

Capacitación Docente para Lograr el Reconocimiento en la Innovación Pedagógica. Revisión Bibliográfica

Marjorie Juana Vera Arias¹

mayuchs69@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-2365-8193>

Universidad Cesar Vallejo
Perú

Jean Carlos Coba Rojas

jose_coba_21@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-2697-6875>

Universidad Cesar Vallejo
Perú

Anabelle Amparito Saldarriaga Vera

anabelle.saldarriaga@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-8107-2078>

Universidad Cesar Vallejo
Perú

Jenny Elizabeth Vera Vera

jennyvera25@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-6404-5373>

Universidad Cesar Vallejo
Perú

Jacqueline Aracely Mendoza Vega

amendozave12@ucvvirtual.edu.pe

<https://orcid.org/0000-0001-7071-4357>

Universidad Cesar Vallejo
Perú

RESUMEN

El artículo de revisión literaria aborda la importancia de la capacitación docente para lograr el reconocimiento y la efectiva implementación de la innovación pedagógica en el proceso educativo. Se utilizó la investigación cualitativa tipo bibliográfica la misma que reveló que a medida que las metodologías de enseñanza evolucionan y se vuelven más centradas en el estudiante, es esencial que los educadores reciban formación adecuada en estas nuevas estrategias. El objetivo del estudio fue analizar y resumir las principales tendencias, hallazgos y enfoques de la literatura del tema expuesto. Además, incursiona en cómo la capacitación docente no solo debe abordar las habilidades técnicas necesarias para aplicar enfoques pedagógicos innovadores, como el uso de tecnología educativa o métodos activos de aprendizaje, sino también la importancia de adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Se señala que el reconocimiento y la valoración de la innovación pedagógica por parte de las instituciones educativas son esenciales para motivar a los docentes a implementar estas prácticas de manera continua. Esto implica la creación de políticas institucionales que respalden y fomenten la capacitación docente en innovación pedagógica, así como la creación de espacios para compartir experiencias y mejores prácticas entre los educadores. En conclusión, se resalta que la capacitación docente efectiva desempeña un papel fundamental en el éxito de la implementación de la innovación pedagógica, empodera a los educadores con las herramientas y habilidades necesarias y contribuye al desarrollo de entornos de aprendizaje más enriquecedores y relevantes para los estudiantes.

Palabras claves: *innovación pedagógica; capacitación docente; formación profesional, estrategias de enseñanza.*

¹ Autor principal

Correspondencia: mayuchs69@gmail.com

Teacher Training to Achieve Recognition in Pedagogical Innovation. Bibliographic Review

ABSTRACT

The literary review article addresses the importance of teacher training to achieve recognition and effective implementation of pedagogical innovation in the educational process. Bibliographic-type qualitative research was used, which revealed that as teaching methodologies evolve and become more student-centered, it is essential that educators receive adequate training in these new strategies. The objective of the study was to analyze and summarize the main tendencies, findings and approaches of the literature on the exposed topic. In addition, it explores how teacher training should not only address the technical skills necessary to apply innovative pedagogical approaches, such as the use of educational technology or active learning methods, but also the importance of adapting to the individual needs of students. It is pointed out that the recognition and assessment of pedagogical innovation by educational institutions are essential to motivate teachers to implement these practices continuously. This implies the creation of institutional policies that support and encourage teacher training in pedagogical innovation, as well as the creation of spaces to share experiences and best practices among educators. In conclusion, it is highlighted that effective teacher training plays a fundamental role in the successful implementation of pedagogical innovation, empowers educators with the necessary tools and skills, and contributes to the development of more enriching and relevant learning environments for students.

Keywords: *pedagogical innovation; teacher training; professional training; teaching strategies.*

Artículo recibido 20 agosto 2023

Aceptado para publicación: 25 setiembre 2023

INTRODUCCIÓN

La educación actual necesita de docentes altamente preparados y aliados en los distintos procesos educativos destinados a la transformación de la educación. Este trabajo es de la sociedad en su conjunto, pero los educadores tienen una responsabilidad aún mayor porque deben convertirse en líderes democráticos, capaces de movilizar la voluntad y la acción de sus pares, profesionales, estudiantes, representantes y sociedad civil para juntos lograr el objetivo de mejorar la calidad de la educación.

Para hacer frente a este desafío, se ha implementado consecuentemente y permanentemente la capacitación teniendo como fin el fortalecimiento del desempeño de la planta docente que forma parte del contexto educativo nacional. Siempre y cuando esta se alinee a las exigencias del currículo nacional es decir considerar sus enfoques, objetivos, características, metodología y demás. La capacitación se fundamenta además en una descripción general de cada herramienta didáctica y materiales de trabajo elaborados por el Ministerio de Educación.

Para (Once et al., 2019) la educación siempre se encuentra en cambio constante según el entorno que ofrece, y los docentes necesitan hacer frente al tiempo y exigencias de una educación de alta calidad. Lo que indica que la capacitación docente debe presentarse de manera permanente innovadora y flexible además adaptarse a los problemas, necesidades, y expectativas de los diferentes participantes del sistema educativo.

Innovar es aplicar situaciones nuevas, en un entorno concreto y con un objetivo precisa de tal manera que el preámbulo de algo novedoso produzca mejoras, promueva avances provechosos e innovadores, además de llevar a la reflexión de cómo identificar las particularidades de los individuos que forman parte del cambio. Así lo sostiene (Macanchí et al., 2020) la innovación está destinada a explotar, producir y asimilar el conocimiento para fortalecer el proceder del ser humano o una organización.

Por ello la innovación debe ser un proceso intencionalmente planeado direccionado a la parte teórica y reflexiva cuyo fin es la transformación de las prácticas educativas para el alcance de los objetivos, el mismo que debe ir ligado al proceso investigativo y el uso de tecnologías innovadoras necesarias en el campo de la educación.

En este sentido el objetivo del presente estudio es analizar y sintetizar las fuentes existentes para comprender las estrategias efectivas de formación de docentes que promueven la adopción y reconocimiento de enfoques pedagógicos innovadores en el aula.

Por esta razón la capacitación docente se considera como una diligencia que debe darse de forma continua, esto demanda de un equipo capacitador especializado que sirva de apoyo en los procesos educativos los cuales son permanentes, oportunos y pertinentes por los miembros del sistema escolar.

El presente artículo de revisión muestra un resumen del accionar que debe darse en capacitación docente, así como los enfoques y objetivos que debe tener la misma. Además, revela un diagnóstico de la realidad en el aula que es muy importante cambiar, también muestra los lineamientos que se deben seguir para poner en práctica las concepciones del Sistema Nacional de Educación que corresponderá situar a todas las instancias implicadas en los servicios de capacitación. Así como también un sin número de estrategias para lograr la innovación pedagógica en el aula de clases.

METODOLOGÍA

Para dar cumplimiento a este trabajo de revisión investigativa sobre la capacitación docente y lograr el reconocimiento en la innovación pedagógica se tomaron en cuenta algunos lineamientos, los mismos que contribuyen para que el proceso investigativo sea impactante para la sociedad del conocimiento.

Se utilizaron artículos científicos encontrados en revistas científicas de alto impacto residentes en grandes bases de datos especializadas y reconocidas a nivel mundial como Google académico, Scopus, Redalyc, Scielo considerando las fechas entre 2019 y 2023 cuyos artículos encontrados están en inglés y español. Además, se consideró información de libros cuyos contenidos están relacionado al tema de investigación. Según (CODINA, 2020) las revisiones bibliográficas ayudan mucho en el avance de la ciencia ya que ofrecen garantía a los investigadores de que los autores tienen amplio conocimiento del tema estudiado y así se evitan la repetición de investigaciones con teoría antiguas y obsoletas.

También se aplicó el método descriptivo, el mismo que mostró el camino para encontrar toda la información pertinente del tema objeto de estudio consiguiendo clasificar este trabajo investigativo como no experimental ya que no se manipula de manera directa o indirecta las variables porque no se intenta establecer una relación tipo causal entre las mismas.

Una vez sintetizados los datos, la información obtenida se la usó para redactar de forma ordenada, clara y concisa las múltiples conceptualizaciones. Esta organización permitió alcanzar satisfactoriamente el objetivo propuesto desde el inicio de la investigación. Para (Ochoa & Yunkor, 2021) un estudio descriptivo pertenece a la investigación cuantitativa y consta de una sola variable de estudio llamada variable de interés.

En este sentido este método investigativo hizo posible que se realizara una revisión sistemática de la literatura que existe en base a la capacitación docente para lograr el reconocimiento de la innovación Educativa. Los alcances obtenidos ofrecen un enfoque integral y actualizado de los desafíos, avances y las posteriores trayectorias en este campo que evidentemente se encuentra en continuo avance. Sin embargo, esta metodología tiene sus limitaciones a pesar de ser rigurosa, tal es el caso que la búsqueda se la realizó en varias distintas bases de datos especializadas, pero no toda la información recopilada fue incluida debido a que existía alguna diferencia en las variables de estudio o el mismo presentaba otro enfoque.

Es importante señalar que, aunque esta metodología fue diseñada para ser lo más rigurosa y exhaustiva posible, tiene sus limitaciones. Ante todo, la metodología suministró una exploración completa y concreta de la capacitación docente actual y la innovación pedagógica aportando una base sólida importante para las investigaciones próximas a realizar.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

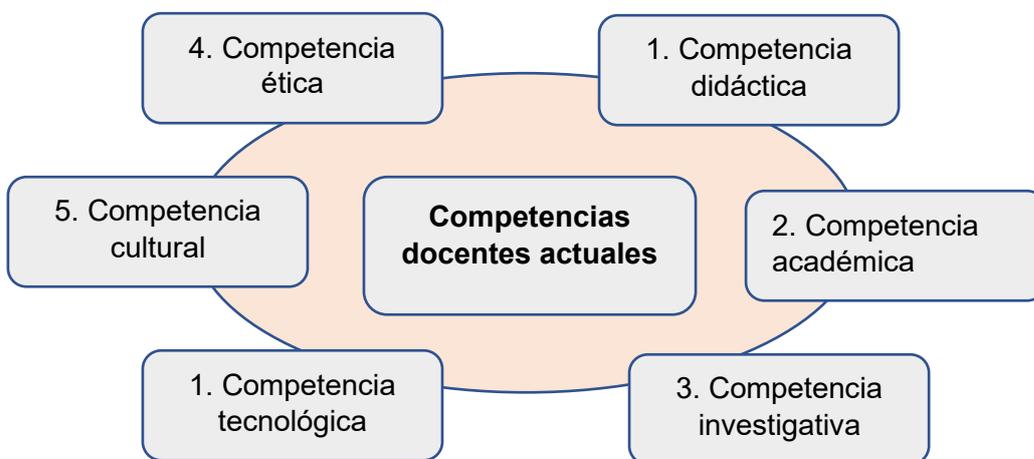
En relación a la revisión literaria y al análisis minucioso del aspecto científico se muestra una construcción convincente relacionada al tema central el estudio.

Según (Larrotta & Uribe, 2023) la formación docente es un proceso que permite desarrollar las competencias que agrupan un sin número de elementos que forman parte de la práctica pedagógica, la formación y profesionalización. Ante ello se entiende que los docentes competentes son aquellos que, en su actividad profesional, tienen la capacidad de ejecutar

una amplia gama de conocimientos, habilidades y cualidades que les permite resolver variadas situaciones que se presentan en el ámbito educativo por lo que es necesario fortalecer la formación de sus capacidades.

Siguiendo el criterio de (Gutiérrez et al., 2019) la competencia profesional puede definirse como los rasgos de la personalidad que permite al sujeto autorregular su proceder a raíz de la unificación del conocimiento científico, prácticas y destrezas relacionadas con el desempeño de la actividad profesional.

Así como su premisa, emociones, necesidades y valores posibilitando, facilitando y promoviendo una actividad profesional eficiente y en un entorno social particular. Este criterio es sustentado por (Sola et al., 2020) el estudiantado le proporciona una importancia enorme a las diferentes competencias que tiene el docente en el momento de poner en práctica su labor pedagógica y didáctica. (Valle, 2020) divide las competencias profesionales docentes en competencias específicas entre ellas se encuentran.



Elaboración propia, 2023

Competencia didáctica: caracterizada por la capacidad de transmitir fácilmente a los estudiantes de forma accesible el contenido de las enseñanzas que se imparten, por complejas que puedan parecer, sin distorsionarlas o vulgarizarlas. Dominar este contenido no es suficiente, el docente debe ser capaz de ponerlo en práctica pedagógicamente porque la lógica de la ciencia no siempre coincide con la lógica de su presentación.

Competencia Académica: el docente debe demostrar el dominio del conocimiento que contribuye a su trabajo docente en las diversas materias y disciplinas que comparte, así como de la pedagogía que es una ciencia explicativa y de apoyo en su quehacer cotidiano de su actividad docente e investigativa pedagógica práctica.

Competencia Investigativa: el conocimiento de la investigación evoca una reflexión hacia el trabajo docente, fomenta la confrontación entre la teoría y la destreza, aumenta la sensibilidad en la identificación de los problemas de investigación, ya que la ciencia para resolverlos, requiere una planeación y organización del trabajo. El uso de esta mejora el espíritu de creatividad y autocrítica, se vuelven más objetivos y flexibles en la aceptación de los cambios provocados por la innovación, dedicando más tiempo a los demás temas de investigación.

Competencia Ética: permite reflejar su independencia moral como logotipo a seguir por sus estudiantes y compañeros en relación a los valores competitivos que lo destacan como persona, como profesor a su vez como experto en el saber científico.

Competencia Comunicativa: la misma que hace referencia a el uso de su idioma oral y escrito y el dominio de otra lengua distinta a la suya si es posible que sea el inglés, lo que permitirá desarrollar sus habilidades como comunicador usando una buena oratoria, destacada por ser brillante y exacta al momento de impartir un discurso, así como también el destaque de la excelencia.

Competencia Cultural: incluye una cultura común e incluyente, especialmente humanista que le permita mantenerse al tanto de los sucesos científicos, sociales, históricos, ideológicos del mundo entero.

Competencia Tecnológica: el notable avance de la ciencia moderna manifestada en un proceso que se ha dado de manera rápida y progresiva, se refleja en los docentes en el uso deliberado de la ciencia y la tecnología especialmente en comunicaciones basada en su enseñanza. Para (Zapata, 2022) la competencia tecnologica docente exige el uso de herramientas o recursos que permitan asimilar los principios metodologicos involucrados en el proceso esto incluye el uso de libros electronicos, tutoriales, power point, videos, etc. Ante esta realidad esta competencia se refiere a

la utilización de recursos digitales de manera constante e innovadora que hagan posible el impacto de la labor docente.

Innovación en calidad Educativa

Como un concepto vago se presenta la calidad educativa englobando varios aspectos empezando por la propia enseñanza aprendizaje y terminando por el funcionamiento de la institución y el sistema educativo incluyendo la comunidad educativa en general (Acuña & Pons , 2019). Hacer frente a esta situación es un reto ya que los organismos gubernamentales en la actualidad reducen la labor docente a el cumplimiento de algunos estándares que ocupa el tiempo y el espacio del docente, estudiantes y directivos, esto causa desencanto y resistencia a los docentes ya que no permite cumplir sus ideales ni orientar su labor.

Para los educadores capacitados acostumbrados a tomar decisiones por si mismo, a menudo se moviliza la necesidad de responder a los requisitos cambiantes porque esto los induce a lo desconocido e incomodo (Córica, 2020). Asi, si el contexto es dinamico, el ritmo de cambio se acelera, por ello el sistema educativo debe asumir el reto de satisfacer las necesidades de la educacion ya que la resistencia que pone el docente perjudica a los estudiantes en el salon de clases.

Despues se deben encontrar estrategias e incentivos para desencadenar este cambio.

En este contexto (Caballero Calderón, 2021) para la comprensión de los conocimientos socializados en clases es menester del docente aplicar una cantidad de estrategias donde se destaque lo novedoso, lúdico e interesante de tal manera que se logre que el estudiante comprenda y le ayuden a desarrollar su creatividad, se ponga en práctica el análisis, reflexión y las actividades básicas en la resolución de problemas. En este sentido la aplicación de estrategias novedosas en el aula de clases es crucial porque mantiene a los estudiantes comprometidos, fomenta el aprendizaje activo y estimula su creatividad.

Estas estrategias pueden mejorar la retención de información y promover un entendimiento más profundo de los conceptos. Además, adaptarse a nuevos enfoques pedagógicos refleja la evolución de la educación y prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos del mundo real.

De la misma manera (Candela Borja y Benavides Bailón, 2020) la actividad lúdica genera la evolución de las aptitudes, relaciones y emociones y predispone al estudiante a motivarse por su

aprendizaje. (Munzon Chuya y Jarrín Navas, 2021) el proceso de enseñanza aprendizaje se beneficia con los recursos lúdicos ya que oxigena la parte emocional y el desarrollo cognitivo.

Enfatizando al párrafo anterior se entiende a la actividad lúdica en una clase como un generador de la motivación y la participación de los estudiantes, fomentar la creatividad, mejora la retención de información, promueve la interacción social y facilita el aprendizaje mediante la experiencia práctica y divertida. Por lo tanto, se genera la necesidad de enlistar un variadas de estrategias que faciliten el aprendizaje.

(Delgado Diaz, 2020) Hace referencia al Classcraft: se trata de una aplicación que se maneja a través de una plataforma donde el aprendizaje se genera con la ayuda del juego, la misma se puede utilizar desde un dispositivo móvil hasta una computadora, presenta un diseño convencional que llama la atención del estudiante. Son muchos los beneficios que se presentan entre ellos se destacan:

Mayor participación: La gamificación aumenta la participación de los estudiantes al convertir el aprendizaje en una experiencia más atractiva y emocionante. Motivación: Los elementos de juego, como recompensas y desafíos, pueden motivar a los estudiantes a esforzarse más y completar sus tareas. Colaboración: Promueve la colaboración entre estudiantes, ya que a menudo se requiere trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes en el juego.

Seguimiento del progreso: Los docentes pueden seguir el progreso de los estudiantes y comprender mejor sus fortalezas y áreas de mejora a través de las estadísticas y datos generados por la plataforma. Desarrollo de habilidades socioemocionales: Puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades como la responsabilidad, la toma de decisiones y la resolución de problemas.

Clima positivo en el aula: La dinámica de juego puede contribuir a crear un ambiente de aula más positivo y emocionante. Personalización: Los profesores pueden adaptar Classcraft a las necesidades y dinámicas específicas de su clase. Aprendizaje activo: Al participar en desafíos y decisiones en el juego, los estudiantes se involucran en un aprendizaje más activo y práctico. Retención de conocimiento: La gamificación puede ayudar a recordar y aplicar el contenido de manera más efectiva.

La gamificación: (Gaspar Huamaní, 2021). La gamificación en el contexto educativo anida elementos interesantes elaborados para la ejecución de juegos. (García-Guerrero y Moscoso Bernal, 2021) es una herramienta tecnológica que lleva al juego como mecánica dinámica que desarrolla el potencial del para conseguir el conocimiento significativo además ayuda al docente como herramienta en el desarrollo de la clase, por lo que se considera una expectativa en el proceso educativo.

Trabajo colaborativo: esta estrategia propicia el apoyo de los estudiantes entre sí, se aprovecha el conocimiento propio y el que resulta de la interacción haciendo al aprendizaje fácil y agradable. Esto se consigue usando y promoviendo recursos y medios comunicativos que ayudan a fomentar habilidades orales en el interior de los ambientes de aprendizajes (Bermúdez Linares et al., 2021). Así mismo (Benoit Ríos, 2021) para seleccionar el trabajo colaborativo como una estrategia de aprendizaje se consideran el objetivo de aprendizaje y el plan de construcción de conocimientos es decir que se trata de un proceso organizado, orientado y ligado al conocimiento logrado por el estudiante.

Siguiendo lo expuesto por los autores se toma en cuenta que la comunicación es el pilar fundamental en el aprendizaje ya que en el contexto del aprendizaje el conocimiento llega al estudiante por medio de la interacción e intercambios de conocimientos con sus compañeros, maestros o la comunidad educativa en general circunstancias que benefician el aprendizaje colaborativo.

El juego serio: el juego serio posee una intención didáctica, al realizarlo se orienta al conocimiento al desarrollo de alguna habilidad, son elaborados para fines formativos en ellos se usa la instrucción y se pueden adaptar a las necesidades del estudiante (Ledesma Soto, 2021). Para (Sandí Delgado y Bazán, 2021) el juego serio se centra tanto en el entretenimiento como en el proceso educativo metódicamente planificado.

Ante esta panorámica los juegos serios, también conocidos como juegos educativos o juegos aplicados, tienen una variedad de alcances. Pueden utilizarse para la educación, la capacitación, la resolución de problemas y la concientización. Estos juegos permiten a los usuarios adquirir habilidades prácticas, practicar toma de decisiones y mejorar su comprensión en áreas específicas,

al mismo tiempo que mantienen un componente lúdico. Los alcances incluyen campos como la medicina, la educación, la industria, la defensa y más.

Aprendizaje basado en competencias: centra la enseñanza en el desarrollo de competencias genéricas y específicas que permiten al estudiante conseguir la comprensión científica y los métodos necesarios. (Lizitza y Sheepshanks, 2020) este modelo pedagógico involucra una transformación de un modelo basado en la enseñanza hacia un modelo centrado en el aprendizaje del estudiante.

En este sentido el aprendizaje basado en competencias es importante porque se enfoca en desarrollar habilidades prácticas y conocimientos aplicables en situaciones reales. Esto ayuda a los estudiantes a prepararse para el mundo laboral y a resolver problemas de manera efectiva en lugar de solo memorizar información, los estudiantes adquieren capacidades prácticas que les permiten enfrentar desafíos con confianza y adaptabilidad.

Otra situación a considerarse en el alcance de la innovación educativa es la competencia docente. Según (Villa Sánchez, 2020) otra variable importante de la orientación por competencias es la referente al cambio del rol que desempeñan los docentes, y de esa necesidad han surgido muchas propuestas de las competencias que debe obtener el profesor para su excelente trabajo pedagógico. (González Alfaro, 2021) en la labor docente se encuentra la planificación en la que se debe incluir las capacidades, estándares, desempeños en otras palabras todo lo que exige el currículo incluyendo estrategias para el desarrollo y alcance del aprendizaje significativo considerando los estilos de aprendizaje.

Unificando la opinión de los autores se entiende a la competencia docente como crucial para impulsar la innovación pedagógica. Un docente competente comprende las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, lo que le permite diseñar enfoques pedagógicos innovadores y adaptados. Esto podría incluir el uso de tecnología educativa, metodologías activas, proyectos colaborativos y otras estrategias que fomenten la participación y el compromiso de los estudiantes. La competencia docente también implica la capacidad de evaluar de manera efectiva el impacto de estas innovaciones en el aprendizaje de los estudiantes y ajustar en consecuencia.

En última instancia, la combinación de competencia docente sólida e innovación pedagógica puede potenciar el éxito educativo y el desarrollo integral de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Dentro de la competencia docente se incluye la capacidad de planificar y organizar lecciones, comunicarse de manera clara, adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, evaluar el progreso de los estudiantes y fomentar un entorno de aprendizaje positivo. También implica estar al tanto de las mejores prácticas pedagógicas y mantenerse actualizado en su campo de estudio.

Un ambiente áulico positivo, inclusivo y estimulante puede fomentar la participación activa, la colaboración entre estudiantes y el interés por el aprendizaje. Un ambiente áulico bien gestionado también puede reducir el estrés y la ansiedad de los estudiantes, lo que les permite concentrarse y absorber mejor el contenido.

El entorno en el que los estudiantes se desenvuelven debe brindar seguridad y respeto, promueve su autoestima y confianza, lo que a su vez puede tener un impacto positivo en su rendimiento académico y desarrollo personal.

La innovación pedagógica en el aprendizaje implica la implementación de enfoques novedosos y efectivos para enseñar y aprender. Esto puede incluir el uso de tecnología educativa, métodos de enseñanza activos, proyectos colaborativos, gamificación, aprendizaje basado en problemas y más.

Al fomentar la participación, el compromiso y la creatividad de los estudiantes, la innovación pedagógica puede hacer que el aprendizaje sea más relevante y significativo.

REFERENCIAS

Acuña Gamboa, L., & Pons Bonals, L. (2019). El profesorado de una zona escolar ante el precepto de calidad educativa. *Revista de la investigación educativa de la rediech*.

<https://doi.org/https://doi.org/10.33010/ierierediech.v10i18.455>

Benoit Ríos, C. G. (2021). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la producción de textos escritos. *Praxis & Saber*, 12(30), e11930.

<https://doi.org/https://doi.org/10.19053/22160159.v12.n30.2021.11930>

- Bermúdez Linares, Y. P., Mesa Oyola, E., Vallejo Mero, R. N., Chaparro Salazars, L. D., & Pérez Pulido, G. (2021). Innovación pedagógica en los ambientes de aprendizaje por medio de estrategias didácticas. *Innovación pedagógica en los ambientes de aprendizaje por medio de las estrategias didácticas*. UNAC. Corporación Universitaria Adventista Colombia, Colombia. <http://repository.unac.edu.co/handle/11254/1157>
- Caballero Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(4), 861-878. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Rehuso*, 5(3), 90-98. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- CODINA, L. (2020). Como hacer revisiones bibliográficas tradicionales o sistemáticas utilizando bases de datos académicas. *Universidad Pompeu Fabra. Departamento de Comunicación. Barcelona. España.*, 11(2), 139-153. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.14201/orl.22977>
- Córica, J. L. (2020). Resistencia docente al cambio: Caracterización y estrategias para un problema no resuelto. *Revista Iberoamericana de Educación a distancia*, 23(2), 255-272. <https://doi.org/https://doi.org/10.5944/ried.23.2.26578>
- Delgado Diaz, W. A. (2020). Classcraft: una herramienta divertida para aprender. *Revista Universitaria de Informática RUNIN*, 7(10), 58-63. <https://doi.org/https://doi.org/10.22267/runin>
- García-Guerrero, K., & Moscoso Bernal, S. (2021). Gamificación y enseñanza-aprendizaje del razonamiento lógico matemático en. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(4). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1499>
- Gaspar Huamaní, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *revistas.unife*, 27(1), 33-40. <https://doi.org/http://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>

- González Alfaro, R. F. (2021). La planificación curricular: Punto de partida del trabajo pedagógico. *o. Cultura, Educación y Sociedad*, 13(1), 219-232.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.13.1.2022.13>
- Gutiérrez Hinojosa, M., Silva Sánchez, M., Iturralde Kure, S., & Mederos Machado, M. C. (2019). Professional Skills of University Teachers from an Integral Perspective. *Revista Killkana Sociales*, 3(1), 1-14.
https://doi.org/https://doi.org/10.26871/killkana_social.v3i1.443
- Larrotta Medrano, D. K., & Uribe Rodríguez, A. F. (2023). Challenges and realities of the teaching role in functional diversity: Colombian school contexts: Challenges in inclusive education and teacher training. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional De Humanidades*, 16(3), 1-12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37467/revhuman.v16.4977>
- Ledesma Soto, R. J. (2021). Game room y lab itm: la innovación pedagógica y didáctica como estrategia para la promoción de la permanencia con calidad de vida y bienestar en el instituto tecnológico metropolitano Itm. In Congresos CLABES. *revistas.utp.ac.pa*.
- Lizitza, N., & Sheepshanks, V. (2020). Educación por competencias: cambio de paradigma del modelo de enseñanza-aprendizaje. *RAES*, 12(20), 89-107.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7592063>
- Macanchí Pico, M. L., Orozco Castillo, B. M., & Campoverde Encalada, M. A. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la Educación Superior. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 396-403.
- Munzon Chuya, P. L., & Jarrín Navas, S. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, VI(2).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1250>
- Ochoa Pachas, J., & Yunkor Romero, Y. (2021). El estudio descriptivo en investigación científica. *Acta Jurídica Peruana*, 2(2).
<https://doi.org/http://201.234.119.250/index.php/AJP/article/view/224>

- ONCE, M. J., ZHICAY, G. E., CRESPO, O. S., & LOPÉZ, M. (2019). La importancia del docente: gestión eficaz del aula. *Revista Espacios*, 40(31), 1-8.
- Sandí Delgado, J. C., & Bazán, P. A. (2021). Diseño de juegos serios: Análisis de metodologías. *E-Ciencias de la información*, 11(2), 84-110.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15517/eci.v11i2.45505>
- Sola Reche, J., Marín Marín, J., García, S. A., & Gómez García, G. (2020). Analisis de percepciones del estudiantado del Máster de Secundaria respecto a las competencias profesionales del docente. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23(2), 81-93. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/reifop.418601>
- Valle Flores, Á. (2020). *Formación en competencias y certificación profesional*. México: Editorial Valle.
- Villa Sánchez. (2020). Aprendizaje Basado en Competencias: desarrollo e implantación en el ámbito universitario. *Redú. Revista de docencia Universitaria*, 18(1), 19-46.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7476033.pdf>
- Zapata Ancajima, J. C. (2022). E- investigación y competencia investigativa tecnológica en la formación docente. *Revista Internacional de Humanidades*, 3-11.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3984>