

## **Incorporación de herramientas digitales en la planificación educativa como estrategia metodológica de enseñanza**

*The integration of digital tools into educational planning as a teaching methodology*

**Jacqueline Marina Tumbaco Quiroz**

Unidad Educativa Tierra Santa  
jacqueline.tumbaco@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0002-7201-6557>  
Manabí – Ecuador

**Cecibel Monserrate Mantuano Posligua**

Unidad Educativa Tierra Santa  
cecibelmonsemantuano@gmail.com  
<https://orcid.org/0009-0008-1654-3751>  
Manabí – Ecuador

**Patricia Margarita Franco Lascano**

Unidad Educativa Tierra Santa  
patriciam.franco@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0005-6491-0761>  
Manabí - Ecuador

**Nelly Moncerrate Zambrano Zambrano**

Unidad Educativa Tierra Santa  
nelly.zambranoz@docentes.educacion.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0001-7951-3372>  
Manabí – Ecuador

**Marilú Liliana Santana Holguín**

Unidad Educativa Tierra Santa  
marilusantana254@gmail.com  
<https://orcid.org/0009-0004-0359-653X>  
Montecristi - Ecuador

### **Formato de citación APA**

Tumbaco, J., Mantuano, C., Franco, P., Zambrano, N. & Santana, M. (2026). Incorporación de herramientas digitales en la planificación educativa como estrategia metodológica de enseñanza. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 2), p. 2805 – 2822

### **INTELIGENCIA COLECTIVA**

**Vol. 5 (Nº. 2). abril – junio 2026.**

**ISSN: 3073-1259**

*Fecha de recepción: 01-06-2026*

*Fecha de aceptación: 16-06-2026*

*Fecha de publicación: 30-06-2026*



## RESUMEN

La tecnología desempeña un papel fundamental en la sociedad actual, ya que contribuye al desarrollo de diversos ámbitos y permite transformar escenarios que tradicionalmente permanecían sin cambios. En el contexto educativo, las herramientas tecnológicas se han convertido en recursos esenciales para la enseñanza, favoreciendo la transición de metodologías convencionales hacia experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas e innovadoras. Asimismo, posibilitan que los estudiantes construyan conocimientos de manera activa mediante actividades lúdicas y motivadoras. La presente investigación tiene como objetivo analizar la incorporación de recursos digitales en la planificación didáctica y determinar la percepción de los estudiantes frente al uso de estrategias de gamificación en el aula. Para ello, se empleó una metodología de enfoque cuantitativo con alcance descriptivo, la cual permitió examinar de forma objetiva la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos de planificación educativa. La recolección de información se realizó mediante la técnica de la encuesta, utilizando un cuestionario estructurado con escala de Likert aplicado a una muestra de 25 docentes. Los resultados obtenidos evidenciaron que la integración de herramientas digitales en la práctica pedagógica incrementa la motivación y el interés de los estudiantes por aprender. Además, se observó una mejora en el desempeño académico, especialmente en áreas como Matemática y Lengua y Literatura, donde los estudiantes demostraron mayores niveles de participación y comprensión de los contenidos.

**PALABRAS CLAVE:** Tecnología, herramientas digitales, gamificación, aprendizajes.



---

**ABSTRACT**

Technology plays a fundamental role in today's society, as it contributes to the development of various fields and enables the transformation of settings that traditionally remained unchanged. In the educational context, technological tools have become essential resources for teaching, facilitating the transition from conventional methodologies to more dynamic, participatory, and innovative learning experiences. Furthermore, they enable students to actively construct knowledge through engaging and motivating activities. The objective of this research is to analyze the incorporation of digital resources into instructional planning and to determine students' perceptions regarding the use of gamification strategies in the classroom. To this end, a quantitative methodology with a descriptive scope was employed, which allowed for an objective examination of the use of Information and Communication Technologies (ICT) in educational planning processes. Data were collected through a survey using a structured questionnaire with a Likert scale administered to a sample of 25 teachers. The results showed that the integration of digital tools into teaching practice increases students' motivation and interest in learning. In addition, an improvement in academic performance was observed, particularly in subjects such as mathematics and language and literature, where students demonstrated higher levels of participation and understanding of the content.

**KEYWORDS:** Technology, digital tools, gamification, learning.



## INTRODUCCIÓN

La planificación didáctica constituye un proceso de organización en el que se determinan los objetivos, las destrezas, los resultados de aprendizaje y las actividades que los estudiantes desarrollarán durante el proceso educativo. En este sentido, una planificación adecuada que incorpore actividades dinámicas apoyadas en herramientas digitales contribuye a despertar el interés y la motivación del alumnado hacia el aprendizaje.

De acuerdo con Monetti & Molina (2023) mencionan que “la planificación didáctica se sustenta en la idea de previsión, de la forma en que se quiere que se produzca la enseñanza como propiciadora del aprendizaje en la práctica”, lo que significa que el docente diseña y aplica estrategias metodológicas y recursos educativos orientados al logro de los objetivos planteados en sus clases. Actualmente, dichos recursos educativos mantienen una estrecha relación con la tecnología y con las metodologías activas de enseñanza.

Según Barrios et al., (2022) hacen referencia que las estrategias didácticas en función de la tecnología son una creación digital que aborda uno o más temas a través de una estructura pedagógica y el uso de contenidos multimediales mediante:

- Actividades interactivas.
- Vídeos.
- Audios.
- Gamificación.

De acuerdo con Zambrano et al., (2020) la gamificación, considerada una herramienta innovadora, favorece el aprendizaje autorregulado y busca fortalecer el progreso dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por esta razón, existe una gran variedad de recursos capaces de transformar las clases tradicionales en experiencias educativas más exitosas, donde el estudiante asume un papel activo y construye sus conocimientos a través de diversas estrategias. Esta perspectiva coincide con lo señalado por Andrade et al., (2021), quienes sostienen que las nuevas tendencias educativas consideran a las TIC como un recurso indispensable, debido a que la formación de las nuevas generaciones no puede desvincularse de la realidad digital en la que se desarrollan.

En este mismo contexto, Echeverría & Molina (2022), expresan que “en los últimos años ha aumentado la necesidad de incorporar la tecnología en los esquemas de enseñanza y así dar respuesta a la demanda de los estudiantes del siglo XXI, pues requieren de una educación que encare los retos de formación y de conocimiento”. (p.7)

La digitalización también ha impulsado la incorporación de nuevas tendencias tecnológicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Citando a Chonata (2023), resulta importante señalar que las estrategias didácticas digitales han adquirido mayor relevancia en la actualidad debido a las consecuencias educativas generadas por la pandemia del Covid-19; sin embargo, no constituyen una innovación reciente, ya que han estado presentes desde décadas anteriores.

Entre las actividades didácticas digitales que pueden ser integradas por el docente dentro de su planificación se encuentran:

- Iniciar la clase con dinámicas que incluyan recursos audiovisuales como audios y videos.
- Aplicar la metodología de aula invertida, promoviendo la búsqueda de información por parte de los estudiantes sobre temas específicos.
- Emplear presentaciones dinámicas mediante herramientas como Canva, Genially y Google Slides.
- Utilizar juegos en línea para reforzar contenidos complejos, tales como Kahoot, Quizizz, Blooket, Classkick y Educandy.
- Realizar evaluaciones en línea.
- Desarrollar actividades de trabajo colaborativo en modalidad sincrónica mediante Zoom, Google Meet, Teams y Google Drive.

Es importante destacar que la integración de las TIC debe responder al nivel educativo, a los contenidos que se abordan y a las posibilidades de acceso de los estudiantes. Asimismo, es fundamental mantener un proceso permanente de acompañamiento y andamiaje por parte de los actores educativos, con el propósito de orientar y proporcionar retroalimentación cuando sea necesario.

### **MÉTODOS MATERIALES**

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo puesto que busca conocer el porcentaje de integración de recursos digitales dentro de la planificación didáctica, así como también cuales son las plataformas o programas más empleados por los docentes dentro de su ejercicio profesional. También se evidenciará en que asignaturas favorece más el uso de la tecnología. Su enfoque es no experimental puesto que la recolección de datos se realizó solo una vez.

La muestra seleccionada para participar en la investigación fueron 25 docentes de diferentes sostenimientos del distrito 13D02 de la zona 4 del ministerio de educación ecuatoriano. Los docentes seleccionados fueron escogidos por muestreo aleatorio simple y corresponden a profesionales especializados en diferentes áreas del bachillerato general unificado.

**Tabla1:** Detalle de poblacion y muestra.

Nº	Detalle	Población	Muestra	Porcentaje
1	Docentes	25	25	100,00%

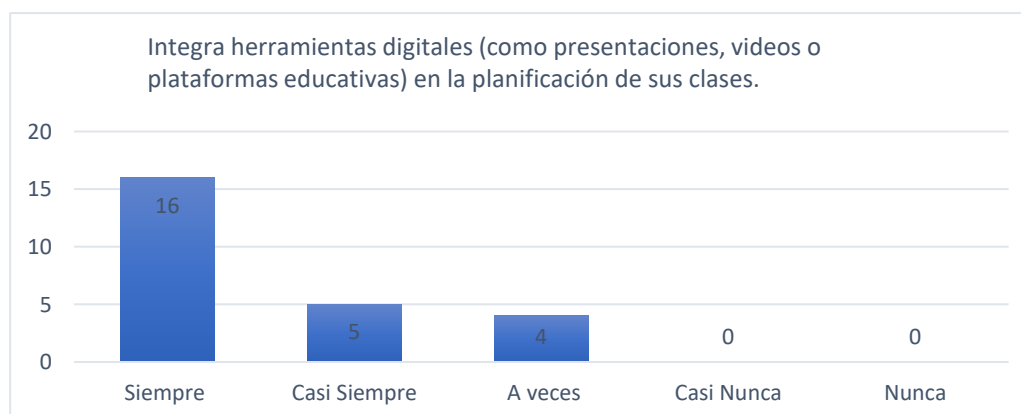
Nota: Esta tabla muestra el porcentaje de docentes que participan en la investigación.

Se diseño una encuesta estructurada la cual fue aplicada mediante Google forms a 25 docentes de bachillerato. En total se evaluaron 7 ítems que estaban delimitados por una escala Likert de medición ( Siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca) que buscan evaluar la implementación de recursos digitales dentro de la planificación didáctica.

### ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados que se obtuvieron en la encuesta realizada a los 20 docentes sobre la inclusion se detalla a continuación .

**Gráfico 1**



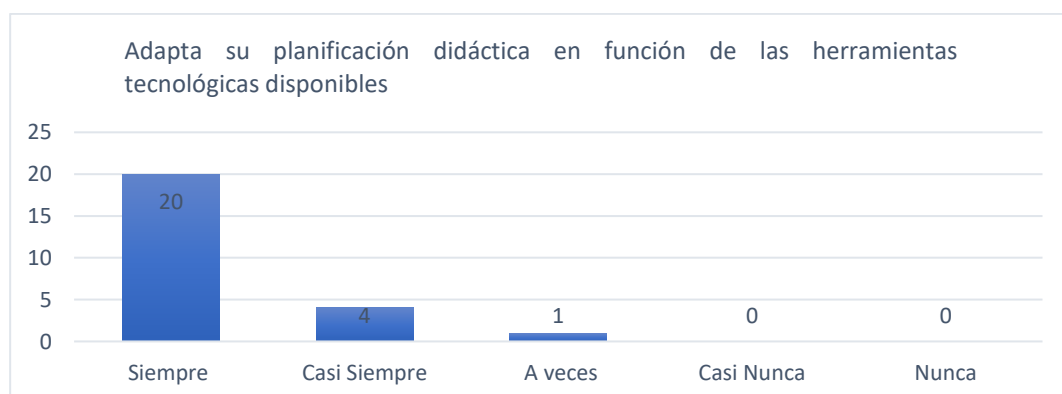
*Fuente : Los autores*

Los resultados obtenidos permiten evidenciar una alta predisposición por parte de los docentes para integrar herramientas digitales en la planificación de sus actividades académicas. Esta situación puede atribuirse a diversos factores, entre ellos la formación profesional recibida, los procesos de capacitación continua y la disponibilidad de recursos tecnológicos dentro de las instituciones educativas. Asimismo, el interés de los docentes por innovar sus prácticas pedagógicas ha favorecido la incorporación de recursos digitales que enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje. La utilización de estas herramientas también contribuye a diversificar las estrategias

metodológicas, permitiendo una mayor interacción y participación de los estudiantes durante el desarrollo de las clases.

De acuerdo con Romo et al., (2023) el uso de las herramientas digitales tiene ventajas notables, tales como la rápida disponibilidad de información, el estímulo a la motivación de los estudiantes y la formación de comunidades virtuales. Estos beneficios favorecen significativamente tanto al estudiantado como a la comunidad educativa en general, ya que promueven entornos de aprendizaje más dinámicos, colaborativos e inclusivos. Además, facilitan el acceso a recursos actualizados, fortalecen la comunicación entre docentes y estudiantes, y contribuyen al desarrollo de competencias digitales indispensables para desenvolverse en la sociedad actual. Como resultado, se impulsa una educación de mayor calidad, caracterizada por la innovación y la mejora continua de los procesos educativos.

**Gráfico 2**



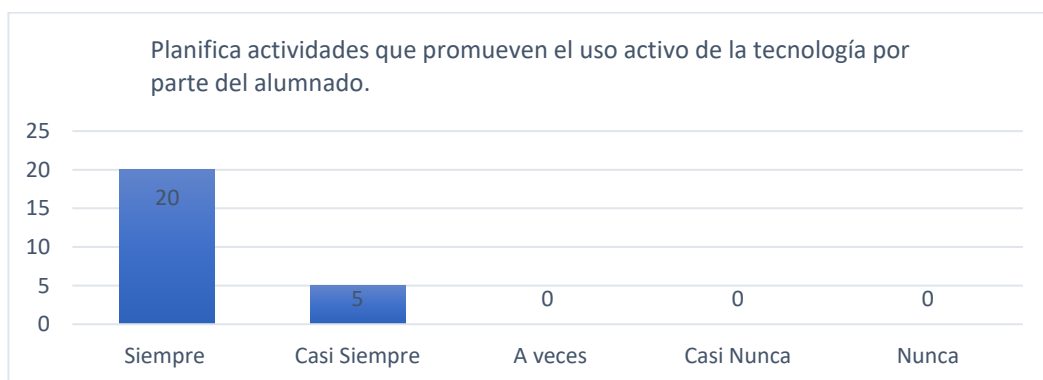
*Fuente : Los autores*

Los resultados reflejan una actitud ampliamente favorable y participativa por parte del profesorado respecto a la incorporación de recursos tecnológicos en la planificación didáctica. Esta disposición resulta fundamental para desarrollar procesos de enseñanza más flexibles, motivadores, contextualizados e innovadores, capaces de responder a las necesidades y características de los estudiantes actuales. Asimismo, la integración de herramientas digitales permite diversificar las estrategias metodológicas, fomentar una mayor interacción en el aula y fortalecer la participación activa del alumnado durante el proceso de aprendizaje. De igual manera, contribuye a la creación de experiencias educativas más significativas, donde la tecnología se convierte en un apoyo para el logro de los objetivos curriculares.

Con lo mencionado anteriormente coinciden Rodríguez et al., (2021) al manifestar “que gracias al avance tecnológico y las novedosas formas para el desarrollo del conocimiento, los estudiantes han

adquirido nuevas maneras de entender el proceso pedagógico y su proceso de enseñanza aprendizaje se ha convertido más dinámico” (p.8). Esta realidad evidencia la necesidad de que las instituciones educativas promuevan entornos de aprendizaje acordes con las transformaciones tecnológicas de la sociedad actual. Además, es indispensable que exista un compromiso institucional orientado a fortalecer las competencias digitales docentes y a garantizar el acceso a recursos tecnológicos adecuados. De esta manera, la integración de la tecnología se consolida como un elemento esencial de la práctica pedagógica, favoreciendo procesos educativos más eficientes, innovadores y centrados en el estudiante.

**Gráfico 3**



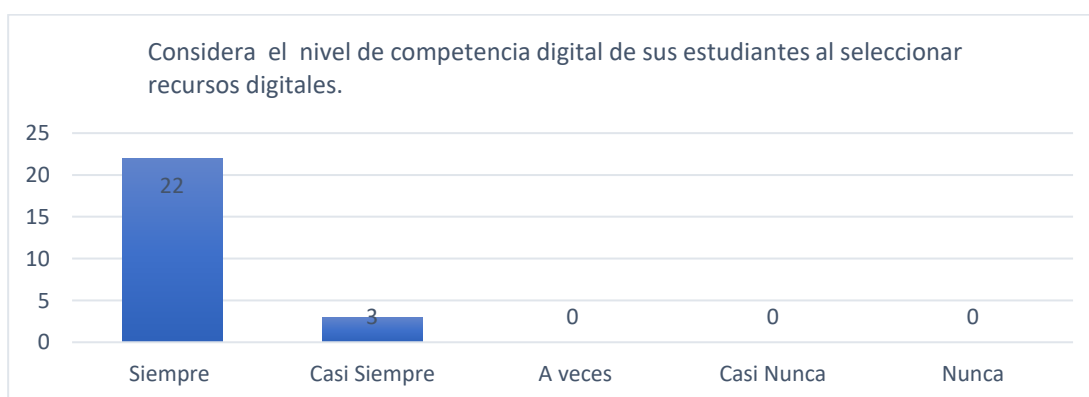
*Fuente : Los autores*

Los resultados obtenidos evidencian un compromiso absoluto por parte del profesorado en la planificación de acciones orientadas a promover el uso adecuado y eficiente de la tecnología por parte de los estudiantes. Este hallazgo demuestra que los docentes no solo incorporan herramientas digitales de manera consciente dentro de sus prácticas pedagógicas, sino que también buscan generar experiencias de aprendizaje más enriquecedoras y acordes con las demandas educativas actuales. Asimismo, esta planificación refleja una intención clara de fortalecer la participación activa del alumnado, favoreciendo espacios donde los estudiantes puedan interactuar, investigar y construir sus propios conocimientos. Del mismo modo, se observa un interés por potenciar el desarrollo de competencias digitales que resultan esenciales para el desempeño académico y social en la era tecnológica.

De acuerdo a Solórzano et al. (2024) citado en Sánchez & Hallo (2025) expresan que “la finalidad de las herramientas digitales en la enseñanza es promover la participación activa del estudiante” (p.5), configurando la educación como un proceso significativo, reflexivo, crítico y flexible.

En este contexto, la integración de recursos tecnológicos permite que los estudiantes asuman un papel más dinámico dentro de su proceso formativo, convirtiéndose en protagonistas de su propio aprendizaje. Además, estas herramientas favorecen el desarrollo del pensamiento crítico, la capacidad de análisis y la resolución de problemas, habilidades indispensables para afrontar los desafíos de la sociedad actual. Por consiguiente, el uso planificado de la tecnología contribuye a la construcción de entornos educativos innovadores que fortalecen tanto el aprendizaje como el desarrollo integral de los estudiantes.

**Gráfico 4**



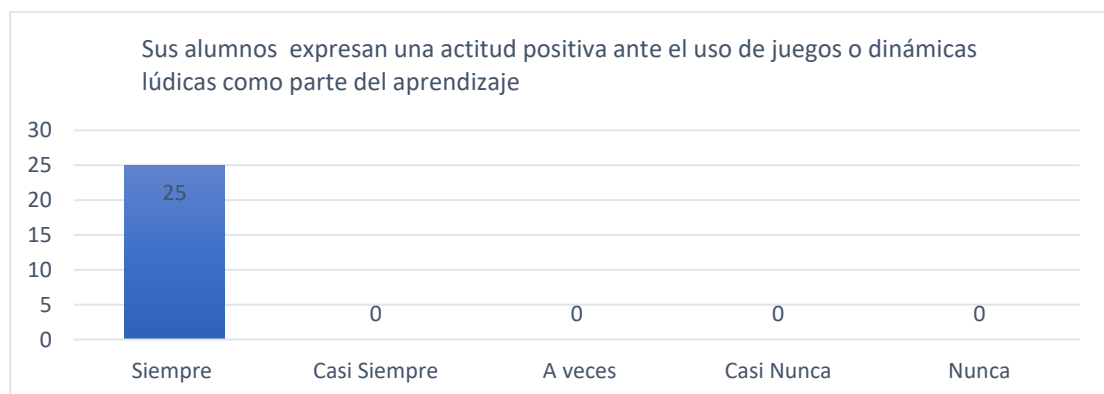
*Fuente : Los autores*

Los resultados obtenidos ponen de manifiesto una notable sensibilidad pedagógica por parte de los docentes en relación con el nivel de competencia digital de sus estudiantes. Del total de los encuestados, el 88% señaló que siempre considera este aspecto al momento de seleccionar los recursos tecnológicos que utilizará en sus clases, mientras que el 12% manifestó que casi siempre lo toma en cuenta. Estos datos evidencian que el profesorado reconoce la importancia de adecuar las herramientas digitales a las capacidades y necesidades de los estudiantes para garantizar un aprendizaje efectivo. Asimismo, esta práctica permite diseñar experiencias educativas más inclusivas, accesibles y acordes con los diferentes niveles de dominio tecnológico presentes en el aula. La consideración de estas competencias también contribuye a reducir posibles dificultades en el uso de la tecnología y favorece una participación más activa del alumnado.

En una investigación realizada por Veloz et al., (2023) afirman que “los recursos digitales son un medio adaptable para facilitar el acompañamiento que ofrece el docente al momento de impartir sus clases” (p.2). Esta afirmación destaca la flexibilidad de las herramientas tecnológicas para ajustarse

a distintos contextos educativos y necesidades de aprendizaje. Además, su utilización fortalece el proceso de enseñanza y aprendizaje al proporcionar recursos variados que facilitan la comprensión de los contenidos y estimulan la interacción entre docentes y estudiantes. De igual manera, favorece la inclusión educativa al brindar mayores oportunidades de acceso al conocimiento y promover una participación equitativa dentro del aula. En consecuencia, el uso adecuado de recursos digitales contribuye a mejorar la eficacia de las prácticas pedagógicas y a fortalecer la integración de la tecnología en los procesos educativos.

**Gráfico 5**



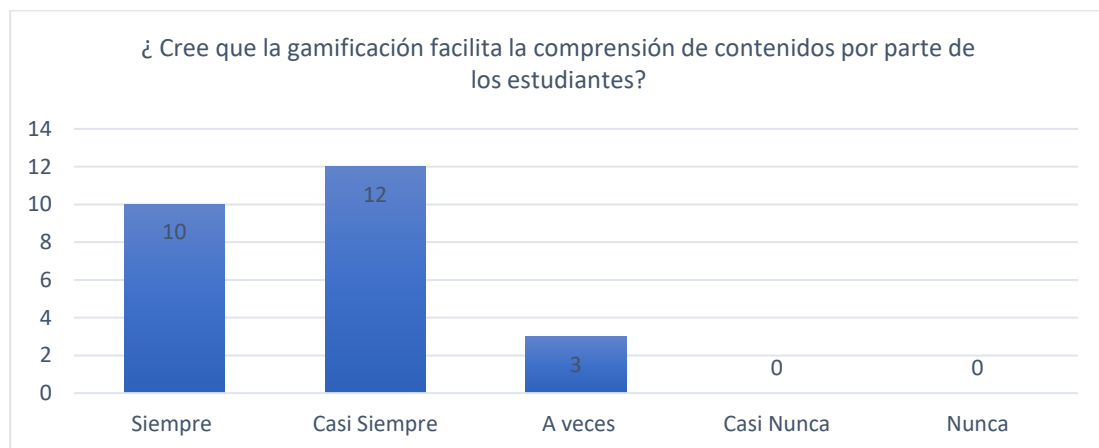
*Fuente : Los autores*

De acuerdo con los datos obtenidos, se puede determinar que el 100% de los docentes encuestados considera que sus estudiantes siempre muestran una actitud favorable hacia la utilización de juegos y dinámicas lúdicas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Este resultado evidencia la aceptación generalizada que tienen este tipo de estrategias entre el alumnado, lo que demuestra su potencial para generar experiencias educativas más atractivas y participativas. Asimismo, la incorporación de actividades lúdicas contribuye a despertar el interés de los estudiantes, incrementando su motivación y compromiso con las tareas académicas. De igual manera, estas metodologías promueven un ambiente de aprendizaje más dinámico, donde los estudiantes participan de forma activa y disfrutan del proceso de construcción del conocimiento.

Lo expuesto es respaldado por Amores & Casas (2019) al referirse que las relaciones con el uso de los recursos didácticos digitales en las clases a través de la planificación didáctica, favorecen a que los alumnos tengan más voluntad por aprender, en definitiva, mayor motivación e interés si su aprendizaje está basado en las TIC. En este sentido, la integración de recursos digitales con elementos lúdicos fortalece la participación estudiantil y facilita la comprensión de los contenidos abordados en

clase. Además, estas estrategias permiten que los estudiantes desarrollen habilidades de colaboración, creatividad y resolución de problemas mientras interactúan con actividades innovadoras. Como resultado, se generan condiciones favorables para mejorar el rendimiento académico, fortalecer el aprendizaje significativo y promover una participación más activa en las diferentes actividades educativas propuestas por el docente.

**Gráfico 6**



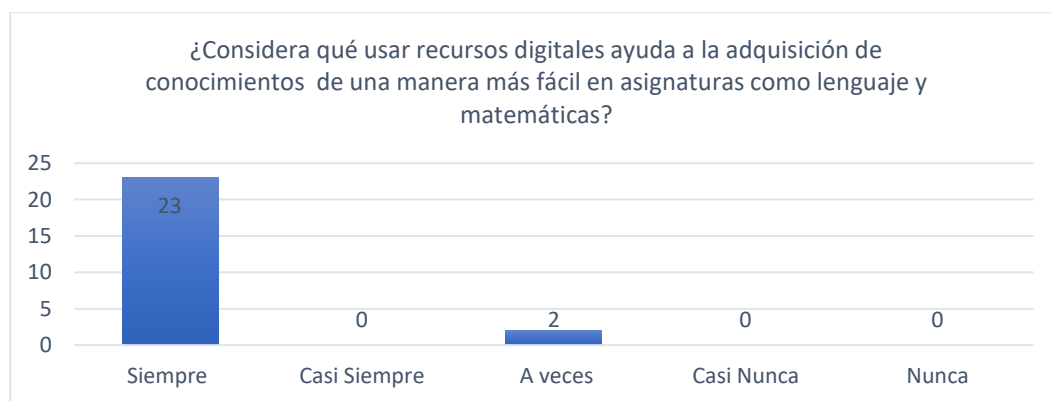
*Fuente : Los autores*

Los resultados de la encuesta muestran que la mayoría de los participantes considera que la gamificación favorece la comprensión de los contenidos académicos. Este elevado nivel de aceptación evidencia que las estrategias basadas en elementos lúdicos son percibidas como herramientas efectivas para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, estos resultados sugieren que la incorporación de actividades gamificadas dentro de la planificación didáctica contribuye a incrementar la motivación, el interés y la participación activa del alumnado durante el desarrollo de las clases. Además, este tipo de metodología permite crear ambientes de aprendizaje más dinámicos e interactivos, facilitando que los estudiantes se involucren de manera más significativa en la construcción de sus conocimientos.

Según Franco (2023) la gamificación utiliza los juegos o mecánicas del juego, en beneficio del estudiantado para que alcancen un aprendizaje más significativo. Desde esta perspectiva, la aplicación de estrategias gamificadas favorece el desarrollo de experiencias educativas atractivas que estimulan la curiosidad, el compromiso y la perseverancia de los estudiantes frente a los desafíos académicos. Del mismo modo, estas actividades pueden contribuir al fortalecimiento de habilidades como la colaboración, la resolución de problemas y la toma de decisiones. En términos generales, la

gamificación se presenta como una metodología innovadora y prometedora para mejorar la comprensión de los contenidos de una manera más flexible y participativa. No obstante, su implementación requiere una planificación adecuada y una adaptación constante a las características, necesidades e intereses del grupo estudiantil para garantizar resultados efectivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Gráfico 7**



*Fuente : Los autores*

De acuerdo con los resultados obtenidos en la encuesta, la mayoría de los docentes considera que el uso de herramientas digitales favorece la adquisición de conocimientos en áreas fundamentales como Lengua y Literatura y Matemática. Estos datos permiten inferir que la incorporación de recursos tecnológicos dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje genera efectos positivos en la comprensión de los contenidos y en el desarrollo de habilidades académicas por parte de los estudiantes. Asimismo, la utilización de estas herramientas facilita la presentación de la información de manera más dinámica e interactiva, lo que contribuye a incrementar el interés y la participación del alumnado. Además, los recursos digitales permiten adaptar las actividades a distintos estilos y ritmos de aprendizaje, fortaleciendo así la construcción significativa del conocimiento.

Considerando a Malpica & Estupiñán (2024), quienes afirman que las tecnologías y sus instrumentos constituyen un apoyo en el proceso de enseñanza y debido a su naturaleza, están vinculadas con áreas fundamentales como el lenguaje y las matemáticas, que son ciencias que cubren todas las áreas del saber. Esta afirmación resalta la importancia de integrar herramientas tecnológicas en el desarrollo de competencias básicas que sirven de fundamento para otros aprendizajes. De igual manera, el uso adecuado de recursos digitales puede contribuir a mejorar la comprensión lectora, el

razonamiento lógico y la resolución de problemas, aspectos esenciales para el desempeño académico. No obstante, para que los estudiantes puedan utilizar exitosamente estas herramientas, resulta indispensable que posean conocimientos previos, motivación y una comprensión adecuada de los contenidos, lo que permitirá aprovechar de forma efectiva las oportunidades de aprendizaje que ofrece la tecnología.

### CONCLUSIONES

La presente investigación permitió analizar la integración de recursos digitales dentro de la planificación didáctica como una metodología de enseñanza capaz de responder a las necesidades educativas de la sociedad actual. Los resultados obtenidos evidencian que el uso de herramientas digitales constituye una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, favoreciendo la participación activa de los estudiantes, la motivación académica y el desarrollo de competencias necesarias para desenvolverse en entornos cada vez más tecnológicos. En este sentido, la incorporación de recursos digitales en la planificación educativa ha dejado de ser un complemento opcional para convertirse en un elemento fundamental dentro de las prácticas pedagógicas contemporáneas.

Uno de los hallazgos más relevantes de la investigación fue la amplia disposición del profesorado para integrar recursos tecnológicos en la planificación de sus clases. Los docentes demostraron un alto nivel de compromiso con la innovación educativa, evidenciando una actitud favorable hacia la utilización de plataformas digitales, aplicaciones educativas, herramientas de evaluación en línea, entornos virtuales de aprendizaje y recursos de gamificación. Esta predisposición positiva refleja la comprensión de que la educación actual requiere metodologías más dinámicas y flexibles, capaces de adaptarse a los cambios tecnológicos y a las nuevas formas de aprender de los estudiantes.

Asimismo, se comprobó que la planificación didáctica apoyada en herramientas digitales contribuye significativamente a mejorar la organización de los contenidos, la secuenciación de las actividades y la selección de estrategias metodológicas acordes con los objetivos de aprendizaje. La tecnología ofrece una amplia variedad de recursos que permiten diversificar las experiencias educativas, facilitando la adaptación de los contenidos a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Gracias a ello, los docentes pueden diseñar propuestas pedagógicas más inclusivas, participativas y centradas en las necesidades reales de sus estudiantes.

Los resultados también evidenciaron que el profesorado considera de manera permanente las competencias digitales de los estudiantes al momento de seleccionar los recursos tecnológicos que utilizará en sus clases. Este aspecto demuestra una importante sensibilidad pedagógica, ya que la integración de las TIC no depende únicamente de la disponibilidad de herramientas, sino también de la capacidad de los estudiantes para utilizarlas de manera efectiva. La consideración de esta variable permite garantizar que los recursos seleccionados sean accesibles, pertinentes y adecuados para favorecer el aprendizaje, evitando dificultades relacionadas con el manejo tecnológico y promoviendo una participación equitativa dentro del aula.

Otro aspecto destacado fue el reconocimiento por parte de los docentes de la importancia de planificar acciones orientadas al uso adecuado de la tecnología por parte del alumnado. Esta planificación no solo implica la incorporación de recursos digitales, sino también el diseño de estrategias que promuevan la participación activa, el pensamiento crítico, la reflexión, la creatividad y el desarrollo de competencias digitales. Los resultados muestran que los docentes comprenden que la tecnología debe utilizarse con una intención pedagógica clara, orientada al logro de aprendizajes significativos y al fortalecimiento de las habilidades necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

La investigación permitió identificar que las herramientas digitales favorecen la comprensión de contenidos complejos, especialmente en áreas fundamentales como Matemática y Lengua y Literatura. Los docentes consideran que la tecnología facilita la presentación de la información mediante recursos visuales, audiovisuales e interactivos que ayudan a los estudiantes a comprender conceptos abstractos de manera más sencilla. Esta característica resulta particularmente importante en asignaturas que tradicionalmente presentan mayores niveles de dificultad, ya que permite transformar los contenidos en experiencias más accesibles, atractivas y comprensibles para los estudiantes.

Del mismo modo, los resultados evidenciaron que la utilización de herramientas digitales contribuye al fortalecimiento del aprendizaje significativo. Los estudiantes no solo reciben información, sino que participan activamente en la construcción de conocimientos a través de actividades colaborativas, investigaciones guiadas, proyectos digitales, juegos educativos y recursos multimedia. Este enfoque favorece la autonomía, la creatividad y la capacidad de resolver problemas, aspectos fundamentales para una formación integral.

Uno de los principales aportes de la investigación está relacionado con el uso de la gamificación como estrategia metodológica dentro de la planificación didáctica. Los resultados obtenidos muestran que la totalidad de los docentes percibe una actitud positiva por parte de los estudiantes hacia el uso

de juegos y dinámicas lúdicas en el aula. Este hallazgo confirma que la gamificación constituye una herramienta eficaz para incrementar el interés, la motivación y el compromiso del alumnado con las actividades académicas.

La implementación de estrategias gamificadas permitió generar ambientes de aprendizaje más dinámicos, participativos y motivadores. Los estudiantes mostraron una mayor disposición para involucrarse en las actividades propuestas, manifestando entusiasmo y una actitud favorable hacia el aprendizaje. Además, la incorporación de elementos propios del juego, como desafíos, recompensas, niveles y competencias saludables, favoreció la permanencia de la atención y el interés durante el desarrollo de las clases.

Los hallazgos también permitieron determinar que la gamificación facilita la comprensión de los contenidos académicos. Los estudiantes percibieron que las actividades lúdicas les ayudaban a comprender mejor los temas abordados en clase, lo que evidencia el potencial de esta metodología para fortalecer los procesos cognitivos relacionados con la adquisición y aplicación del conocimiento. Asimismo, la gamificación contribuyó al desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento estratégico.

Desde la perspectiva estudiantil, se identificó un aumento significativo en los niveles de satisfacción, interés y disfrute hacia las actividades de aprendizaje mediadas por herramientas digitales. Los estudiantes manifestaron sentirse más motivados cuando las clases incorporaban recursos tecnológicos y dinámicas interactivas, lo que demuestra que estas metodologías responden a las características y expectativas de las nuevas generaciones. En consecuencia, la tecnología se convierte en un puente que conecta los intereses de los estudiantes con los objetivos educativos planteados por los docentes.

Los resultados obtenidos permiten afirmar que la integración de recursos digitales dentro de la planificación didáctica favorece la transformación de los modelos tradicionales de enseñanza. La educación basada exclusivamente en la transmisión de contenidos está siendo reemplazada progresivamente por enfoques centrados en la participación activa del estudiante, la construcción colaborativa del conocimiento y el uso de metodologías innovadoras. Esta transformación representa una oportunidad para mejorar la calidad educativa y responder a las demandas de una sociedad caracterizada por la constante evolución tecnológica.

Otro aspecto relevante identificado durante la investigación es que el éxito de la integración tecnológica depende en gran medida de la formación continua del profesorado. Aunque los docentes demostraron una actitud positiva hacia el uso de herramientas digitales, también se reconoce la

necesidad de fortalecer permanentemente sus competencias tecnológicas y pedagógicas. La rápida evolución de las TIC exige procesos constantes de actualización que permitan conocer nuevas herramientas, metodologías y recursos que puedan incorporarse eficazmente a la planificación educativa.

De igual manera, se concluye que el uso de herramientas digitales requiere un proceso permanente de acompañamiento y andamiaje pedagógico. La tecnología, por sí sola, no garantiza mejores aprendizajes; su efectividad depende de la orientación brindada por el docente y de la manera en que los recursos son integrados dentro de estrategias didácticas coherentes y contextualizadas. Por esta razón, resulta indispensable que los docentes proporcionen apoyo, retroalimentación y seguimiento continuo durante el desarrollo de las actividades digitales.

En relación con los objetivos planteados al inicio de la investigación, se puede afirmar que estos fueron alcanzados satisfactoriamente. Se logró evaluar la implementación de herramientas digitales dentro de la planificación didáctica y analizar la respuesta de los estudiantes frente al uso de estrategias de gamificación. Los resultados obtenidos permitieron confirmar que tanto docentes como estudiantes perciben beneficios significativos derivados de la integración tecnológica en los procesos educativos.

Finalmente, se concluye que la incorporación de recursos digitales y estrategias de gamificación dentro de la planificación didáctica constituye una alternativa pedagógica efectiva para mejorar la calidad de la enseñanza y promover aprendizajes significativos. Estas metodologías favorecen la motivación, la participación activa, la comprensión de contenidos, el desarrollo de competencias digitales y el fortalecimiento del rendimiento académico. Asimismo, permiten responder a las exigencias de una sociedad cada vez más digitalizada, preparando a los estudiantes para enfrentar con éxito los retos académicos, personales y profesionales del futuro.

Por lo tanto, resulta indispensable continuar promoviendo la integración de herramientas digitales en todos los niveles educativos, fortaleciendo la capacitación docente, garantizando el acceso a recursos tecnológicos adecuados y fomentando espacios de intercambio de experiencias pedagógicas entre profesionales de la educación. Solo mediante una implementación planificada, reflexiva y contextualizada de las tecnologías será posible consolidar una educación innovadora, inclusiva y de calidad que contribuya al desarrollo integral de los estudiantes y al fortalecimiento de los sistemas educativos contemporáneos.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amores, A., & Casas, P. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español. 6(3). doi:<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i3.1845>
- Andrade, I., Oña, R., Sánchez, E., Toaquiza, J., & Benavides, L. (2021). Desafíos de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Revista Científica Dominio de las Ciencias, 7(4). doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1383>
- Ayme, D., Tene, J., Sálazar, M., & Tapia, T. (2025). Uso de herramientas digitales que promueva el aprendizaje significativo en los estudiantes de educación básica. Revista Multidisciplinaria Arbitrada de investigación Científica, 9(1). doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e116>
- Barrios, D., Ariza, M., & Gastelbondo, C. (2022). Estrategia metodológica basada en el uso de las tic, para el desempeño didáctico docente en el área de lengua castellana en el grado segundo de educación básica primaria (ebp). revista arbitrada del cieq. Obtenido de Recuperado de <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2022/08/Ed.57172-188-Barrios-Diana-Ariza-Marla-Gastelbondo-Carlota.pdf>
- Chonata, I. (2023). Estrategias Didácticas Digitales Como Herramienta de Autoaprendizaje en Docentes de Educación Básica Superior. Ciencia Latina, 7(3). doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i3.6690](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6690)
- Echeverría, V., & Molina, P. (2022). Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. Revista Sinapsis., 2(21). doi:<https://doi.org/10.37117/s.v2i21.608>
- Franco, A. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Polo del conocimiento, 8(8). doi:Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Malpica, M., & Estupiñan, O. (2024). Las TIC y las TAC en la Enseñanza de las Matemáticas en el Nivel de Básica Primaria Rural y Urbana. Ciencia Latina, 8(1). doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i1.10651](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10651)

- Monetti, E., & Molina, M. (2023). La planificación didáctica y su enseñanza en la formación docente: entramado de sentidos, representaciones y prácticas. *Redalyc*, 1(34). doi:<https://doi.org/10.37177/UNICEN/EB34-387>
- Rodríguez, D., Moreno, D., Orellana, J., & Pincay, K. (2021). Ventajas y desventajas de las herramientas tecnológicas en las actividades académicas. *Revista científica Dominio de las Ciencias*, 7(5). doi: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i5.2242>
- Romo, M., Rubio, C., Gómez, V., & Nivel, M. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Polo del Conocimiento*, 8(10). doi:10.23857/pc.v8i10.6127
- Sánchez, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Internacional de tecnología y educación*. doi:<https://orcid.org/0000-0003-4831-5813>
- Sánchez, M., Toapanta, M., & Hallo, E. (2025). Impacto de la implementación de herramienta digitales en el aprendizaje de los estudiantes: contexto de Educación Básica. *Reincisol*, 4(7). doi:[https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)735-749](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)735-749)
- Veloz, V., Veloz, E., & Veloz, J. (2023). Recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 8(8). doi:10.23857/pc.v8i8
- Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M. d., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Dominio de las Ciencias*, 6(3). doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

**CONFLICTO DE INTERÉS:**

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

**FINANCIAMIENTO**

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

**NOTA:**

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

