

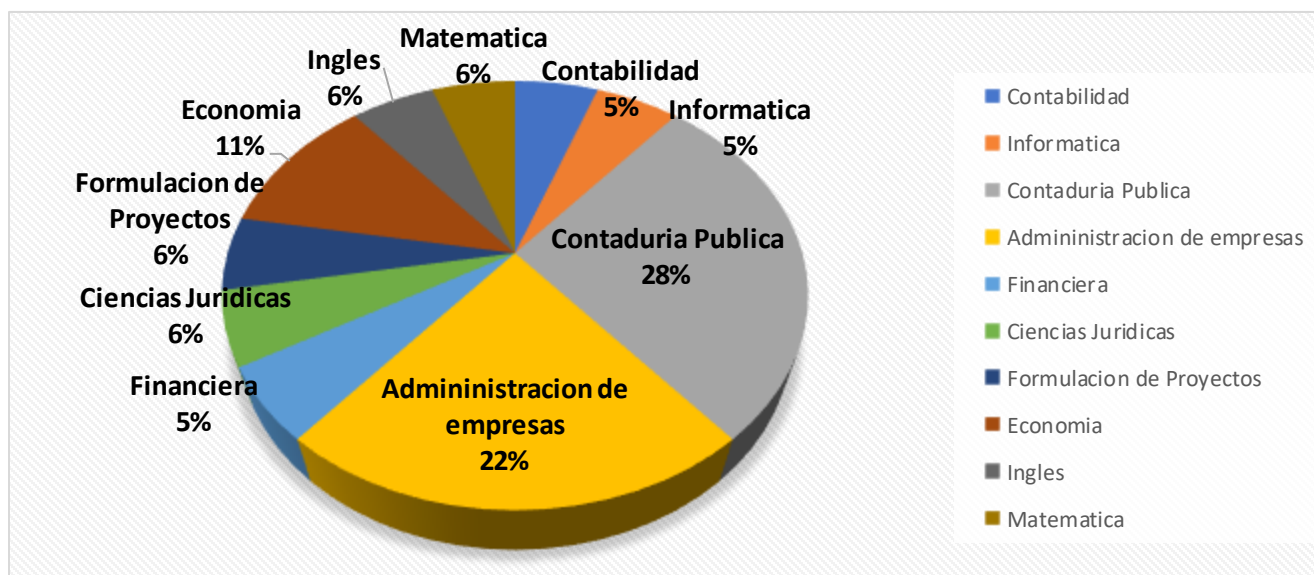


Tabla 4: Rango de edad de los/as docentes de la carrera de Administración de Empresa de la FMP.

Rango de Edad					
30-35	36-40	41-50	51-60	61 o más	Total
2	2	7	4	3	18

Gráfico 4: Rango de Edad

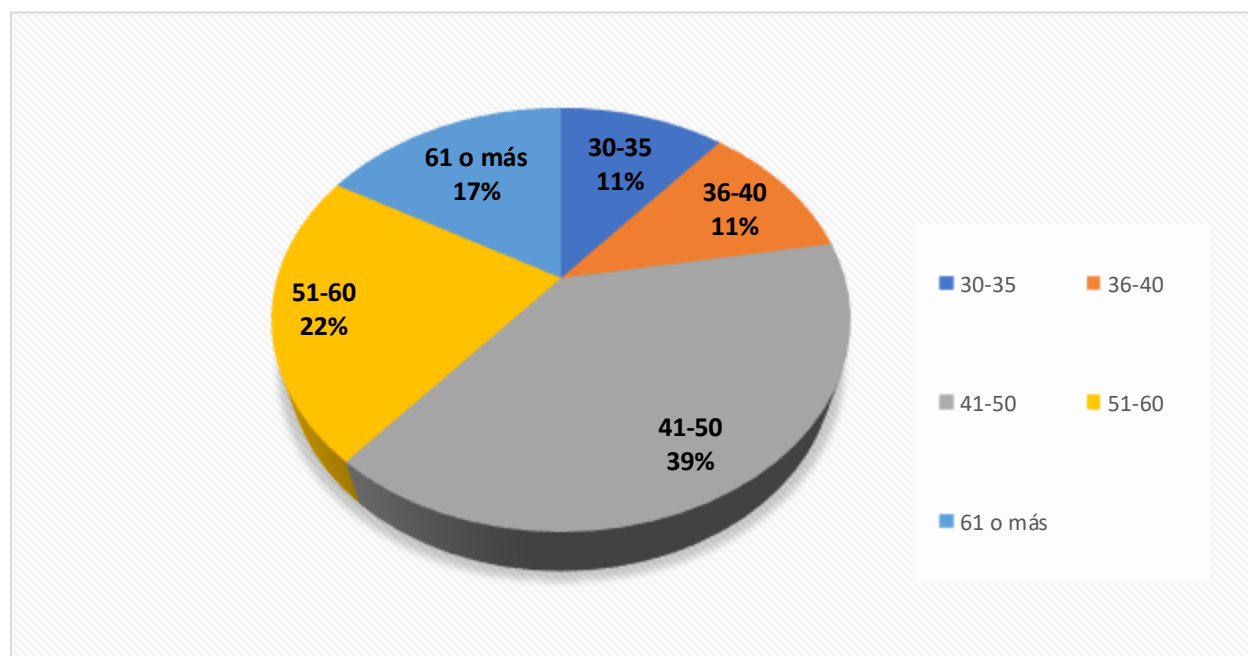


Tabla 5: Genero de los/as docentes de la carrera de Administración de Empresas de la FMP

Genero de los/as docentes	
Masculino	Femenino
12	6
Total	18

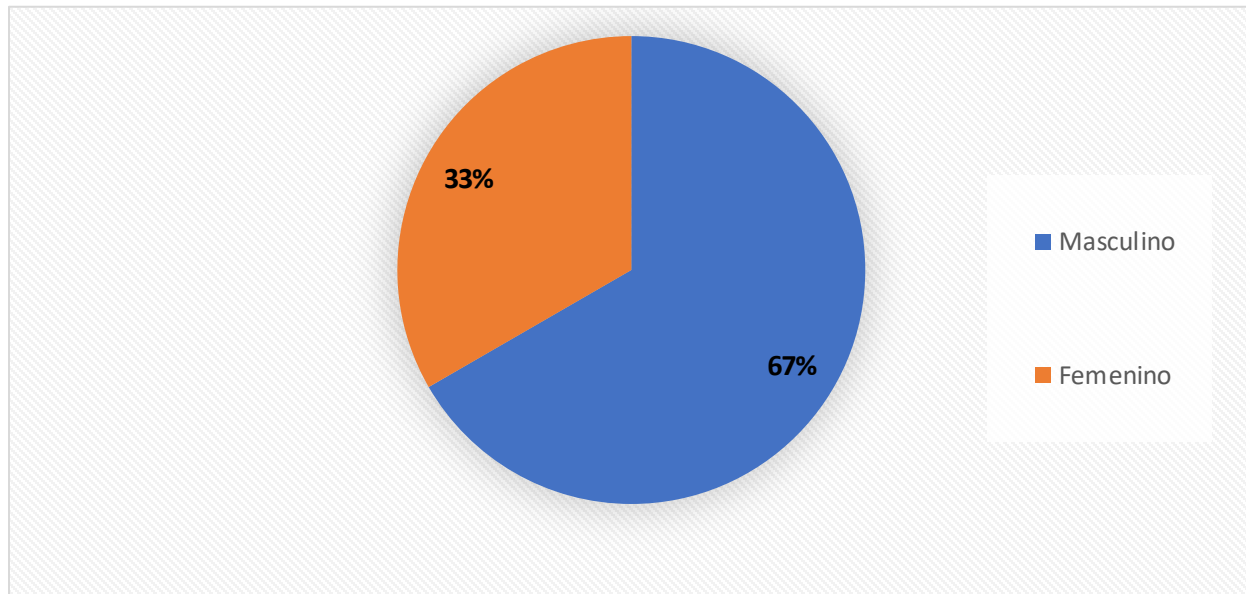
Gráfico 5: Genero de los/as docentes

Tabla 6: Años de experiencia en educación superior de los/as docentes de la carrera de Administración de Empresas de la FMP

Años de experiencia.	
2-10 años	6
11-20 años	8
21-30 años	3
31-40 años	1
Total	18

Gráfico 6: Años de experiencia.

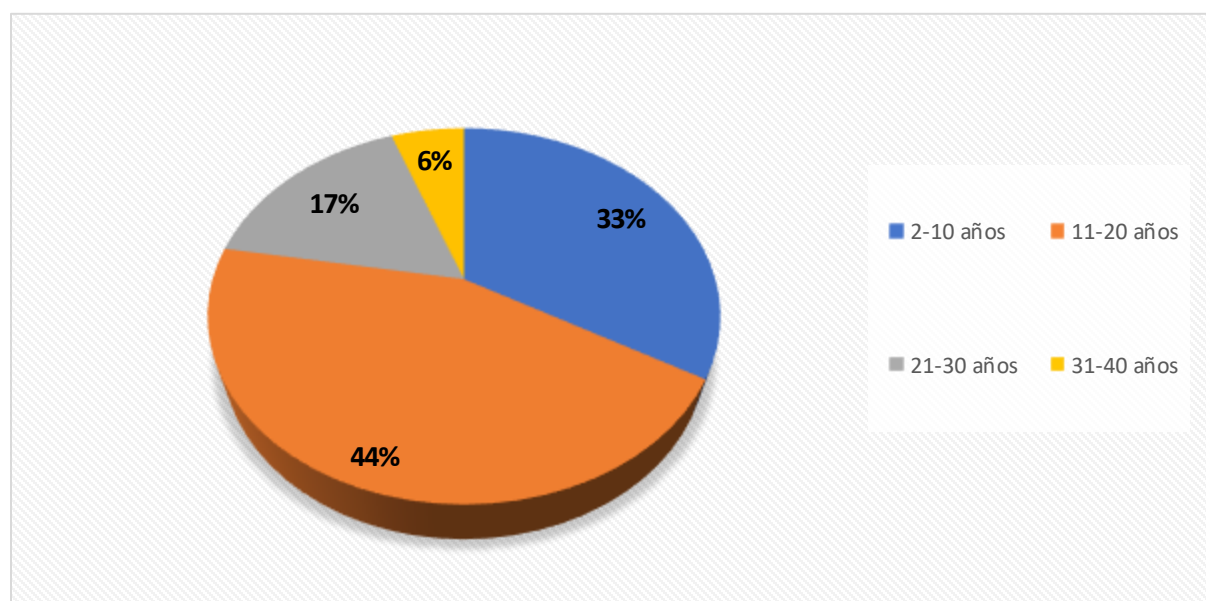
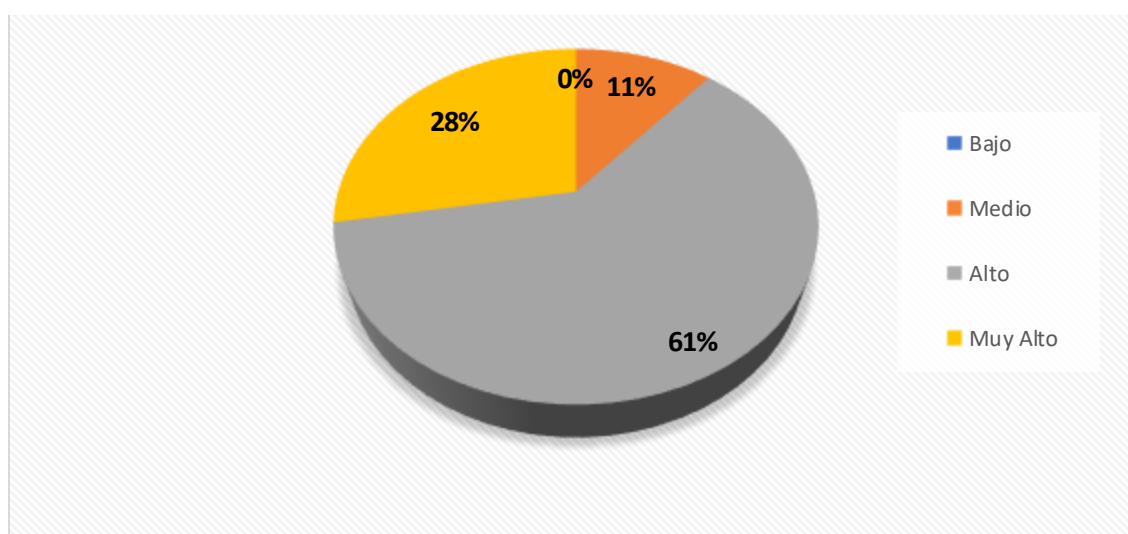


Tabla 7: Competencias Digitales

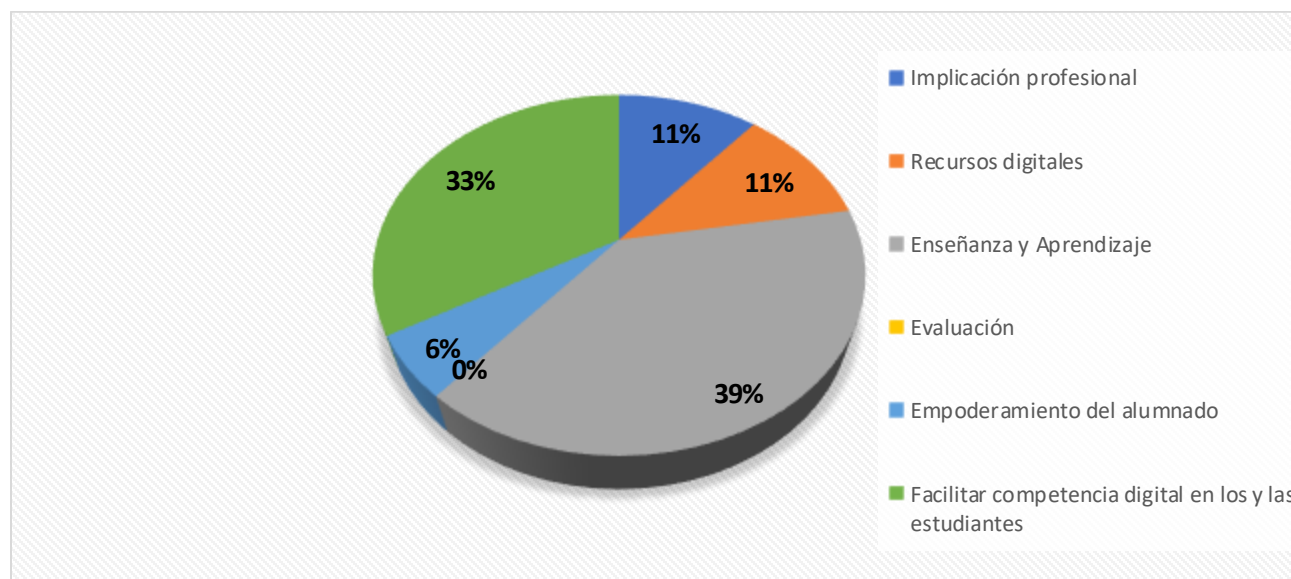
Pregunta 1: ¿Qué papel juegan las competencias digitales en la educación superior?					
Opciones	Bajo	Medio	Alto	Muy Alto	Total
Entrevistados	0	2	11	5	18

Gráfico 7: Competencias Digitales**Descripción:**

Del total de 18 encuestados que imparten asignaturas en la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, entre ellos hombres y mujeres, se hizo la siguiente interrogante ¿Qué papel juegan las competencias digitales en la educación superior ?, los docentes encuestados tenían varias opciones de las que podían elegir, es por ello que para mejor comprensión se ha realizado una tabla donde se especifican las opciones, así como el total de docentes encuestados, lo niveles bajo, medio, alto y muy alto por lo que posteriormente se ha realizado una gráfica de pastel con los datos obtenidos, el 61% de docentes consideran que las competencias digitales en educación superior juegan un papel alto, el 28% muy alto, el 11% medio y un 0% bajo.

Tabla 8: Importancia de las Competencias Digitales

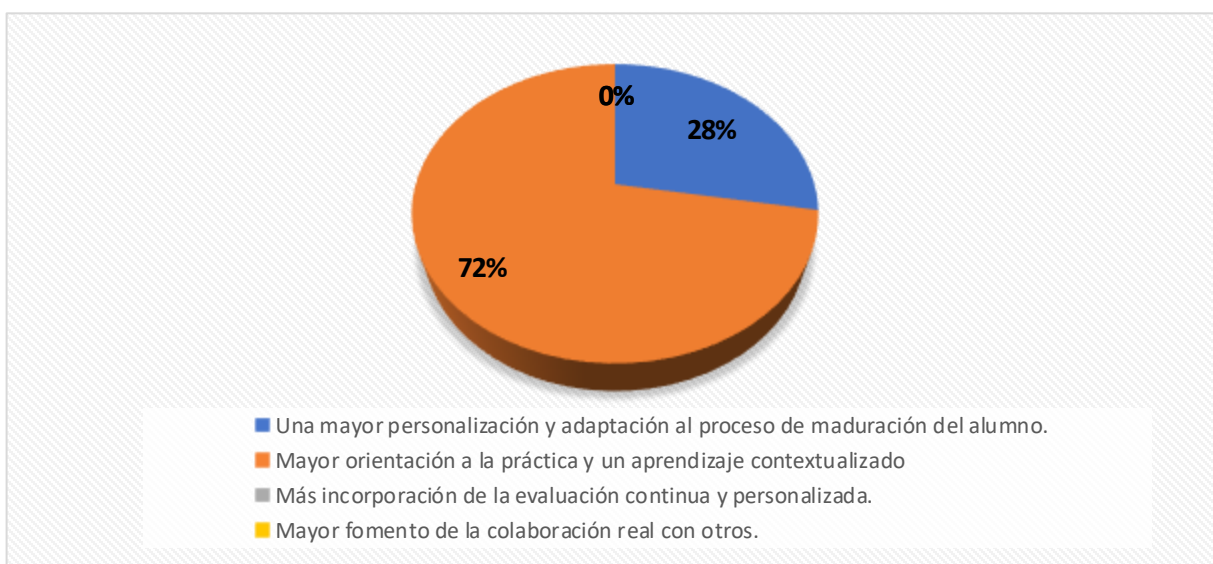
Pregunta 2: ¿Qué competencias digitales considera que son más importantes para un docente?							
Opciones	Implicación profesional	Recursos digitales	Enseñanza y Aprendizaje	Evaluación	Empoderamiento del alumnado	Facilitar competencia digital en los y las estudiantes	Total
Encuestados	2	2	7	0	1	6	18

Gráfico 8: Importancia de las Competencias Digitales**Descripción:**

Del total de 18 encuestados que imparten asignaturas en la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, entre ellos hombres y mujeres, se hizo la siguiente interrogante ¿Qué competencias digitales considera que son más importantes para un docente? El 39% de los docentes contestó que es la enseñanza y aprendizaje, el 33% facilitar competencias digitales en los/as estudiantes, un 11% considera que es la implicación profesional, otro 11% los recursos digitales, un 6% empoderamiento del alumnado.

Tabla 9: Herramientas digitales

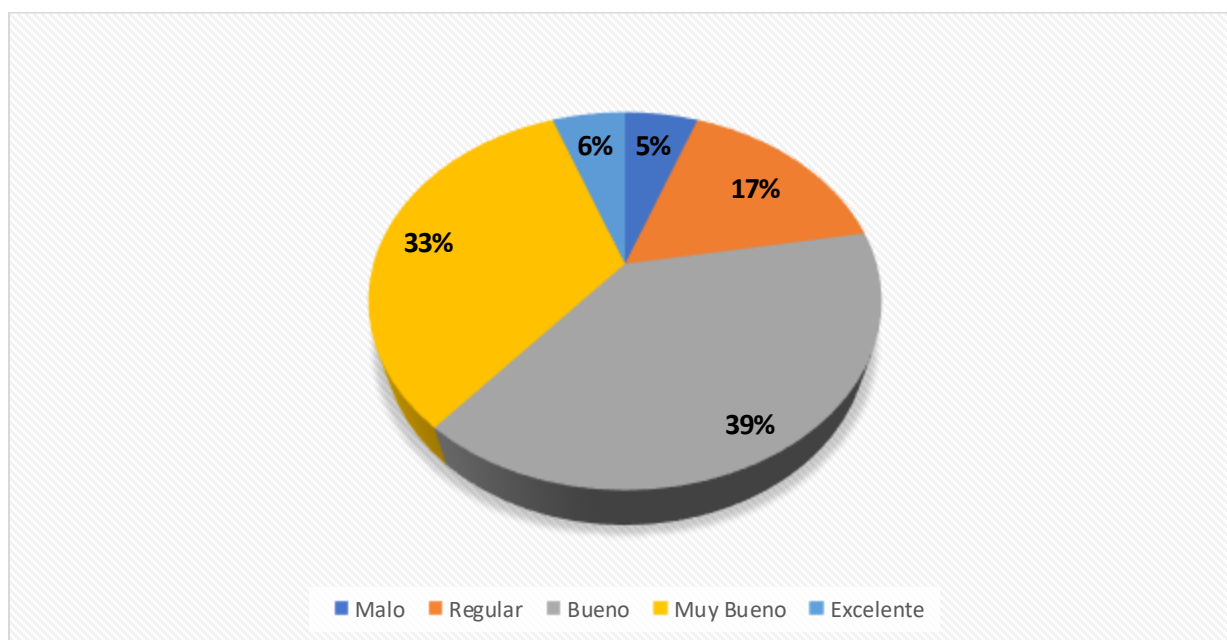
Pregunta 3. La combinación de herramientas digitales y pedagogía posibilita que los aprendizajes se transformen hacia:					
Opciones	Una mayor personalización y adaptación al proceso de maduración del alumno.	Mayor orientación a la práctica y un aprendizaje contextualizado	Más incorporación de la evaluación continua y personalizada.	Mayor fomento de la colaboración real con otros.	Total
Encuestados	5	13	0	0	18

Gráfico 9: Herramientas digitales**Descripción:**

Del total de 18 encuestados que imparten asignaturas en la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, entre ellos hombres y mujeres, se hace la siguiente afirmación: la combinación de herramientas digitales y pedagogía posibilita que los aprendizajes se transformen hacia: un 72% de los docentes consideran una mayor orientación a la práctica y un aprendizaje contextualizado, un 28% hacia una mayor personalización y adaptación al proceso de maduración del alumno.

Tabla 10: Nivel de conocimiento

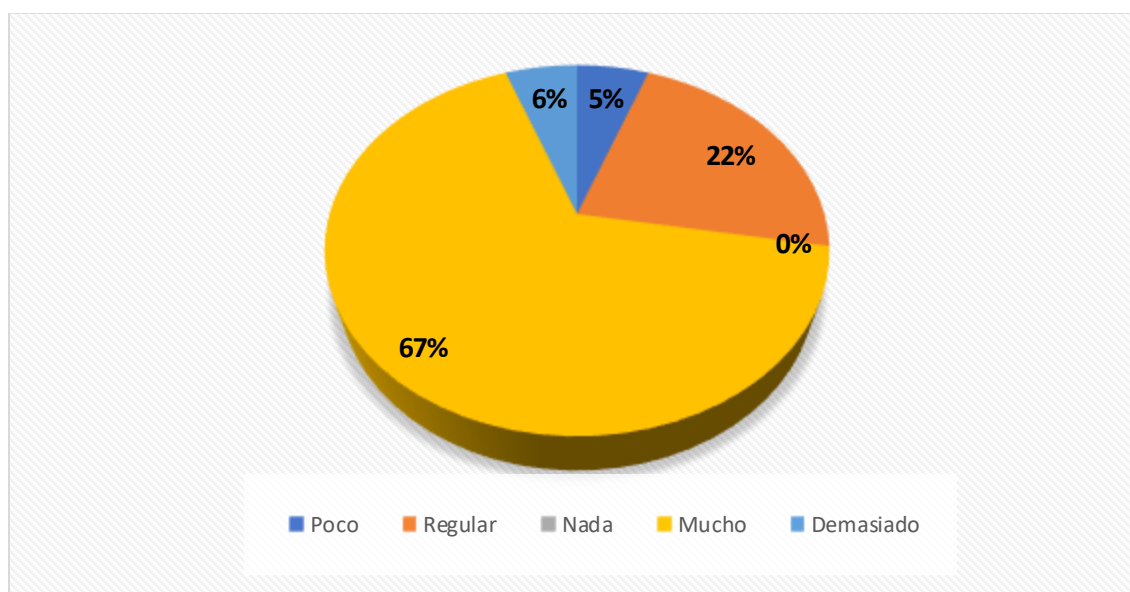
Pregunta 4. ¿Cuál es su nivel de conocimiento sobre las metodologías activas?						
Opciones	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente	Total
Encuestados	1	3	7	6	1	18

Gráfico 10: Nivel de conocimiento**Descripción:**

Del total de 18 encuestados que imparten asignaturas en la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, entre ellos hombres y mujeres, se hace la siguiente pregunta ¿Cuál es su nivel de conocimiento sobre las metodologías activas?, el 39% de los docentes consideran que es bueno, el 33% considera que es muy bueno, el 17% considera que es regular, el 6% excelente y el 5% malo.

Tabla 11: Uso de metodologías activas

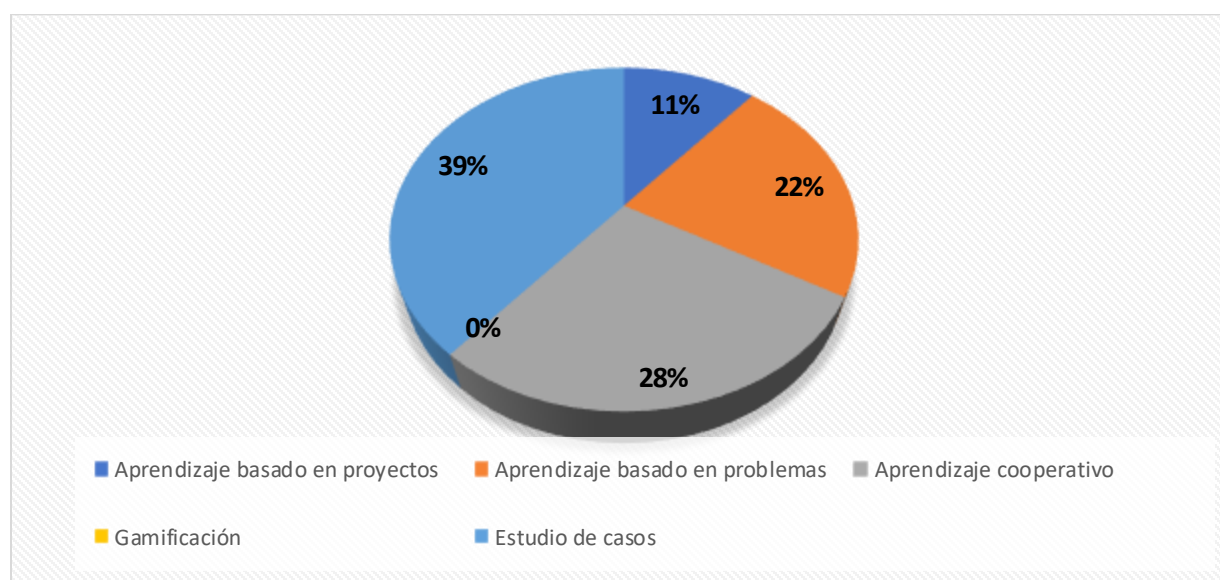
Pregunta 5. ¿De qué manera ha influido en su proceso de enseñanza el uso de metodologías activas en el aula de clase?						
Opciones	Poco	Regular	Nada	Mucho	Demasiado	Total
Encuestados	1	4	0	12	1	18

Gráfico 11: Uso de metodologías activas**Descripción:**

Del total de 18 encuestados que imparten asignaturas en la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, entre ellos hombres y mujeres, se hace la siguiente pregunta: ¿De qué manera ha influido en su proceso de enseñanza el uso de metodologías activas en el aula de clase?, un 67% de los docentes consideran que mucho, un 22% regular, un 6% demasiado, y un 5% consideran que es poco.

Tabla 12: Utilización de Metodologías Activas

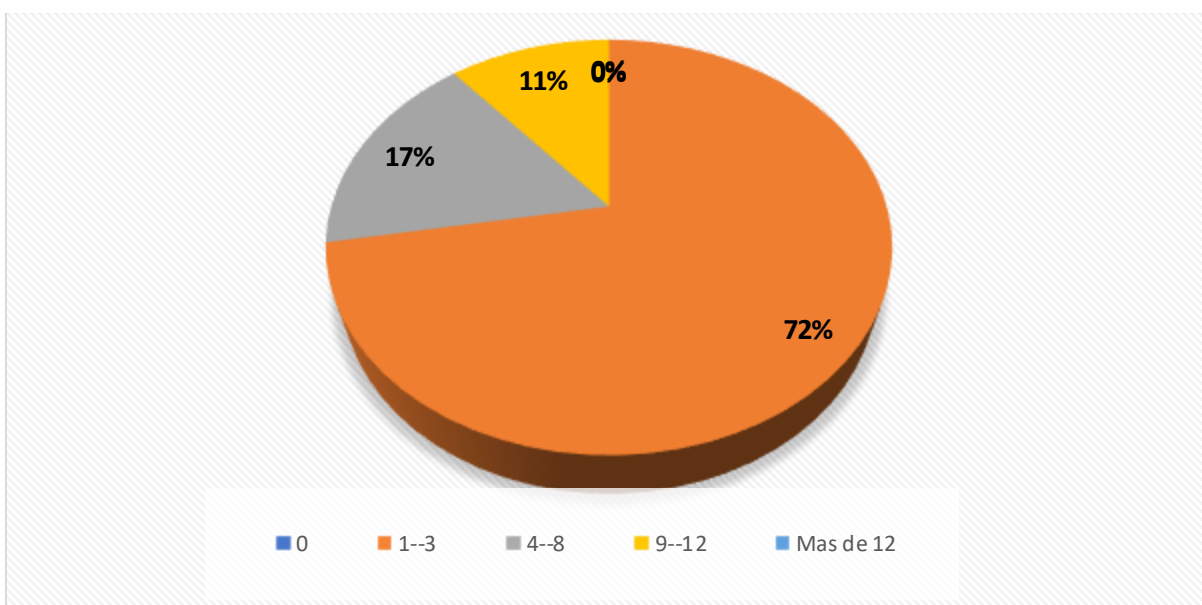
Pregunta 6. ¿Cuál o cuáles son las metodologías activas que más utiliza en el aula?						
Opciones	Aprendizaje basado en proyectos	Aprendizaje basado en problemas	Aprendizaje cooperativo	Gamificación	Estudio de casos	Total
Encuestados	2	4	5	0	7	18

Gráfico 12: Utilización de Metodologías Activas**Descripción:**

Del total de 18 encuestados que imparten asignaturas en la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, entre ellos hombres y mujeres, se hace la siguiente interrogante: ¿Cuál o cuáles son las metodologías activas que más utiliza en el aula?, un 39% considera que es el estudio de casos, el 28% el aprendizaje cooperativo, un 22% aprendizaje basado en problemas y un 11% aprendizaje basado en proyectos.

Tabla 13: Cursos de Formación Docente

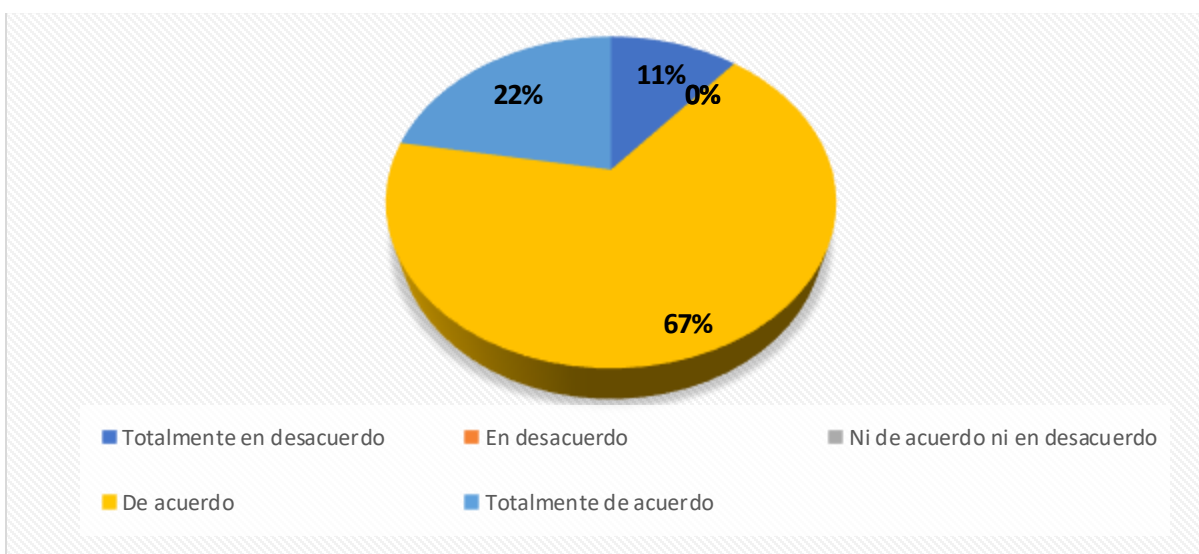
Pregunta 7. ¿Cuántos cursos de formación docente sobre las TIC ha recibido?						
Opciones	0	1-3	4-8	9-12	Mas de 12	Total
Encuestados	0	13	3	2	0	18

Gráfico 13: Cursos de Formación Docente**Descripción:**

Del total de 18 encuestados que imparten asignaturas en la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, entre ellos hombres y mujeres, se hace la siguiente interrogante: ¿Cuántos cursos de formación docente sobre las TIC ha recibido?, el 72% de los docentes han recibido entre 1 a 3 cursos de formación, el 17% entre 4 y 8 cursos, el 11% entre 9 y 12 cursos.

Tabla 14: Formaciones sobre las TIC

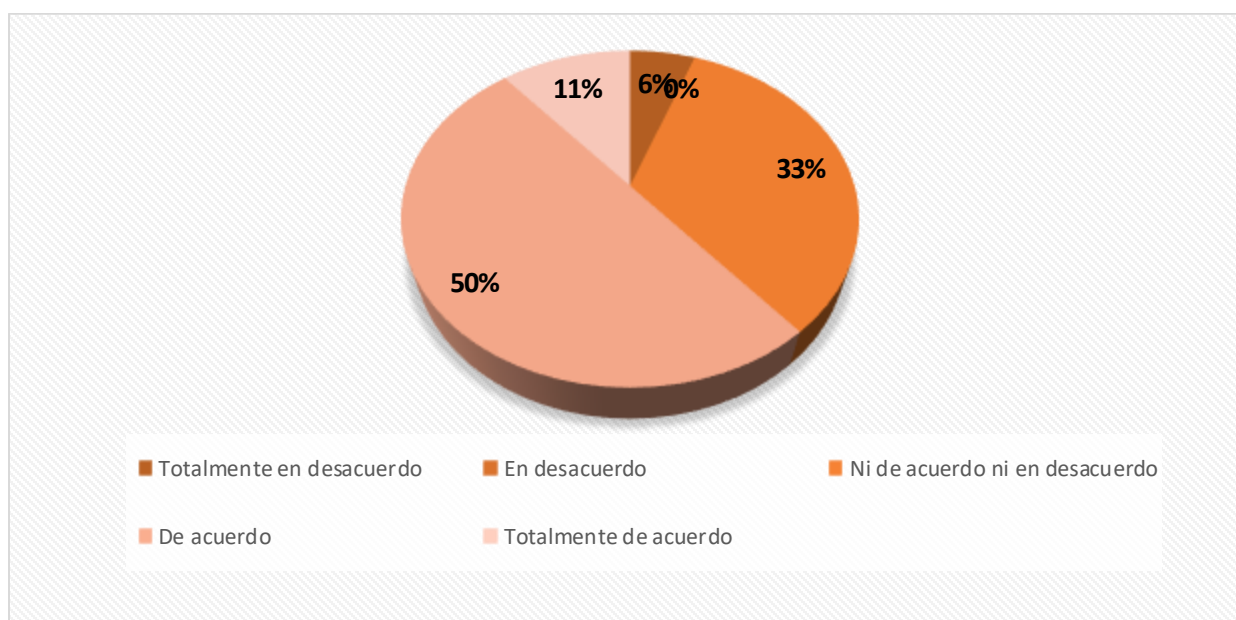
Pregunta 8. Las formaciones sobre las TIC en las que ha participado, le han permitido integrar las herramientas digitales a su práctica docente.						
Opciones	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
Encuestados	2	0	0	12	4	18

Gráfico 14: Formaciones sobre las TIC**Descripción:**

Del total de 18 encuestados que imparten asignaturas en la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, entre ellos hombres y mujeres, se hace la siguiente interrogante: Las formaciones sobre las TIC en las que ha participado, le han permitido integrar las herramientas digitales a su práctica docente, un 67% está de acuerdo, un 22% totalmente de acuerdo, y un 11% totalmente en desacuerdo.

Tabla 15: Nivel de competencia

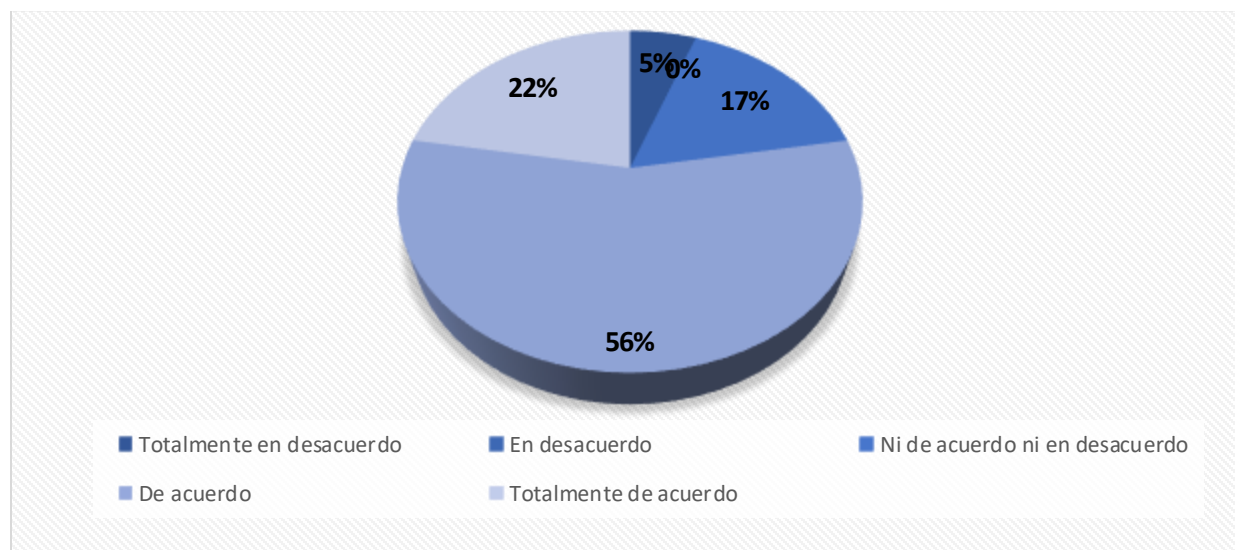
Pregunta 9. El nivel de competencia para diseñar herramientas digitales, producto de las formaciones en que ha participado es alto.						
Opciones	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
Encuestados	1	0	6	9	2	18

Gráfico 15: Nivel de competencia**Descripción:**

Del total de 18 encuestados que imparten asignaturas en la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, entre ellos hombres y mujeres, se hace la siguiente interrogante: El nivel de competencia para diseñar herramientas digitales, producto de las formaciones en que ha participado es alto: un 50% está de acuerdo, el 33% ni de acuerdo ni en desacuerdo, un 11% totalmente de acuerdo y un 6% totalmente en desacuerdo.

Tabla 16: Integración de Herramientas digitales

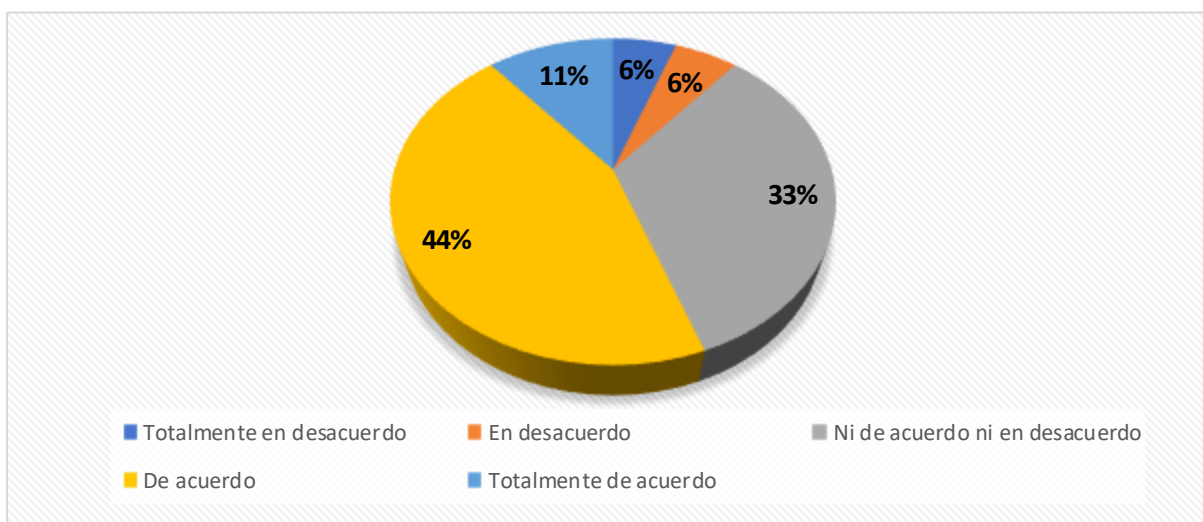
Pregunta 10. Las formaciones en las que ha participado le ha permitido conocer variadas herramientas digitales para integrar a sus procesos de enseñanza y aprendizaje.						
Opciones	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
Encuestados	1	0	3	10	4	18

Gráfico 16: Integración de Herramientas digitales**Descripción:**

Del total de 18 encuestados que imparten asignaturas en la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, entre ellos hombres y mujeres, se hace la siguiente interrogante: Las formaciones en las que ha participado le han permitido conocer variadas herramientas digitales para integrar a sus procesos de enseñanza y aprendizaje. El 56% considera estar de acuerdo, el 22% totalmente de acuerdo, un 17% ni de acuerdo ni en desacuerdo y un 5% totalmente en desacuerdo.

Tabla 17: Integración de las TIC

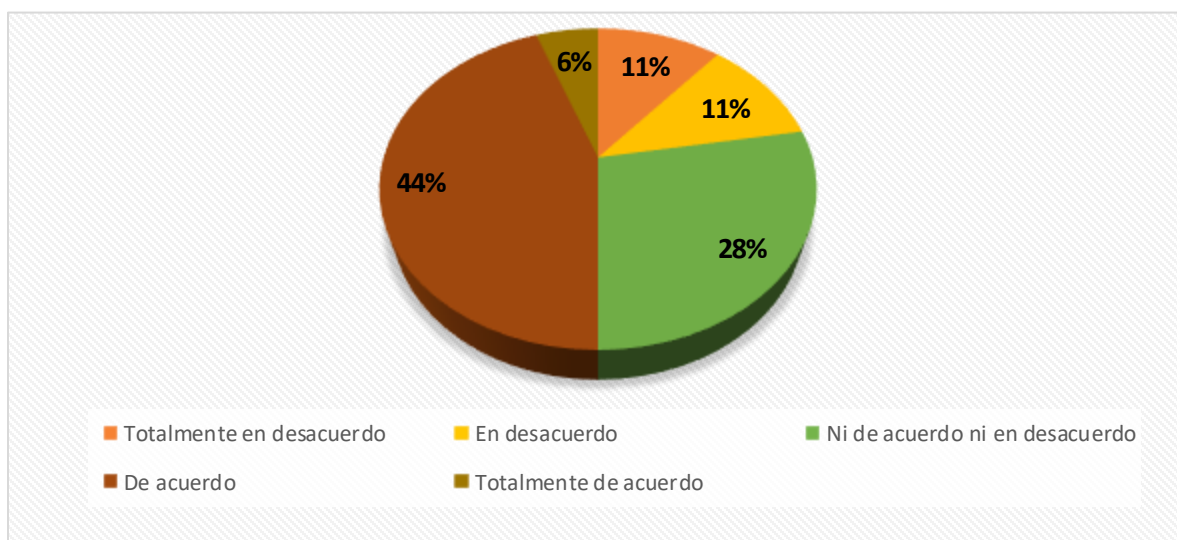
Pregunta 11. Ha integrado las tecnologías de la información y la comunicación en todas las planificaciones de las materias y/o módulos que imparte.						
Opciones	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
Encuestados	1	1	6	8	2	18

Gráfico 17: Integración de las TIC**Descripción:**

Del total de 18 encuestados que imparten asignaturas en la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, entre ellos hombres y mujeres, se hace la siguiente interrogante: Ha integrado las tecnologías de la información y la comunicación en todas las planificaciones de las materias y/o módulos que imparte, el 44% de los docentes está de acuerdo, el 33% ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 11% totalmente de acuerdo, el 6% totalmente en desacuerdo y el otro 6% en desacuerdo.

Tabla 18: Incorporación de herramientas digitales de gamificación

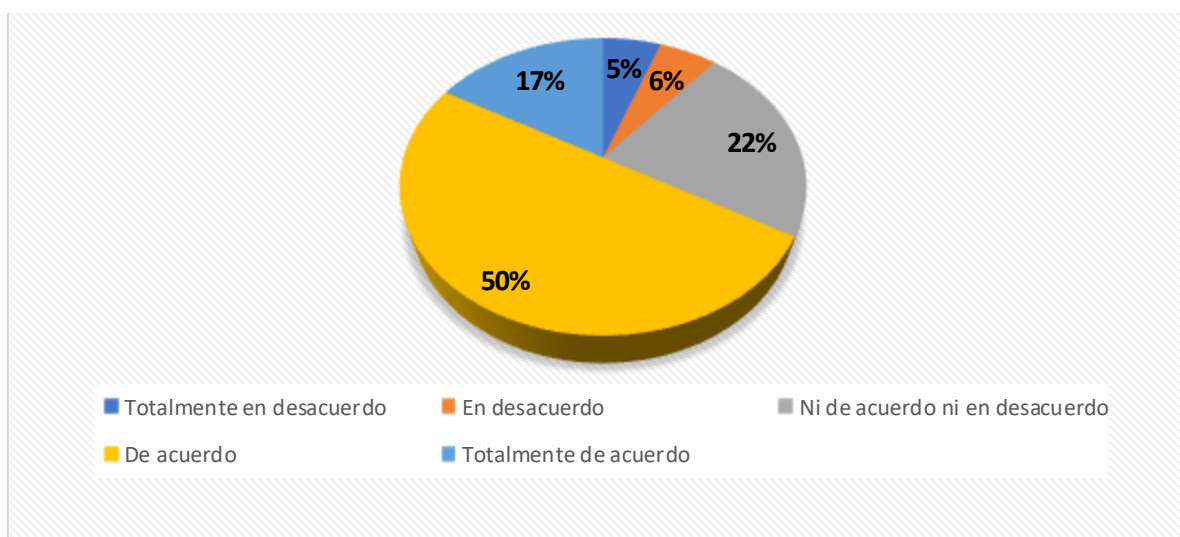
Pregunta 12. Ha incorporado herramientas digitales de gamificación para presentar a sus estudiantes en las materias o módulos que imparte.						
Opciones	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
Encuestados	2	2	5	8	1	18

Gráfico 18: Incorporación de herramientas digitales de gamificación**Descripción:**

Del total de 18 encuestados que imparten asignaturas en la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, entre ellos hombres y mujeres, se hace la siguiente interrogante: Ha incorporado herramientas digitales de gamificación para presentar a sus estudiantes en las materias o módulos que imparte, el 44% de acuerdo, el 28% ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 11% en desacuerdo, el 11% totalmente en desacuerdo y el 6% totalmente de acuerdo.

Tabla 19: Implementación de las herramientas y recursos digitales

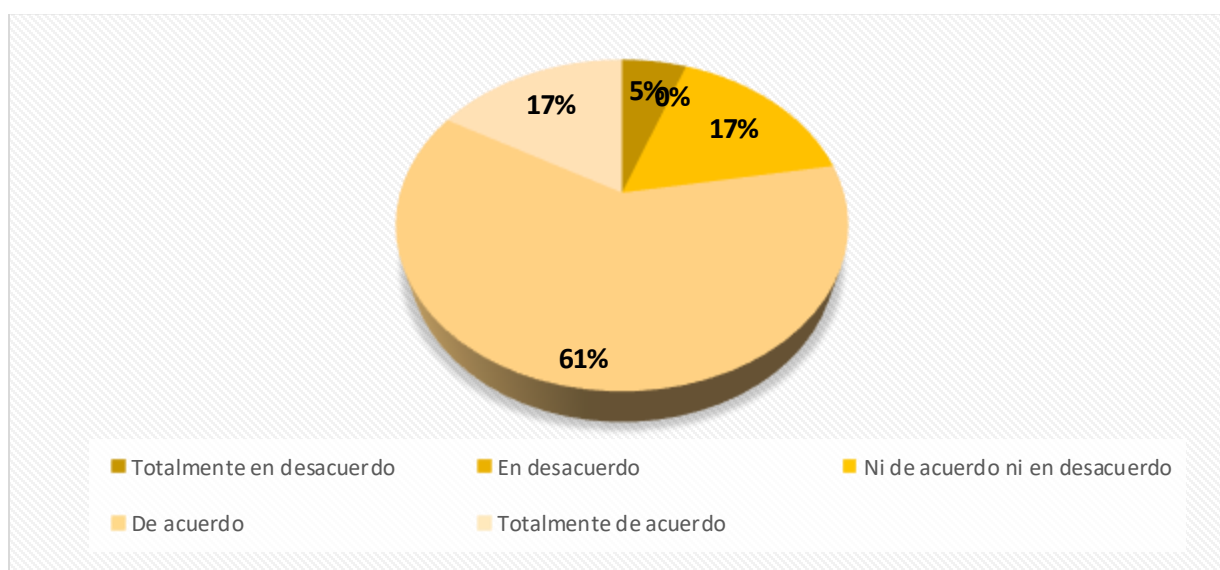
Pregunta 13. La implementación de las herramientas y recursos digitales han mejorado en gran medida sus estrategias didácticas.						
Opciones	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
Encuestados	1	1	4	9	3	18

Gráfico 19: Implementación de las herramientas y recursos digitales**Descripción:**

Del total de 18 encuestados que imparten asignaturas en la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, entre ellos hombres y mujeres, se hace la siguiente interrogante: La implementación de las herramientas y recursos digitales han mejorado en gran medida sus estrategias didácticas, el 50% de los docentes está de acuerdo, el 22% ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 17% totalmente de acuerdo, el 6% en desacuerdo y el 5% totalmente en desacuerdo.

Tabla 20: Tecnologías de la información y la comunicación

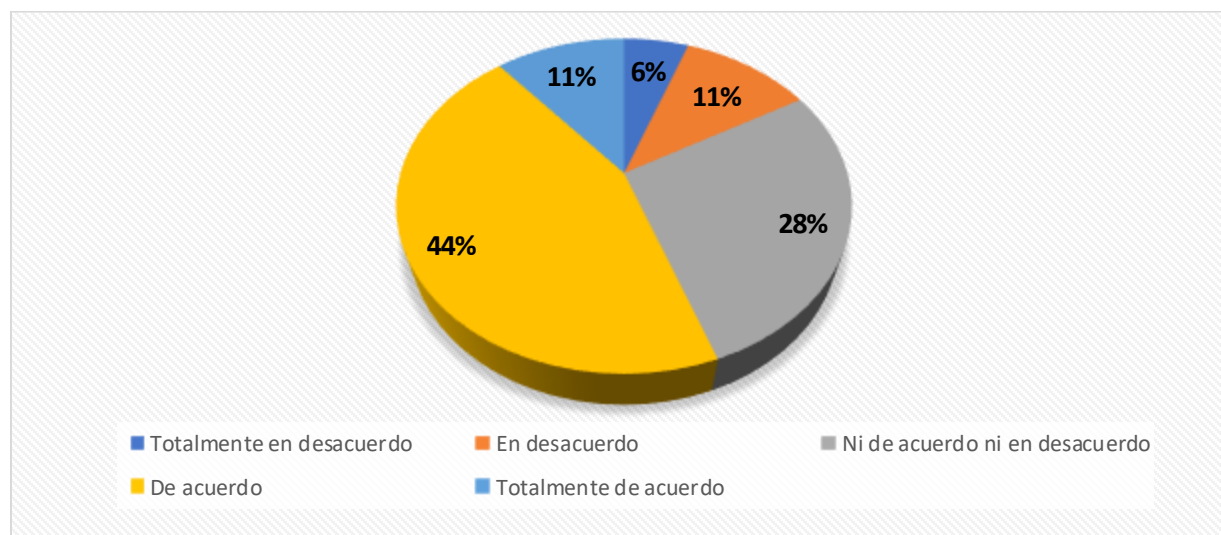
Pregunta 14. Las tecnologías de la información y la comunicación han generado un impacto profundo en la manera de planificar sus actividades de enseñanza.						
Opciones	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
Encuestados	1	0	3	11	3	18

Gráfico 20: Tecnologías de la información y la comunicación**Descripción:**

Del total de 18 encuestados que imparten asignaturas en la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, entre ellos hombres y mujeres, se hace la siguiente interrogante: Las tecnologías de la información y la comunicación han generado un impacto profundo en la manera de planificar sus actividades de enseñanza. El 61% de los docentes están de acuerdo, el 17% ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 17% totalmente de acuerdo y el 5% totalmente en desacuerdo.

Tabla 21: Nivel de educación superior.

Pregunta 15. La integración de las tecnologías de la información y la comunicación suponen un reto satisfactoriamente superado en el nivel de educación superior.						
Opciones	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
Encuestados	1	2	5	8	2	18

Gráfico 21: Nivel de educación superior**Descripción:**

Del total de 18 encuestados que imparten asignaturas en la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, entre ellos hombres y mujeres, se hace la siguiente interrogante, la integración de las tecnologías de la información y la comunicación suponen un reto satisfactoriamente superado en el nivel de educación superior. El 44% de los docentes consideran estar de acuerdo, el 28% ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 11% totalmente de acuerdo, otro 11% en desacuerdo y el 6% totalmente en desacuerdo.

4.2. Transcripción de la entrevista semiestructurada.



Universidad de El Salvador
Facultad Multidisciplinaria Paracentral
Escuela de Postgrado
Maestría en formación para la docencia universitaria

Tema de Investigación: “Metodologías activas: la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza y aprendizaje de estudiantes de la carrera de administración de empresas, Facultad Multidisciplinaria Paracentral. Periodo 2014-2024”

Objetivo: Conocer la implementación de las metodologías activas aplicados por los docentes de la de la Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad de El Salvador y su formación continua dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula de clases.

Datos generales

Nombre: Yanira Yolanda Guardado Jovel

Cargo: jefe de Departamento

Sexo: Femenino Fecha:20/11/2024

Años de experiencia en educación superior: 30 años

PREGUNTAS	RESPUESTAS
<p>1. ¿A los docentes se les ha capacitado en Metodologías activas?</p>	<p>Los docentes han sido capacitados en diferentes áreas: Tecnología, Recursos Didácticos, Acreditación Docente, Ética Gubernamental, Créditos Académicos entre otros que ellos a título personal han realizado financiados por sus medios.</p>

<p>2. ¿A los docentes se les ha dado algún curso sobre gamificación?</p>	<p>Pienso que la Universidad está enfocada en la formación de Maestros y Doctorados para la Educación Superior y en transformar al profesorado en las nuevas tecnologías.</p>
<p>3. ¿Qué tipo de herramientas digitales les brinda la universidad a los docentes para utilizar en clases?</p>	<p>Se tiene conexión a internet, pantallas o cañones digitales en todos los salones de clases.</p>
<p>4. ¿Existe calendarización periódica para la supervisión de las clases que imparten los docentes?</p>	<p>No se tiene una calendarización específica para la supervisión de clases, las jefaturas solicitamos las planificaciones de los programas que se van a servir en el ciclo académico y se supervisan los grupos que se presentan anomalías.</p>
<p>5. ¿Existe una planificación didáctica que se entregue a coordinación donde se evidencien las metodologías activas y la gamificación?</p>	<p>Si en la pregunta anterior explico que cada docente presenta su planificación del programa correspondiente a las asignaturas a servir en cada ciclo académico, solamente un profesor aplica la gamificación. otras estrategias metodológicas</p>

<p>6. ¿Cuál o cuáles son las metodologías activas más utilizadas por los docentes?</p>	<p>La clase magistral, exposiciones, pasantías de práctica profesional, visitas a lugares estratégicos y trabajos de aplicación práctica.</p>
<p>7. ¿Hay un plan de formación docente que se desarrolle para fortalecer las habilidades de profesionales en metodologías activas incorporando la tecnología en el aula?</p>	<p>Desde Pandemia la Universidad viene implementando una serie de capacitaciones sobre metodologías virtuales y uso de la tecnología</p>
<p>8. ¿Qué desafíos presentan los docentes para llevar a cabo un entorno gamificado en clase?</p>	<p>La gamificación se considera que puede ser aplicada a entornos educativos de nivel primaria, básica y quizás un poco bachillerato, en el ámbito universitario es poco usada porque se hacen simulaciones de negocios, pero no como juegos.</p>
<p>9. ¿Le han comentado los estudiantes de las innovaciones que hacen los docentes para impartir las clases, existe motivación?</p>	<p>Si también a ellos se les capacita para que puedan usar las innovaciones, a los jóvenes les interesa mucho lo nuevo especialmente lo tecnológico</p>

4.3. Análisis de la información

En este apartado se ha analizado los resultados de la encuesta realizada mediante un cuestionario conformado por un conjunto de preguntas cerradas de opción múltiple, basado en categorías que identifican las variables de la investigación; “Metodologías activas y gamificación” dirigidas a los/as docentes de la carrera de Adm. Emp de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral. Además, también se ha analizado la entrevista semiestructurada a la jefa del departamento de ciencias económicas.

4.3.1 Análisis de datos de cuestionario en contraste con fundamentación teórica:

Con base en los resultados obtenidos durante la recolección de la información, se puede mencionar en primer lugar que la mayor parte del sector docente pertenecen al área urbana de la Ciudad de San Vicente, lo que significa que el traslado de los docentes es bastante accesible ya que residen en mismo municipio en el que se encuentra la universidad, así también según los datos reflejados una buena parte de los docentes poseen su especialidad en el área de contaduría pública y administración de empresas, el mayor porcentaje de estos docentes tienen de 11 a 20 años de experiencia y están dentro de las edades de 40 a 50 años de edad, además es importante resaltar que el mayor porcentaje de estos docentes son de género masculino.

La incorporación de las TIC en el ámbito educativo se inició en la década de los ochenta y desde entonces el avance tecnológico ha permitido una expansión significativa de las TIC en el ámbito educativo, con el surgimiento de Internet, software educativo avanzado, dispositivos móviles y plataformas en línea. Autores como Molina et al., (2023), Mariaca et al., (2021)

coinciden en que las TIC engloban herramientas, dispositivos, aplicaciones y recursos digitales que simplifican la obtención, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información. Este conjunto incluye tecnologías como computadoras, Internet, software, redes sociales y dispositivos móviles, y juegan un papel esencial en cambiar la forma en que nos comunicamos, educamos, gestionamos la economía y otros aspectos de la sociedad.

Con lo dicho anteriormente han surgido nuevas herramientas, metodologías y estrategias pedagógicas. En este proceso el desarrollo y fortalecimiento de competencias digitales es esencial en los procesos educativos. El sector docente considera que las competencias digitales tienen un papel alto en la educación superior, por lo que se encuentra estrechamente relacionada con el proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo esta última una competencia de un valor importante para este sector, y es que la educación actual no puede entenderse sin la combinación de herramientas digitales y pedagógicas que posibiliten que los aprendizajes se transformen hacia una mayor orientación a la práctica y un aprendizaje contextualizado.

Según los resultados obtenidos referente al conocimiento que tiene los docentes sobre las metodologías activas, nos indica que es bueno, lo que significa que es un nivel bastante básico y que aun así consideran que en su proceso de enseñanza en las aulas, las metodologías activas influyen mucho y es que cada docente tiene su propia metodología que se derivan por muchos factores como : conocimiento de técnicas y herramientas, experiencias previas, cultura escolar, recursos disponibles y contexto social, etc. Así también según los datos obtenidos la mayoría de los docentes utilizan el estudio de casos de casos, el cual consiste en describir una situación real o ficticia, que los estudiantes deben analizar para buscar soluciones eficaces, favoreciendo el intercambio de experiencia, negociación, comunicación efectiva, trabajo

colaborativo, toma de decisiones y la oportunidad de relacionar los conocimientos teóricos con situaciones prácticas.

Para implementar algunas metodologías activas en el aula como la Gamificación es necesario que los docentes manejen y tengan conocimiento sobre las tecnologías de la información y comunicación, los docentes encuestados indican que en cierta forma hacen uso de herramientas digitales de gamificación para presentar en las materias o módulos que imparten, y consideran que la implementación de estas herramientas y recursos digitales han mejorado en gran medida sus estrategias didácticas dentro del aula, estos recursos ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo que según los resultados han generado un impacto en la manera de planificar sus clases, es esencial que los docentes se capaciten en el uso de las TIC y estén actualizados con las últimas herramientas y recursos disponibles. Además, es importante diseñar actividades y proyectos que integren las TIC de manera significativa, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico.

Al integrar las TIC en los procesos educativos se puede favorecer un impacto positivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los/as alumnos. Quintero y Hernández (2013, pp.222) afirman que “una adecuada capacitación para el uso y manejo de las herramientas puede contribuir significativamente a la mejora de los aprendizajes de los estudiantes”. Para generar un impacto favorable al integrar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje implica un cambio estructural y de los roles de los actores involucrados teniendo como compromisos principales “la pedagogía y la tecnología.

El uso de las TIC se extiende a multitud de tareas en el aula: desde la creación de nuevos contenidos hasta la gestión y una mejor organización de las tareas diarias. Los cursos sobre las

TIC buscan mejorar y desarrollar nuevas habilidades, en los resultados de la investigación la mayor parte de los docentes indican que han tenido entre 1 a 3 cursos de formación sobre el uso de las TIC.

Para Suárez et al., 2013 la formación continua que se da es muy limitada, tiene carácter voluntario y desde esa lógica no se puede decir que existe una planificación clara respecto a un desarrollo de competencias digitales de los profesores universitarios. Se hablando de píldoras formativas.

A pesar de que las formaciones se diseñen para dar a conocer las posibilidades de una herramienta y sus funcionalidades, los profesores no buscan en las formaciones habilidades técnicas, sino poder ubicar certeramente esa herramienta en su función docente. Se insiste en que, aunque hay necesidad de un mínimo de conocimientos técnicos para desenvolverse con soltura con la herramienta, lo importante es cómo vincular esas TIC en el día a día del docente.

La mayor parte de docentes encuestados están de acuerdo que las formaciones sobre las TIC en las que han participado, les han permitido integrar las herramientas digitales a su práctica docente, por lo que estas formaciones han generado elevar un poco el nivel de competencia para diseñar herramientas digitales, pero a su vez en el resultado de los datos al preguntar a los docentes si han integrado las tecnologías de la información y la comunicación en todas las planificaciones de las materias y/o módulos que imparte, el mayor porcentaje de los/as docentes nos indican no estar de acuerdo ni en desacuerdo, muchos de ellos/as aun no logran familiarizarse .

4.3.2 Análisis de entrevista semiestructurada.

Los resultados que se presentan a continuación fueron obtenidos a través de la aplicación de la entrevista semi-estructurada (**Ver Anexo 5**), los cuales se presentan a modo de resumen organizado y detallando lo dicho por la jefa del departamento de ciencias económicas de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral, con el objetivo de conocer la implementación de las metodologías activas aplicados por los/as docentes de la Licenciatura en Administración de Empresas de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral.

Antes de iniciar la entrevista se le explica al entrevistado el objetivo de la investigación, en donde en primer lugar se le pregunta referente a sus datos generales entre ellos, sobre cuantos años de experiencia posee en educación superior, contestando que son 30 años, así mismo se comienza a indagar referente a la pregunta sobre si los/as docentes han sido capacitados en metodologías activas, por lo que contesta que los/as docentes han sido capacitados en áreas como: tecnología, recursos didácticos, acreditación docentes, ética gubernamental, créditos académicos entre otros y que por cuenta propia los/as docentes han financiado otros cursos.

Así también, se les pregunta si los docentes han recibido algún curso referente a la gamificación, por lo que nos indica que la universidad está enfocada en la formación de maestrantes y doctorados para la educación superior y el transformar al profesorado en las nuevas tecnologías. Además, que la universidad brinda recursos tecnológicos como internet, pantallas o cañones en todos los salones de clase. Pero que no se cuenta con una calendarización periódica para la supervisión de las clases, y que las jefaturas solicitan las planificaciones de los programas que se van a dar en el ciclo académico, supervisando los grupos

que presentan anomalías, así mismo un dato interesante es que nos indica que solamente un docente aplica la gamificación y que los demás aplican otras metodologías activas.

Las estrategias de enseñanza que más aplican los docentes según lo expuesto en la entrevista son: las clases magistrales, exposiciones, pasantías de práctica profesional, visitas a lugares estratégicos y trabajos de aplicación práctica. Al preguntar si existe algún plan de formación docente que se desarrolle para fortalecer las habilidades de profesionales en metodologías activas incorporando la tecnología en el aula, el resultado de la entrevista indica que desde la pandemia la universidad viene implementado una serie de capacitaciones sobre metodologías virtuales y el uso de la tecnología.

Referente a los desafíos que presentan los/as docentes para llevar a cabo un entorno gamificado en clases, según la jefa de ciencias económicas, la gamificación puede ser aplicada más en entornos educativos a nivel primario y básico y un poco a bachillerato, considerándose difícil el ámbito universitario, debido a que en el nivel superior se hacen más simulaciones de negocios, pero no como juegos.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.

- El diseño de una propuesta de formación continua orientada al uso de metodologías activas, como la gamificación, es fundamental para empoderar al personal docente de la carrera de Administración de Empresas, de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral, a través de la información recopilada se puede evidenciar que los cursos de formación recibidos por los docentes aumenta el desarrollo de habilidades pedagógicas innovadoras, así también el buen manejo en la aplicación de tecnologías educativas, a través de la formación, los docentes pueden familiarizarse con herramientas tecnológicas que facilitan la implementación de la gamificación, como plataformas digitales, aplicaciones de juegos educativos, y recursos interactivos. Esto contribuye a la modernización de las prácticas pedagógicas y al desarrollo de sus competencias educativas. La propuesta de formación continua también brinda a los docentes un espacio para reflexionar sobre sus prácticas, compartir experiencias con otros colegas y recibir retroalimentación. Esto genera un ciclo de mejora continua en el uso de metodologías activas como la gamificación.

- Las estrategias de gamificación utilizadas por los docentes son muy variadas y dependen del contexto del aula, los objetivos pedagógicos y el perfil de los estudiantes. Muchos docentes no están familiarizados con la gamificación o no tienen una formación necesaria para aplicarla correctamente en el aula, ya que se tiene la percepción que la gamificación se utiliza más en niveles de básica y bachillerato, considerando esta como un "juego", aunque existen barreras hay muchas formas de superar los desafíos que los docentes enfrentan al tratar de

implementar la gamificación en sus aulas , con el apoyo adecuado y una planificación cuidadosa , las estrategias de gamificación pueden ser una herramienta muy poderosa para hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo en la educación superior.

- El desarrollo de competencias digitales en los docentes es crucial en la educación moderna, ya que la tecnología se ha convertido en una herramienta esencial para la enseñanza y el aprendizaje. Estas competencias no solo permiten a los docentes estar al día con las nuevas herramientas y métodos educativos, sino que también contribuyen al mejoramiento del proceso de enseñanza. Los/as docentes consideran las competencias digitales como elementos fundamentales en los contextos educativos en la actualidad, desempeñando un papel crucial en la formación integral y en su preparación para afrontar los desafíos de una sociedad cada vez más tecnológica.

- La identificación de elementos de gamificación en los procesos de formación permite en los/as docentes transformar la experiencia de aprendizaje en algo más dinámico, atractivo y motivador para los/as estudiantes. Al integrar elementos como retroalimentación, narrativas, colaboración, trabajo en equipos, se fomenta una mayor participación activa, compromiso y el deseo de alcanzar objetivos. Estos elementos no solo mejoran la experiencia del aprendizaje, sino que también ayudan a los/as estudiantes a visualizar su progreso, y a mantener un enfoque más positivo y dinámico hacia el proceso formativo. Además, la gamificación promueve la competencia sana, la cooperación entre los participantes y la personalización de su aprendizaje, lo que facilita una adaptación más efectiva a sus necesidades y preferencias individuales.

5.2. Recomendaciones

De acuerdo con el tema: “Metodologías activas: la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza y aprendizaje de estudiantes de la carrera de administración de empresas, Facultad Multidisciplinaria Paracentral. Periodo 2014-2024”. Y de acuerdo a los resultados obtenidos en esta investigación, se realizan las siguientes recomendaciones dirigidas a las autoridades competentes de la Facultad de Ciencias Económicas, facultad en la que se encuentra la carrera de Administración de Empresas y también se extienden a las autoridades de la Universidad de El Salvador:

Se han llegado a las siguiente:

1. Diseñar constantemente procesos de formación continua que apoyen la labor integral de los/as docente, trabajando de acuerdo con necesidades y en conjunto con los Departamentos de la Facultad estudiada.
2. Crear una política de formación continua que apoye la planificación de Capacitación y que permita fortalecer las competencias pedagógicas, didácticas, motivacionales, éticas y metodológicas.
3. Crear un sistema de seguimiento y calendarización periódica de forma específica de las clases que impartes los/as docentes.
4. Dar seguimiento a los/as docentes que participen en los diversos cursos de formación a fin de verificar si fue efectiva o no el aprendizaje, corroborar si lo aplica en el aula y si transforma conductas.
5. Recopilar periódicamente las necesidades de formación que los docentes consideran reforzar, debido a que la realidad es cambiante por lo tanto el conocimiento específico y

la tecnología sufren modificaciones.

6. Es necesario que, dentro del desarrollo de cada uno de los contenidos, se establezca la profundización de metodologías activas como la gamificación de tal manera que se los/as docentes tengan conocimiento de que o cuales herramientas digitales utilizar para proyectar sus clases.
7. Recopilar periódicamente la percepción de los/as estudiantes sobre la forma en que se han ejecutado los procesos de enseñanza y aprendizaje a fin de identificar los cambios y transformaciones que los/as docentes han tenido en cuanto a la utilización de metodologías activas.
8. Ampliar las modalidades en los procesos de formación para facilitar el acceso y aumentar la participación para no delimitar únicamente a procesos presenciales, también se puede aprender de forma semipresencial o virtual.
9. La Universidad debe proporcionar los recursos y apoyo tecnológico, asegurando que los/as docentes tengan acceso a recursos y herramientas tecnológicas necesarias para impartir las clases. Esto puede incluir el suministro de software, plataformas en línea y apoyo técnico para garantizar una experiencia de aprendizaje fluida y efectiva.

VI. DISEÑO DE UNA PROPUESTA DE FORMACIÓN CONTINUA

LA PROPUESTA

Uno de los objetivos planteados en la investigación es presentar el diseño de una propuesta de formación continua a docentes de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral de la carrera de Administración de empresas, para la utilización de Metodologías activas como la Gamificación, que permita a los docentes fortalecer sus competencias personales y profesionales en el área de su especialidad, objetivo que se cumple al presentar la siguiente propuesta, que servirá como una herramienta para ser implementada a mediano o corto plazo.

6.1. Presentación.

La Universidad de El Salvador tiene como misión ser líder en el campo de la educación superior universitaria; reconocida por la calidad humana, científica y técnica; promotora de valores éticos; con infraestructura y equipo adecuado; un presupuesto que garantice el funcionamiento eficiente y una oferta académica pertinente para el desarrollo humano integral de la Región Paracentral y de la nación.

Una de las áreas del Plan de Trabajo de la Gestión 2023-2027 de la UES, es la innovación académica, que tiene como objetivo transformar la docencia, investigación y proyección social a fin de posicionar a la Universidad de El Salvador, en la vanguardia de los retos y desafíos que presenta la sociedad del conocimiento y la información.

De hecho, la innovación académica es el eje principal del plan de trabajo e incluye cuatro programas: Formulación del modelo educativo de la UES, Integración de la Docencia,

Investigación y proyección Social a partir de Programas de investigación; Acreditación y actualización de planes de pre y posgrado y agenda prospectiva de Investigación, desarrollo académico y tecnológico. Referente a este último se busca posicionar regionalmente a la UES a la vanguardia de la formación profesional, la ciencia y la tecnología mediante el establecimiento de campos estratégicos de investigación e inteligencia colectiva.

En el presente documento se propone el proceso a seguir para el diseño de una propuesta de formación continua a docentes de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral para la utilización de Metodologías activa como la Gamificación.

Para ello se debe diseñar un proceso de gestión que atienda las necesidades de formación pedagógica y actualización tecnológica de los docentes en formación, se debe de garantizar, la calidad de la actividad formativa en las instituciones de educación superior. La Universidad de El Salvador debe avanzar en los procesos de formación continua que vayan de la mano con la tecnología y la utilización de metodologías activas entre ellas la gamificación, se deben realizar investigaciones y hacer una revisión de la planificación de clases de los/as docentes para detectar las necesidades de formación y al mismo tiempo conocer las fortalezas y debilidades en este campo. La reflexión y sistematización efectuada en la presente investigación y los resultados de dicha experiencia, ha dado como producto el presente documento: **Propuesta de formación continua a docentes de la carrera de Adm.Emp de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral para la utilización de Metodologías activa entre ellas la Gamificación.** Con este instrumento se pretende sumar esfuerzos con las diversas áreas y departamentos de la Universidad de El Salvador, ya que esta propuesta debe contemplar la participación de estos actores importantes para su ejecución. como un elemento de particular

importancia para su funcionamiento. Se tratará de que la participación de estos actores, algunas veces sea directa y otras por medio de sus representantes, se haga presente en los procesos de toma de decisión, en el apoyo logístico para la ejecución de acciones, en la detección y priorización de necesidades.

6.2. Antecedentes:

Se ha logrado identificar que se han tenido esfuerzos para llevar a cabo una actualización y formación docente en los últimos años, como uno de los programas significativos que la UES presenta, la Universidad está trabajando en el tema de la formación docente, a través de sus trece programas de doctorado y sus diferentes maestrías.

En el área de la innovación, y en respuesta a la posible aprobación del proyecto de Ley de Educación Superior, la UES también se prepara para hacer frente a las modificaciones que propone la nueva legislación como es el cambio de unidades valorativas por créditos académico.

El enfoque de las autoridades ha estado orientado a la formación del profesorado en diferentes áreas, entre ellas el tema de los créditos académicos, por su relación directa con la formulación de los planes de estudio, pero también enfocados en diferentes aspectos, incluidos los entornos virtuales, que pueden ser una herramienta eficaz utilizada en la presencialidad para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

De igual forma se está considerando la formación sobre el uso ético de la inteligencia artificial en la educación.

6.3. JUSTIFICACIÓN.

En un contexto educativo cada vez más dinámico y centrado en las necesidades de los estudiantes, las metodologías activas, y en particular la gamificación, se han consolidado como estrategias clave para mejorar el aprendizaje y fomentar una educación más participativa, motivadora y efectiva. La formación continua en estas metodologías es esencial para los docentes de la educación superior, ya que les permite innovar en sus enfoques pedagógicos, adaptándose a las nuevas demandas del alumnado y mejorando la calidad educativa.

La eficiencia de un Sistema de Formación docente reposa fundamentalmente sobre la calidad y efectividad de sus jefaturas, departamentos y personal administrativo. El surgimiento de nuevas tecnologías educativas, el incremento de la demanda de mano de obra calificada y la débil capacidad metodológica y tecnológica de los docentes, hacen necesario establecer una propuesta de formación continua como respuesta a la demanda existente.

A continuación, se presentan algunas razones fundamentales de tipo específico que justifican esta propuesta y que han sido planteadas en el proceso de la investigación:

- El personal docente que trabaja en la Universidad de El Salvador en la carrera de Administración de empresas, experimenta la necesidad fundamental de una formación continua de metodologías activas y de fortalecimiento técnico.
- La mayoría de los docentes han recibido pocos cursos de formación en las áreas que involucren la tecnología y las metodologías activas en el aula.
- Mientras los docentes, tengan una formación más relacionada con su quehacer en el proceso de enseñanza y aprendizaje, más capaces serán de resolver los problemas didácticos y pedagógicos, que se les presentan.

- El personal docente con que cuentan los centros de educación superior, experimenta la necesidad de incrementar sus conocimientos en tecnología y poder implementar metodologías activas en el aula como la gamificación.
- La formación continua en gamificación permite a los docentes entender cómo diseñar experiencias educativas lúdicas que no solo capten la atención de los estudiantes, sino que también favorezcan la adquisición de conocimientos y habilidades de manera divertida y significativa.

El proceso de formación continua busca responder a los retos señalados persiguiendo con ello el siguiente propósito:

Propiciar un ambiente de formación continua en donde los docentes tengan la oportunidad de superarse a partir de su realidad y convertirse en agentes de cambio en su propio ámbito, así como también que tengan la capacidad de llevar sus clases mediante metodologías activas que vayan de la mano con la tecnología, y además someter a un proceso de prueba, validación y de fortalecimiento no solo la acción dentro del área donde se desempeñan, sino también todas aquellas acciones de su quehacer que no necesariamente ocurren en el lugar donde se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje.

6.4. Objetivos de la propuesta.

Con la presente propuesta se pretende lograr los objetivos siguientes:

- Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico para impulsar la innovación en la formación continua de los docentes para que desarrollen nuevas ideas y soluciones en

las metodologías activas, brindando las herramientas necesarias, al fomentar un entorno de aprendizaje continuo.

- Atender de manera ordenada, sistemática, permanente y priorizada las demandas de la formación continua en el personal docente que imparten cursos de Formación Profesional.
- Actualizar y profundizar los fundamentos teóricos y metodológicos de los docentes.
- Desarrollar capacidades institucionales de alto nivel para la cooperación técnica y pedagógica, la revisión curricular, el diseño de programas, y para el seguimiento, monitoreo y evaluación de la práctica docente y del sistema educativo nacional.

6.5. Actores y elementos que integraran el proceso de formación.

La propuesta contempla los siguientes elementos funcionales con responsabilidad en sus actividades y toma de decisiones:

6.5.1. Jefatura del Departamento de Ciencias Económicas

- Gestionar la realización de investigaciones para la identificación de necesidades de los docentes referente a la utilización de recursos tecnológicos en clases.
- Planificar, administrar y coordinar las acciones de formación continua.
- Gestionar el diseño curricular del material didáctico y otros recursos.
- Divulgar acciones que fortalezcan el proceso, mediante la difusión de las convocatorias a docentes de la carrera de Adm.Emp
- Gestionar directa o indirectamente, las convocatorias mediante la recepción y control de las inscripciones, coordinación, supervisión y seguimiento de las acciones.

- Proponer a Junta Directiva la divulgación y promoción de las acciones formativas del personal docente que requieran una formación.

6.5.2. Junta Directiva de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral

- Aprobar las programaciones de acciones de formación continua.
- Autorizará los programas o cursos de formación adquiridos por los docentes.
- Velar porque exista la debida coordinación, proponiendo la mayor eficiencia y aprovechamiento de los recursos;
- Aprobará, las normas reguladoras del proceso de formación, los presupuestos, o recursos a utilizar.

6.5.3. El Comité de Formación continua para Docentes de la carrera de Adm.Emp.

Se propone conformar un comité de formación continua dirigida por un presidente, será un órgano consultivo y de participación formado por:

Representación de la Jefatura del Departamento de Ciencias Económica, siendo este el departamento al cual pertenece la carrera de Adm. Emp. quien ejercerá la secretaría con uno de sus representantes, quienes harán recomendaciones en relación a los tratados en la propuesta de formación continua (contenidos, horarios y fechas de realización de los cursos) políticas y modalidades de acción y sobre los oportunos controles de calidad. Este órgano dará el visto bueno y permitirá la validación de los contenidos, orientaciones y métodos de aprendizaje.

6.5.4. Formadores o colaboradores.

Son las Instituciones ejecutoras de la formación, las cuales son responsables de:

- Incorporar a los docentes a los programas o cursos de formación continua.
- Coordinar la realización de prácticas de desempeño docente en la institución que laboran.
- Proporcionar información actualizada de su personal a ser considerada para las acciones formativas.
- Hacer recomendaciones en relación a los programas o cursos de formación (contenidos, horarios y fechas de realización).

6.5.5. Perfil del Facilitador.

Es un profesional con conocimientos en las áreas pedagógicas y tecnológicas, involucradas en la temática de la formación continua de los docentes, siendo la persona que conduce la acción formativa. Este perfil refleja a un profesional altamente capacitado en el campo de las metodologías activas y la gamificación, proporcionando una visión clara de cómo pueden transformar la enseñanza y el aprendizaje a través de la formación continua. Esta persona debe tener el siguiente perfil:

Poseer un título de Maestría

Años de experiencia: 10 años

Áreas de especialización: Educación. Metodologías activas, gamificación en el aula de clases, diseño instruccional y planificación educativa, formación continua de docentes.

Formación académica:

- Grado académico en Educación, Psicopedagogía, o áreas afines

- Especialización o Maestría en Tecnologías Educativas, Innovación Educativa, etc
- Certificación en Gamificación o Diseño de Experiencias de Aprendizaje, si aplica.
- Otros cursos o estudios relevantes

Experiencia profesional:

- Experiencia en el diseño e implementación de programas educativos con metodologías activas y gamificación.
- Formación y capacitación a docentes en el uso de tecnologías y métodos innovadores.
- Desarrollo de recursos pedagógicos y materiales interactivos.
- Colaboración con instituciones educativas para la implementación de programas de formación continua.
- Consultoría educativa en la integración de metodologías activas en el aula.

Habilidades destacadas:

- Gamificación: Creación de estrategias lúdicas para el aprendizaje y su integración en contextos educativos.
- Diseño de experiencias de aprendizaje: Capacidad para diseñar cursos interactivos y dinámicos que fomenten la participación activa.
- Metodologías activas: Dominio de enfoques como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje invertido, el aula invertida, y otras metodologías activas.
- Facilitación y liderazgo: Habilidad para guiar a los participantes a través de procesos de aprendizaje participativos, tanto de manera presencial como en entornos virtuales.

Enfoque de enseñanza:

Enfoque pedagógico se basado en una combinación de metodologías activas y gamificación, promoviendo la participación activa y el aprendizaje autónomo, así como la utilización de estrategias lúdicas y experiencias para maximizar el interés y la motivación de los participantes, de esta forma transformar a los docentes en facilitadores de su propio proceso de aprendizaje, brindándoles herramientas prácticas y adaptadas a su contexto.

Publicaciones o contribuciones profesionales:

- Artículos, investigaciones o materiales educativos creados sobre gamificación, metodologías activas o educación innovadora.
- Contribuciones en congresos, seminarios o plataformas de educación.

6.5.6. Personal docente que participara del programa.

Se designa al personal encargado de conducir el proceso de enseñanza y aprendizaje, de orientar, supervisar y evaluar los conocimientos tecnológicos y habilidades prácticas de los participantes motivo de formación. Quienes son responsables de:

- ✓ Participar en las diferentes acciones formativas.
- ✓ Aplicar en su puesto de trabajo los conocimientos teóricos y prácticos recibidos.
- ✓ Someterse a evaluación de desempeño a través de evaluaciones escritas y/o prácticas docentes.

6.6. Características y principios en que se basará la propuesta.

Los principios que orientan el funcionamiento de la propuesta están en función del contexto académico en que se desenvuelven los docentes y las características. En tal sentido lo que se establecerá serán:

6.6.1. Acciones formativas.

Los docentes de la formación son personas que están en activamente en el ambiente académico. El diseño de sus acciones responde a la necesidad de capacitarse y para ello requiere, la superación de una serie de cursos de formación diseñados para ayudar a las personas a adquirir nuevas habilidades o mejorar las que ya poseen. Pueden cubrir una amplia gama de temas, desde cómo mejorar en la utilización de metodologías activas hasta cómo usar nuevas tecnologías y software. Estos son realizados según las disponibilidades del tiempo de cada uno.

6.6.2. Concepto de Curso formativo

Un curso de formación es un programa de estudio que se realiza para adquirir nuevas habilidades o conocimientos. Puede durar desde unas pocas horas hasta varios años, y se puede realizar en persona o en línea. Algunos cursos de formación están certificados, lo que significa que, al finalizar el curso, se puede obtener un diploma o certificado que lo acredite. En formación es un proceso activo y sistemático que tiene lugar en un entorno controlado y que implica la participación activa de los formadores y los formandos. En este sentido, se trata de un proceso en el que ambas partes (formadores y formandos) interactúan de manera activo y en el que se establecen objetivos concretos a alcanzar.

6.7. Fundamentos teóricos, administrativos y sociales del curriculum propuesto

Flexible y abierto

Un sistema de formación permite incorporar a las programaciones contenidos actualizados y metodologías, en respuesta a las necesidades que se van detectando. El crecimiento de la lista de los cursos disponibles, por la inclusión de nuevos contenidos y actividades de los representantes, enriquecerá la oferta formativa, garantizando su actualización y especialización.

Planificado.

La acción del proceso se realizará de manera planificada mediante la elaboración y aprobación de:

Plan Operativo Anual

Se trata de un documento elaborado, donde se especifiquen las necesidades de los docentes que están siendo formados, objetivos, prioridades, grupos a los que se va a atender, tipo de acciones, número de acciones de cada tipo, descripción de las actividades, calendarización por meses, presupuesto por actividad y modalidad de ejecución (directa o contratada). Estos Planes Anuales, así mismo, cumplirán una función normativa complementaria que se concretará para el respectivo período anual de las normas contenidas en la propuesta. Con base a la experiencia que se vaya recogiendo en las programaciones, se tomara en cuenta las instrucciones o recomendaciones que contribuyan al buen funcionamiento de las actividades que se pretende realizar.

Participativo.

A través de la representación de los actores involucrados en llevar a cabo los cursos de formación docente continua se asegurará que las acciones respondan a las necesidades detectadas y a la mejora de la acción docente.

La orientación de las actuaciones del proceso se realizará definiendo líneas de acción inmediata, a corto y medio plazo, para responder a las necesidades y posibilidades reales, de la acción docente en la institución. La participación de los actores Colaboradores, valida y legitima el funcionamiento y las propuestas del proceso, y contribuye a la priorización de acciones y al reconocimiento de los niveles de certificación.

Permanente.

Debido a que el proceso de formación se constituye como una acción permanente que debe acompañarse y atender las demandas presentes y futuras en los aspectos de la preparación, adaptación y superación de los docentes en formación.

Con reconocimiento formal

Este se llevará a cabo mediante la acreditación o certificación de los cursos realizados por los docentes, este es un elemento importante en el proceso de mejora de la calidad de la Formación.

El acceso de los docentes a niveles progresivos de formación, facultará a la institución a elevar el nivel de exigencia, para la realización, o contratación de futuras acciones formativas.

6.8. Presupuesto.

El presupuesto que se presenta es un medio administrativo que servirá de ayuda para financiar las diferentes actividades y metas formativas planificadas, durante el año 2026. Lo que se busca con la planificación del presupuesto es garantizar la debida utilizaron de los recursos y las acciones formativas deberán estar en sintonía con las necesidades formativas detectadas. La estimación presupuestaria tiene que ver con la cantidad de módulos dentro del curso de formación continua formativos que se ejecutarán en el mediano plazo, estos módulos se impartirán de forma presencial. según se detalla en la siguiente tabla:

MODULOS	SESIONES SEMANALES	CANTIDAD DE HORAS POR SESIÓN	TIEMPO ESTIMADO DEL MODULO	CANTIDAD TOTAL DE HORAS
MODULO I Diseño y Planificación de la Formación Continua	1	3	2 MESES	24
MODULO II Metodologías Activas en la Formación Profesional	1	3	2 MESES	24
Total, de horas formativas estimadas a ejecutar durante el año 2026				48

Fuente: Elaboración propia.

PRESUPUESTO INICIAL

Para la ejecución del curso de formación continua, que incluye dos módulos de 16 horas cada uno. Los costos se dividen en diferentes categorías, tales como materiales, recursos, honorarios y otros gastos operativos. Este presupuesto es una estimación y puede variar según las circunstancias locales, el número de participantes y los recursos disponibles.

ESTIMACIONES EN DOLARES (\$) PERIODO ENERO A DICIEMBRE 2026 (AÑO FISCAL)						
RECURSOS	RUBRO	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	SUB-TOTAL	FUENTE
HUMANOS	Servicios profesionales (contratación de facilitadores)	Hora clase	48	\$20	\$960	UES
MATERIAL DIDÁCTICO	Elaboración de guías y evaluaciones de aprendizaje. (copias)	Unidad	200	\$0.05	\$10	UES

MATERIALES Y EQUIPO INFORMÁTICO.	Internet y mantenimiento de computadoras	Mes	4	\$50	\$200	UES
LOGÍSTICA	Servicios de Alimentación. Papelería y material gastable.	Mes	4	\$36	\$144	UES
TOTAL					\$1,314	UES

Fuente: Elaboración Propia

6.9. Población beneficiaria o destinataria.

El grupo meta al cual van dirigidas las acciones de formación continua de la presente propuesta se focaliza al personal docente de la carrera de Adm. Emp . A continuación, se describen los requisitos generales de ingreso al proceso de formación continua:

- ✓ Desempeñarse como docente activo de la carrera de Adm. Emp.
- ✓ Grado académico de acorde a la especialidad en que se desempeña.
- ✓ Experiencia comprobable.

6.9.1. Metodología a utilizar para la formación del personal docente.

El desarrollo de las acciones formativas tendrá como base las siguientes estrategias metodológicas:

A nivel del curso de formación, las estrategias metodológicas específicas están relacionadas con los modos de formación y las características del proceso; consecuentemente se impulsarán entre otras metodologías:

- ✓ Análisis y reflexión del grupo sobre las experiencias concretas a la práctica docente.
- ✓ Elaboración de material didáctico con aplicación a la Formación continua docente
Formación presencial
- ✓ Enseñanza activa en grupo.
- ✓ Tutorías
- ✓ Práctica docente que incluya asesorías en el aula y taller.

6.10. Descripción de los Módulos de formación.

A continuación, se presenta una propuesta de la descripción de los módulos que podría considerar la Universidad de El Salvador para llevar a cabo la propuesta de formación continua en los docentes de Adm.Emp para desarrollarse en un mediano plazo.

Tema de curso: Formación continua sobre las metodologías activas, entre estas la gamificación en el aula hacia los docentes de la licenciatura en ADM.EMP de la FMP.

Módulo I: Diseño y Planificación de la Formación Continua (16 horas)

Objetivo del Módulo: Proporcionar las bases para diseñar y planificar un proceso de formación continua efectivo para docentes, con énfasis en la integración de la gamificación en las aulas.

Subtemas:

1. La Formación Continua en la Educación:
 - Definición y objetivos de la formación continua en el contexto educativo.
 - Importancia de la actualización pedagógica y el desarrollo profesional docente.
 - Modelos de formación continua: presencial, online y mixto.

2. El Diseño de Programas de Formación:
 - Análisis de necesidades formativas en el ámbito educativo.
 - Diseño de un currículo formativo adaptado a los docentes y a las necesidades del aula.
 - Establecimiento de objetivos de aprendizaje claros y medibles.

3. La Planificación de la Gamificación en la Formación Docente:
 - Introducción a la gamificación y sus principios básicos.
 - Aplicación de la gamificación en el desarrollo de programas formativos.
 - Herramientas y recursos tecnológicos para la gamificación en la formación continua.

4. Evaluación de la Formación Continua:
 - Métodos de evaluación del aprendizaje en la formación continua.
 - Indicadores de éxito en el uso de metodologías activas y gamificación.
 - Mejora continua del programa formativo.

Módulo II: Metodologías Activas en la Formación Profesional (16 horas)

Objetivo del Módulo: Brindar a los docentes las herramientas necesarias para implementar

metodologías activas, específicamente la gamificación, en su práctica educativa.

Subtemas:

1. Introducción a las Metodologías Activas:
 - Definición y características de las metodologías activas.
 - Principales enfoques pedagógicos: aprendizaje basado en problemas, aprendizaje cooperativo, aprendizaje invertido, etc.
 - El rol del docente en las metodologías activas: facilitador del aprendizaje.

2. La Gamificación como Herramienta Pedagógica:
 - Concepto de gamificación y su aplicación en el ámbito educativo.
 - Elementos clave de la gamificación: puntos, recompensas, niveles, misiones y retroalimentación.
 - Beneficios de la gamificación: motivación, colaboración, desarrollo de competencias cognitivas y emocionales.

3. Diseño de Actividades Gamificadas:
 - Estrategias para diseñar actividades gamificadas en el aula.
 - Adaptación de juegos educativos a diferentes niveles y contenidos curriculares.
 - Ejemplos prácticos de juegos y dinámicas aplicadas a la enseñanza.

4. Implementación de la Gamificación en el Aula:
 - Planificación de clases utilizando la gamificación.
 - Cómo crear un ambiente de aprendizaje lúdico y estimulante.

- Casos de éxito y análisis de experiencias previas en el aula.
5. Evaluación del Aprendizaje a través de la Gamificación:
- Métodos de evaluación en entornos gamificados.
 - Uso de la retroalimentación inmediata en el aprendizaje gamificado.
 - Cómo medir el impacto de la gamificación en los resultados académicos y el bienestar de los estudiantes.

6.11. Proceso de evaluación del curso.

Metodología del Curso:

- Clases teóricas interactivas con recursos multimedia.
- Talleres prácticos para diseñar actividades gamificadas.
- Estudio de casos de aplicación de la gamificación en diferentes contextos educativos.
- Trabajo colaborativo entre los participantes para diseñar proyectos formativos.

El proceso de evaluación que se utilizaría en la formación, se realizará evaluando las competencias pedagógicas, entendidas estas como la calificación, conocimientos, habilidades y cualidades que tienen las personas al realizar una actividad docente.

Evaluación:

- Participación activa en las actividades.
- Desarrollo de un proyecto de implementación de gamificación en el aula.
- Evaluación final del curso basada en la aplicación de los conocimientos adquiridos.

6.11.1. Responsables de la evaluación. La evaluación del módulo estará a cargo de un facilitador.

6.12. Diploma de participación. Los participantes que cumplan los requisitos de asistencia de las distintas acciones formativas recibirán una constancia personal de participación, con indicación que les acredite al finalizar cada módulo, que están aptos para continuar su formación y capacitados para desempeñarse como docentes en la formación profesional.

6.13. Conclusión de la propuesta

Esta propuesta busca contribuir a la formación continua de los docentes, capacitándolos en metodologías activas con énfasis en la gamificación, para que puedan mejorar su práctica educativa y fomentar el aprendizaje significativo y motivador en sus estudiantes; permitiéndoles adaptarse a los desafíos educativos actuales y futuros. La implementación de metodologías activas, como la gamificación, no solo potencia la calidad educativa, sino que también fomenta un entorno de aprendizaje más dinámico, participativo y motivador. A través de la actualización constante, los docentes adquieren herramientas efectivas para involucrar a los estudiantes, fomentar su autonomía y mejorar los resultados académicos.

La formación continua es un proceso indispensable para asegurar que los educadores estén bien preparados para enfrentar los cambios en el ámbito educativo y para promover una enseñanza centrada en el estudiante. Además, al capacitar a los docentes en nuevas estrategias y enfoques pedagógicos, como la gamificación, se contribuye a un aprendizaje más significativo,

alineado con las necesidades de los estudiantes del siglo XXI y con las expectativas del mundo laboral.

Finalmente, esta propuesta representa una inversión clave no solo en el desarrollo profesional de los docentes, sino también en el futuro de la educación. Con la formación continua, se facilita la creación de ambientes educativos innovadores, inclusivos y efectivos, lo que impactará positivamente en la preparación de los estudiantes y en la calidad del sistema educativo en general.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, Ponce, A, Majano, S. (2011). Perfil del profesional en administración de empresas en el área de administración aduanera de la universidad de El Salvador. [Tesis para optar el grado de licenciado en administración de empresas, universidad de El Salvador]. repositorio.ues, sistema bibliotecario. <https://repositorio.ues.edu.sv/items/a5212dc7-8697-4eba-bbfc-39bdb5ffe016>

Araniva, J. Cornejo, G, Santana, A. (2017). La incidencia de las metodologías activas para la optimización del proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes del cuarto año de la licenciatura en ciencias de la educación de la universidad de el salvador en el año 2014/2015. [Tesis de maestría, universidad de El Salvador]. repositorio.ues, sistema bibliotecario. <https://repositorio.ues.edu.sv/items/29e2ba1d-8ad8-476e-a59f-b768ba48bfe0>

Bonetti, S, Lussiano, P. (2022). Sandra Mabel Bonetti, Patricia Vanesa Lussiano. La gamificación como metodología activa del aprendizaje. Propuestas en la formación docente y para estudiantes de educación media. *Revista Abierta de Informática*. 6 N°2 (2022): 31-39 ISSN 2591-5320. <https://repositorio.uai.edu.ar/items/ca58d3ec-5fd3-47e4-a0e2-93d06c39825a>

Contreras, R, Eguia, J, (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. https://www.researchgate.net/publication/319629646_Gamificacion_en_aulas_universitarias

García, R, Perez, A, Torres, A. (2018). *Aprender jugando: la educación en el aula*. Editorial Universitaria..Abya-Yala.

https://www.researchgate.net/publication/324950179_Aprender_jugando_La_gamificacion_en_el_aula

Gómez Aragonese, L (2011). Metodologías activas: una propuesta didáctica [Tesis para optar el grado de licenciado en educación primaria, Universidad de Valladolid, Facultad de Educación de Segovia] <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/34803/TFG-B.1219.pdf;sequence=1>

Hernandez, A, Torres, L. (2020, marzo). La gamificación como metodología de innovación educativa. [congreso]. V Congreso internacional virtual sobre La Educación en el Siglo XXI. Murcia, España. <https://www.eumed.net/actas/20/educacion/13-la-gamificacion-como-metodologia-de-innovacion-educativa.pdf>

Lara, Ojeada, O, Zaldívar, A. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Retd resilienci y paradina, vol.6*. <https://doi.org/10.37843/rtd.v16i1.332>

Marroquín, A. (2021). Incidencia de los procesos de formación continua en la práctica docente de profesores universitarios de la facultad de ciencias y humanidades de la universidad de El Salvador. [Tesis de maestría, universidad de El Salvador]. repositorio.ues, sistema bibliotecario. <https://repositorio.ues.edu.sv/items/3c06681e-9c72-446b-9060-fa8aaaa1e67c>

Mendoza, G., Mero, M., (2020). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. 2. La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica - Dialnet

Moyano, B, Martínez, M, Santos, J. (2019). La gamificación en la educación superior. Aspectos a considerar para una buena aplicación. Pedagogías Emergentes en la Sociedad Digital..Vol. 1.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7803555#:~:text=A%20lo%20largo%20de%20este%20ensayo%20exponemos%20los,gamificar%20en%20el%20contexto%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20superior.>

Observatorio de innovación educativa. (2016). *Gamificación*. Edutrends. <https://observatorio.tec.mx/wp-content/uploads/2023/03/09.EduTrendsGamificacion.pdf>

Oliva, Herberth, A (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad y Reflexión, Volumen 4, apuntes 19(92),6 -10.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021), Competencias y Habilidades digitales. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/education>

Pérez-L, Navarro, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. Sinéctica, vol,4. <https://sinectica.iteso.mx/index.php/SINECTICA/article/view/1414>

Perla V. Olguín-Guzmán. (2023). Gamificación en la educación presencial y virtual. *UNO Sapiens*, Vol. 6. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/10927>

Sánchez, C, García, E, Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. Digital Publisher. volumen (5). https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/202

Vázquez, J. (2021). Gamificación en educación: una revisión del estado actual del estado actual de la disciplina. Areté. Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela. Vol. 7, N° 13, 117 – 139, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8293878>

Varón, J. (2024). *La gamificación en la educación superior. Teoría, práctica y experiencias didácticas*. Consejo editorial idp/ice, ub-octaedro. <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/208140/1/gamificacio%cc%81n.pdf>

Ayala Pastpr, J (2008). Perfil del profesional en administración de empresas de la universidad de el salvador con énfasis en el área financiera. (tesis de licenciatura).repositorio Universidad de El Salvador. <https://repositorio.ues.edu.sv/server/api/core/bitstreams/0e1912fb-c9e5-494a-b3cf-5b43a3efc1d4/content>

ANEXOS

Anexo 1: Marco Conceptual

COMPETENCIAS DIGITALES: capacidad para comunicarse eficazmente en medios, tanto en línea como fuera de línea.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA: conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos.

EDUCACIÓN TRADICIONAL: modelo pedagógico que se caracteriza por la clara distinción de roles entre el profesor y el alumno.

EDUCACIÓN VIRTUAL: desarrollo de la dinámica de enseñanza - aprendizaje realizado a través del uso de la tecnología mediante un formato educativo en donde los docentes y estudiantes pueden interactuar.

FORMACIÓN DOCENTE: políticas y procedimientos enfocados en preparar a los profesores para que puedan adquirir los conocimientos, actitudes y habilidades.

GAMIFICACIÓN: estrategia educativa que utiliza elementos y mecánicas propias de los juegos en entornos no lúdicos, como la educación.

INNOVACIÓN DIGITAL: proceso de utilización de tecnologías y estrategias digitales para crear productos, servicios, procesos y modelos de negocio nuevos o mejorados.

LUDIFICACIÓN: enfoque pedagógico que integra elementos y principios de diseño de juegos en el entorno de aprendizaje.

METODOLOGIAS ACTIVAS: son una serie de estrategias y técnicas que buscan el aprendizaje efectivo del alumnado, a la vez que fomentan la participación activa, la colaboración y la aplicación práctica de conocimientos.

PEDAGOGÍA: ciencia que estudia la educación como fenómeno humano y social, y busca optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

PROPUESTA PEDAGÓGICA: acción que promueve una aplicación de la didáctica para el desarrollo de ciertos conocimientos.

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN: técnicas y herramientas que facilitan la transmisión de información en el entorno digital.

TRANSFORMACIÓN DIGITAL: cambio que implica el uso de la tecnología para mejorar el rendimiento y la eficiencia.

UBICUIDAD: capacidad de estar presente en todos los lugares al mismo tiempo.

Anexo 2. Pensum de la Carrera de Administración de Empresas, UES.

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA PARACENTRAL
PENSUM DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN CONTADURIA PUBLICA (L70802)
PLAN DE ESTUDIOS 1994

CICLO I	CICLO II	CICLO III	CICLO IV	CICLO V	CICLO VI	CICLO VII	CICLO VIII	CICLO IX	CICLO X	T R A B A J O D E G R A D U A C I O N	
FIG178 1 B FILOSOFIA GENERAL 3 u.v.	SOG178 5 1 SOCIOLOGIA GENERAL 3 u.v.	COF178 9 7 CONTABILIDAD FINANCIERA I 4 u.v.	COF278 14 9 CONTABILIDAD FINANCIERA II 4 u.v.	COF378 19 14 CONTABILIDAD FINANCIERA III 4 u.v.	COF478 24 19 CONTABILIDAD FINANCIERA IV 4 u.v.	COF578 29 24 CONTABILIDAD FINANCIERA V 4 u.v.	AUD178 33 25 Y 26 AUDITORIA I 4 u.v.	AUD278 37 33 AUDITORIA II 4 u.v.	AUS178 41 37 Y 39 AUDITORIA DE SISTEMAS 4 u.v.		
INE178 2 B INTRODUCCION A LA ECONOMIA I 4 u.v.	INE278 6 2 INTRODUCCION A LA ECONOMIA II 4 u.v.	MIC178 10 8 Y 8 MICROCON- DENA I 4 u.v.	MAC178 15 11 Y 10 MACRO- ECONOMIA I 4 u.v.	CCO178 20 14 CONTABILIDAD DE COSTOS I 4 u.v.	CCO278 25 20 CONTABILIDAD DE COSTOS II 4 u.v.	CDS178 30 24 CONTABILIDAD DE SEGUROS 4 u.v.	CBY178 34 29 CONTABILIDAD BANCARIA 4 u.v.	CGU178 38 29 CONTABILIDAD GUBERNAMENTAL 4 u.v.	SEA178 42 37 SEMINARIO DE AUDITORIA 4 u.v.		
TAD178 3 B TEORIA ADMINIS- TRATIVA I 3 u.v.	TAD278 7 3 TEORIA ADMINIS- TRATIVA II 3 u.v.	TDI178 11 5 Y 6 TECNICAS DE INVESTIGACION 3 u.v.	DME178 16 9 DERECHO MERCANTIL I 3 u.v.	DME278 21 16 DERECHO MERCANTIL II 3 u.v.	DET178 26 16 DERECHO TRIBUTARIO I 3 u.v.	DET278 31 26 DERECHO TRIBUTARIO II 3 u.v.	CAG178 35 29 CONTABILIDAD AGRICOLA Y GANADERA 4 u.v.	SCC178 39 29 Y 28 SISTEMAS CONTABLES COMPUTARIZADOS 5 u.v.	SEC178 43 39 SEMINARIO DE CONTABILIDAD 4 u.v.		
MAT178 4 B MATEMA- TICA I 5 u.v.	MAT278 8 4 MATEMA- TICA II 5 u.v.	MAT378 12 8 MATEMA- TICA III 5 u.v.	MAF178 17 12 MATEMATICA FINANCIERA 5 u.v.	EST178 22 8 ESTADISTICA I 5 u.v.	EST278 27 22 ESTADISTICA II 5 u.v.	ADF178 32 19 Y 20 ADMINISTRA- CION FINANCIERA I 4 u.v.	ADF278 36 32 ADMINISTRA- CION FINANCIERA II 4 u.v.	APR178 ó DLA178 40 36 ó 31 ADMINISTRACION DE LA PRODUCCION Ó DERECHO LABORAL 4 u.v. ó 3 u.v.	FEP178 ó LAD178 44 40 FORMULACION Y EVALUACION DE PROYECTOS Y LEGISLACION AGUARRERA 4 u.v. ó 3 u.v.		
		ING178 13 B INGLES I 2 u.v.	ING278 18 13 INGLES II 2 u.v.	COM178 23 B COMPUTACION I 2 u.v.	COM278 28 13 Y 23 COMPUTACION II 2 u.v.						
TOTAL DE ASIGNATURAS.....									44		
TOTAL DE UNIDADES VALORATIVAS.....									166 U.V.		

Aprobado según Acuerdo de Consejo Superior Universitario N° 126-95-99(IX-b) de fecha 26 de noviembre de 1998.
 Aprobado según Acuerdo de Consejo Superior Universitario N° 039-2003-2007(V-3.4) de fecha 20 de enero de 2005.

Anexo 3. Matriz de Congruencia

Tema de investigación	Objetivo general	Objetivos específicos	Pregunta de investigación	Preguntas específicas	Variables	Técnicas e instrumentos de investigación
<p>Metodologías Activas: La Gamificación como Estrategia Didáctica en la Enseñanza y Aprendizaje de estudiantes de la carrera de Administración de empresas, Facultad</p>	<p>Presentar el diseño de una propuesta de formación continua a docentes de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral para la utilización de Metodologías activas como la</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar de qué manera la gamificación como metodología activa es utilizada por los docentes de la carrera de Administración de empresas de la facultad 	<p>¿De qué forma el diseño de una propuesta de formación continua puede ayudar al personal docente de la facultad multidisciplinaria paracentral para la utilización de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera la gamificación como metodología activa es utilizada por los docentes de la carrera de Administración de Empresas de la facultad 	<p>VI. Metodologías Activas VD. Gamificación</p>	<p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuesta • Entrevista <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario Entrevista Semiestructural

<p>Multidisciplinaria Paracentral. Periodo 2014-2024</p>	<p>Gamificación.</p>	<p>Empresas de la Facultad Multidisciplinaria Paracentral para el desarrollo de sus clases.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Mencionar la importancia del desarrollo de Competencias digitales en los docentes de la carrera 	<p>Metodologías activas como la gamificación?</p>	<p>multidisciplinaria para el desarrollo de sus clases?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la importancia del desarrollo de Competencias digitales en los docentes de la carrera de Administración de Empresas de la facultad multidisciplinaria paracentral? 		
--	----------------------	--	---	---	--	--

		<p>de Administración de Empresas de la facultad multidisciplin aria paracentral.</p> <p>.</p> <p>• Identificar qué elementos se deben considerar en el proceso</p>		<p>• ¿Qué elementos se deben considerar en el proceso de formación continua a los docentes para que apliquen estrategias didácticas como la gamificación en el aula de clases?</p>		
--	--	--	--	--	--	--

		de formación continua a los docentes para que apliquen estrategias didácticas como la gamificación en el aula de clases.				
--	--	--	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 4. Cuestionario realizado a docentes a través de la plataforma Google Form**UNIVERSIDAD DE
EL SALVADOR**

Editorial Universitaria

Universidad de El Salvador
Facultad Multidisciplinaria Paracentral
Escuela de Postgrado
Maestría en formación para la docencia
universitaria

Tema de Investigación: "La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza y aprendizaje de estudiantes de la carrera de administración de empresas, Facultad Multidisciplinaria Paracentral. Periodo 2014- 2024".

Objetivo: Conocer el impacto de los procesos de formación continua en los docentes de educación superior de la carrera de Administración de Empresas para integrar metodologías activas en el aula como la Gamificación en sus estrategias de enseñanza y el desarrollo de competencias tecnológicas.

I.Indicación: Lea detenidamente cada uno de los planteamientos del cuestionario que se le presenta y marque la opción que refleje la respuesta según corresponda a su realidad. La información proporcionada se resguardará con total discreción y confiabilidad.

II. Datos generales

*

Departamento de residencia:

Tu respuesta

Zona de residencia: *

Rural

Urbano

Especialidad Académica: *

Tu respuesta

Edad: *

Genero: *

Masculino

Femenino

Años de experiencia en educación superior: *

Tu respuesta

Sección 3 de 5

Preguntas de la categoría "Competencias Digitales"



Descripción (opcional)

1. ¿Qué papel juegan las competencias digitales en la educación superior? *

- a) Bajo
- b) Medio
- c) Alto
- d) Muy Alto



2. ¿Qué competencias digitales considera que son más importantes para un docente? *

- a) Implicación profesional
- b) Recursos digitales
- c) Enseñanza y Aprendizaje
- d) Evaluación
- e) Empoderamiento del alumnado
- f) Facilitar competencia digital en los y las estudiantes



3. La combinación de herramientas digitales y pedagogía posibilita que los aprendizajes se transformen hacia: *

- a) Una mayor personalización y adaptación al proceso de maduración del alumno.
- b) Mayor orientación a la práctica y un aprendizaje contextualizado
- c) Más incorporación de la evaluación continua y personalizada.
- d) Mayor fomento de la colaboración real con otros.

Sección 4 de 5

Preguntas de la categoría "Metodologías Activas"

Descripción (opcional)

4. Cuál es su nivel de conocimiento sobre las metodologías activas *

- a) Malo
- b) Regular
- c) Bueno
- d) Muy Bueno
- e) Excelente

...

5. ¿ De qué manera ha influido en su proceso de enseñanza el uso de metodologías activas en el aula de clase? *

- a) Poco
- b) Regular
- c) Nada
- d) Mucho
- e) Demasiado

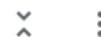


6. ¿Cual o cuales son las metodologías activas que más utiliza en el aula? *

- a) Aprendizaje basado en proyectos
- b) Aprendizaje basado en problemas
- c) Aprendizaje cooperativo
- d) Gamificación
- e) Estudio de casos

Después de la sección 4 Ir a la siguiente sección ▼

Preguntas de la categoría "Formación Continua"



Descripción (opcional)

7. Cuantos cursos de formación docente sobre las TIC ha recibido *

- a) 0
- b) 1-3
- c) 4-8
- d) 9-12
- e) Más de 12.



8. Las formaciones sobre tecnologías de la información y la comunicación en las que ha participado, le han permitido integrar las herramientas digitales a su práctica docente *

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

9. El nivel de competencia para diseñar herramientas digitales, producto de las formaciones en que ha participado es alto.

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

10. Las formaciones en las que ha participado le han permitido conocer variadas herramientas digitales para integrar a sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

11. Ha integrado las tecnologías de la información y la comunicación en todas las planificaciones de las materias y/o módulos que imparte

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

12. Ha incorporado herramientas digitales de gamificación para presentar a sus estudiantes en las materias o módulos que imparte.

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

13. La implementación de las herramientas y recursos digitales han mejorado en gran medida sus estrategias didácticas.

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

14. Las tecnologías de la información y la comunicación han generado un impacto profundo en la manera de planificar sus actividades de enseñanza. *

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

15. La integración de las tecnologías de la información y la comunicación suponen un reto satisfactoriamente superado en el nivel de educación superior. *

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo}

~

Anexo 5. Guía de entrevista

Universidad de El Salvador

Facultad Multidisciplinaria Paracentral

Escuela de Postgrado

Maestría en formación para la docencia universitaria



Tema de Investigación: “Metodologías activas: la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza y aprendizaje de estudiantes de la carrera de administración de empresas, Facultad Multidisciplinaria Paracentral. Periodo 2014-2024”

Objetivo: Conocer la implementación de las metodologías activas aplicados por los docentes de la de la Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad de El Salvador y su formación continua dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula de clases.

GUIA DE ENTREVISTA

I. Datos generales

Entrevistado: _____

Cargo: _____

Género: _____ Fecha: _____

Años de experiencia en educación superior: _____

II. Indicación: esta guía de entrevista ha sido diseñada para aplicarse a un actor clave en el proceso de investigación, por medio del cual se obtenga información valiosa que enriquezca el abordaje de la temática.

1. ¿A los docentes se les ha capacitado en Metodologías activas? SI ¿Si su respuesta es si o no, explique?
2. ¿A los docentes se les ha dado algún curso sobre gamificación? NO ¿Si su respuesta es si o no, explique?
3. ¿Qué tipo de herramientas digitales les brinda la universidad a los docentes para utilizar en clases?
4. ¿Existe calendarización periódica para la supervisión de las clases que imparten los docentes?
5. ¿Existe una planificación didáctica que se entregue a coordinación donde se evidencien las metodologías activas y la gamificación?
6. ¿Cuál o cuáles son las metodologías activas más utilizadas por los docentes?
7. ¿Hay un plan de formación docente que se desarrolle para fortalecer las habilidades de profesionales en metodologías activas incorporando la tecnología en el aula?
8. ¿Qué desafíos presentan los docentes para llevar a cabo un entorno gamificado en clase?
9. ¿Le han comentado los estudiantes de las innovaciones que hacen los docentes para impartir las clases, existe motivación?