

# Transdigital

revista científica



Volumen 6, Número 12: Julio-diciembre 2025

ISSN: 2683-328X

Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales S. C.

La revista científica Transdigital es una publicación semestral bajo el modelo de publicación continua editada por la Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales S.C. Hasta ahora, la revista ha sido indizada en: Latindex, Dialnet, ERIHPLUS, REDIB, EuroPub, LivRe, AURA, Academic Resource Index (Research Bib), BASE, MIAR, OpenAire-Explore, Google Scholar, Refseek, ROAD, Sherpa Romeo, Elektronische Zeitschriftenbibliothek, WorldCat, Dimensions, REBIUN, DARDO, Open Ukrainian Citation Index, Zeitschriften Datenbank y The University of Liverpool. Dirección oficial: Circuito Altos Juriquilla 1132. C.P. 76230, Querétaro, México. Tel. +52 (442) 301-3238. Página web oficial: [www.revista-transdigital.org](http://www.revista-transdigital.org). Correo electrónico: [aescudero@revista-transdigital.org](mailto:aescudero@revista-transdigital.org). Editor en jefe: Alejandro Escudero-Nahón (ORCID: 0000-0001-8245-0838). Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2022-020912091600-102. International Standard Serial Number (ISSN): 2683-328X; ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor (México). Responsable de la última actualización: Editor en jefe: Dr. Alejandro Escudero-Nahón. Todos los artículos en la revista Transdigital están licenciados bajo Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0). Usted es libre de: Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente. La persona licenciente no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia. Lo anterior, bajo los siguientes términos: Atribución — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciente. No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.



# Transc

revista científica

PROPUESTA INSTRUCCIONAL BASADA  
EN GAMIFICACIÓN PARA LA  
RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

GAMIFICATION-BASED INSTRUCTIONAL  
PROPOSAL FOR CONFLICT RESOLUTION



Judith Guadalupe López López  
Universidad de Guadalajara, México  
ORCID: 0009-0000-1634-4295



Víctor Manuel Castillo Girón  
Universidad de Guadalajara, México  
ORCID: 0000-0002-8307-2952



Suhey Ayala Ramírez\*  
Universidad de Guadalajara, México  
ORCID: 0000-0003-1079-9605

## PROPUESTA INSTRUCCIONAL BASADA EN GAMIFICACIÓN PARA LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

### GAMIFICATION-BASED INSTRUCTIONAL PROPOSAL FOR CONFLICT RESOLUTION

#### RESUMEN

El diseño instruccional organiza y planifica experiencias de aprendizaje, tanto para adquirir conocimientos como para facilitar el desarrollo de habilidades sociales. Por lo tanto, estas estrategias pedagógicas permiten que se integren, de manera práctica y efectiva, las actividades, las instrucciones, los recursos y las plataformas a los aprendizajes. Esta propuesta incorporó actividades gamificadas como método clave para comprender temas relacionados con la resolución de conflictos. En este sentido, se utilizó el juego durante el aprendizaje de los estudiantes para que desarrollen habilidades, fomentando la reflexión y la motivación. Dentro de este enfoque gamificado se incorporaron tres métodos alternativos de solución de conflictos: la mediación, la conciliación y el arbitraje. Esto abarcó definiciones, características, funciones, procesos y ejemplos prácticos que propiciaron el interés. Esta combinación teórica y metodológica permitió que los alumnos adquirieran las bases teóricas y desarrollaran empatía, escucha activa y comunicación asertiva.

**Palabras clave:** diseño instruccional, gamificación, educación media superior, resolución de conflictos, proceso de aprendizaje

#### ABSTRACT

Instructional design organizes and plans learning experiences to both acquire knowledge and facilitate the development of social skills. Therefore, these pedagogical strategies allow for the practical and effective integration of activities, instructions, resources, and platforms into learning. This proposal incorporated gamified activities as a key method for understanding topics related to conflict resolution. In this sense, games were used throughout student learning to develop skills, fostering reflection and motivation. Within this gamified approach, three alternative conflict resolution methods were incorporated: mediation, conciliation, and arbitration. This covered definitions, characteristics, functions, processes, and practical examples, fostering interest. This theoretical and methodological combination allowed students to acquire the theoretical foundations and develop empathy, active listening, and assertive communication.

**Keywords:** instructional design, gamification, high school education, conflict resolution, learning process

## 1. INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo, los conflictos son difíciles de evitar, pues son situaciones cotidianas entre los estudiantes. Sin embargo, la conjugación de distintos elementos puede transformarlos en un escenario de aprendizaje. Esto dejaría de lado aquellas actitudes dirigidas a la agresión física, psicológica y/o verbal entre estudiantes. En este sentido, el objetivo de la investigación fue diseñar una estrategia pedagógica a través del diseño instruccional, para desarrollar habilidades de resolución de conflictos en estudiantes de educación media superior. Eso se acompañó con herramientas de gamificación para proporcionar un ambiente ameno para el aprendizaje.

Por tanto, una estrategia pedagógica de esta índole contribuye al desarrollo de habilidades para la resolución de conflictos. Además, repercute, de manera positiva en la formación académica y personal de todos los estudiantes. Se buscó que los resultados enfatizaran en las habilidades de los alumnos para proponer soluciones asertivas sobre aquellos conflictos suscitados en el aula. Para lograr este análisis, se dejó de lado la intervención de actores externos. Por ejemplo, profesores, director(a) de la institución y personal administrativo. Por lo tanto, es importante fomentar un clima positivo en el aula para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes. Esto evita un ambiente tenso y conflictivo en el aula.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza dinámicas de juego en entornos virtuales o presenciales para hacer el aprendizaje más dinámico y atractivo, favoreciendo la participación mediante retos, puntos o insignias. Suele aplicarse en áreas difíciles de comprender, aunque puede utilizarse en cualquier temática. Bernal Santacruz y Nimisica Prieto (2018) señalaron que la falta de interacción y comunicación entre estudiantes conlleva un proceso de aprendizaje poco participativo, perjudicando de manera negativa la convivencia entre los estudiantes. Asimismo, resaltaron que la gamificación disminuye actitudes que conlleven a una interacción con violencia. Lo anterior repercute de manera significativa en la incorporación de técnicas que comprometan a los estudiantes a un escenario de aprendizaje más atractivo.

Ruiz-Navas et al. (2024) plantearon que la gamificación trae consigo resultados beneficiosos en el ámbito educativo, pues compromete al estudiante a resolver actividades de una forma amigable, transformando su contexto habitual a uno con desafíos que se resuelven con curiosidad y conocimiento en temas específicos. Por lo tanto, esta técnica contribuye con el objetivo de esta investigación, pues permite que los alumnos identifiquen métodos de resolución de conflictos. Por ejemplo, mediación, y conciliación y arbitraje. Esto fomenta el desarrollo de habilidades para abordar y solucionar problemas interpersonales de manera pacífica y asertiva.

## 2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Para el desarrollo de la estrategia pedagógica, se propuso un diseño instruccional considerando cuatro dimensiones: pedagógica, tecnológica, instruccional y disciplinar. En este sentido, Abuhassna y Alnawajha (2023) señalaron que los diseños instruccionales facilitan el quehacer profesional docente, pues proporcionan una secuencia didáctica eficaz que está acorde a los objetivos de aprendizaje planteados. Esto beneficia el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, An (2021) señaló que el diseño instruccional integra contenidos pedagógicos y tecnológicos para crear experiencias positivas de aprendizaje.

### 2.1. Dimensión pedagógica

La dimensión pedagógica se sustentó en los principios teóricos del constructivismo. Este promueve la participación y reflexión de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, fomentando la construcción de significados y la reconfiguración de esquemas mentales a través de la interacción de los contenidos educativos. En otras palabras, el conocimiento no es algo que se transfiere por medio de la interacción pasiva de un profesor a un estudiante, sino que el docente debe promover un proceso dinámico en el que los estudiantes comprendan los temas a partir de una interacción con los contenidos. Además, es importante que los alumnos relacionen los temas con sus experiencias personales para apropiarse del conocimiento.

An (2021) mencionó que esta teoría es de las más eficaces dentro del diseño instruccional, pues se basa en un proceso activo, donde el estudiante se involucra al construir sus propios esquemas de aprendizaje. De igual manera, es eficaz para el aprendizaje cognitivo y la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades. En consecuencia, si un estudiante se involucra en su proceso de aprendizaje tiende a elevar su participación con propuestas e ideas que lo comprometen a ejemplificar, comprender y asimilar los conceptos abordados. Asimismo, Dijkstra (1997) planteó que los principios constructivistas que intervienen dentro del diseño instruccional son la comprensión, la interpretación y la relación de conceptos. Estos coadyuvan al desarrollo de habilidades para resolver problemas.

Por otro lado, esta teoría facilita el quehacer docente, pues promueve la indagación, el análisis, la autonomía del autoaprendizaje de los estudiantes y la facilidad para obtener información. Sin embargo, el docente debe procurar que la participación estudiantil para evitar ideas erróneas en cuanto al contenido abordado. Por lo tanto, se puede decir que la participación del docente, en esta dimensión, subyace sobre la instrucción. Es decir, que se brindan instrucciones apropiadas para que los estudiantes comprendan el tema y concreten los pasos o las instrucciones necesarias para alcanzar el objetivo de aprendizaje.

Para el diseño de las actividades, se integraron elementos de gamificación para propiciar un impacto positivo en los estudiantes. Esto provocó que los alumnos se motivaran, participaran, involucraran, modificaran comportamientos y desarrollaran habilidades para resolver problemas de la cotidianidad (An, 2021). Asimismo, estas actividades suponen ser interactivas, colaborativas y dinámicas contemplando el perfil académico del estudiante, lo cual repercute significativamente en la actividad constante y permanencia del alumno en el curso.

## 2.2. Dimensión tecnológica

Por su parte, la dimensión tecnológica aseguró que las herramientas tecnológicas proporcionen un ambiente virtual apropiado para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, este diseño instruccional se apoyó de herramientas, plataformas, aplicaciones y sitios web que le permitieron a los estudiantes reconocer y aplicar los distintos métodos para resolver conflictos. Estas herramientas fueron seleccionadas a partir de un análisis de contexto, pues se consideraron los recursos existentes en la institución.

En primera instancia, es preciso mencionar que las actividades creadas para esta estrategia pedagógica son herramientas de acceso libre, pues buscan fomentar un escenario de juego, niveles, aprendizaje y sana competencia. Entre las cuales destacan *Worldwall*, *Genially*, *Educaplay* y *Kahoot*. En este sentido, cada una de las herramientas seleccionadas permite a los estudiantes navegar el contenido sin necesidad de realizar descargas ni entrar a plataformas que requieran alta demanda de conexión a internet. Además, pueden realizar las actividades en su dispositivo móvil. Asimismo, todas las herramientas permiten escenarios gamificados. Es decir, permiten obtener puntos, insignias, y/o niveles, para que los estudiantes tuvieran esta sensación de sana competencia y juego entre compañeros.

Cabe destacar que cada una de las actividades fueron elaboradas por el equipo de investigación para asegurar que fueran visibles dentro y fuera de *Google Classroom*. En otras palabras, los enlaces de las actividades fueron accesibles incluso si fueron enviados por *WhatsApp*. *Google Classroom* fue seleccionado para alojar las actividades, pues es reconocida y utilizada por diversas instituciones educativas. Además, la comunidad docente y los estudiantes son capaces de utilizar esta plataforma sin problema. Por otro lado, *WhatsApp* se utilizó como canal de comunicación inmediato entre profesores y estudiantes. Esta aplicación se utilizó para mandar y recibir mensajes, documentos, tareas y enlaces de las actividades.

## 2.3. Dimensión disciplinar

Coronado-Peña et al. (2021) señalaron que esta dimensión aborda el conocimiento que los docentes deben poseer para facilitar el contenido de un tema, una clase, una materia o un curso. Esto para promover el desarrollo de habilidades y actitudes de los participantes. En otras palabras, esta dimensión no solo abarca la comprensión de quien enseña, sino que también que tenga la habilidad de estructurar y presentar el contenido de una manera clara y accesible. Por lo tanto, deben ser capaces de demostrar un escenario atractivo y ameno para que los estudiantes se involucren en el proceso de aprendizaje.

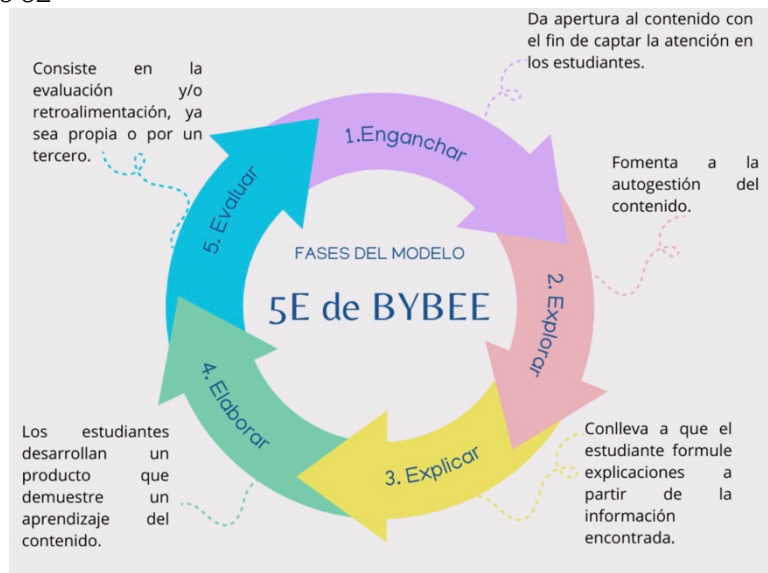
Para contribuir con esta propuesta pedagógica, se contemplaron contenidos. Por ejemplo, tipos de conflictos, conflictos en el aula, los métodos alternativos para solucionar conflictos, definición de la mediación y sus características, definición de conciliación, funciones de conciliador, y definición de arbitraje. Estas propuestas buscaron que el estudiante se involucrara en su proceso de aprendizaje.

## 2.4. Dimensión diseño instruccional

Para esta estrategia, el diseño instruccional parte del Modelo 5E. Este es un modelo de instrucción para la enseñanza activa y significativa, desarrollado por el *Biological Sciences Curriculum Study* (BSCS) en 1987 tomando en cuenta la teoría constructivista. Kibici (2022) señaló que este modelo contribuye a que los estudiantes enriquezcan su conocimiento por medio de nueva información. Este proceso se divide en cinco fases interrelacionadas: *enganchar*, *explorar*, *explicar*, *elaborar* y *evaluar* (Figura 1).

**Figura 1**

*Características del Modelo 5E*



La primera fase tiene como objetivo captar la atención de estudiantes y despertar su interés por un tema específico. Además, permite la recuperación de conocimientos previos. La segunda fase promueve la participación de los estudiantes. Asimismo, los invita a investigar los conceptos para contribuir en el aprendizaje autogestivo. La tercera fase hace hincapié a que los estudiantes compartan sus descubrimientos y experiencias. Esto permite que los alumnos clarifiquen y comprendan los conceptos abordados. Por otro lado, la cuarta fase permite a los estudiantes aplicar lo aprendido mediante trabajos, proyectos o resolución de problemas. La última fase se enfoca en comprobar la comprensión del contenido a través de actividades como exámenes, cuestionarios y autoevaluaciones.

Por lo tanto, el Modelo 5E incentiva la permanencia y la motivación de los estudiantes a lo largo de las cinco fases. Además, une la teoría con la práctica mediante actividades basadas en el análisis reflexivo individual, trabajo colaborativo, y casos hipotéticos. Esto permite que los estudiantes logren un aprendizaje significativo y repliquen lo aprendido en su cotidianidad. Ahora bien, una vez expuestas las características de este modelo, es

imprescindible resaltar que la técnica de gamificación no fue incorporada en todas las fases, pues, dado los propósitos de cada fase, se optó por diseñar actividades basadas en gamificación en dos fases, *enganchar* y *evaluar*.

En este sentido, el presente artículo planteó una estrategia pedagógica basada en el Modelo 5E, pues se aplicaron actividades con los elementos y las mecánicas de juego en las dos etapas antes mencionadas. Por lo tanto, esta propuesta desarrolló las habilidades de resolución de conflictos mediante el reconocimiento y la aplicación simulada de los diferentes métodos alternativos de solución de conflictos. Esto repercutió en el ámbito social, familiar y educativo de los participantes.

### 3. RESULTADOS

A partir de la propuesta de diseño instruccional, se creó un curso taller dirigido a estudiantes de educación media superior con el fin de desarrollar habilidades de resolución de conflictos en el aula. Esta estrategia se estructuró en cuatro módulos. El primero titulado, *Identifiquemos el conflicto*, el cual introdujo a los alumnos a los métodos alternativos de resolución de conflictos. Además, les brindó a los estudiantes las bases conceptuales necesarias para comprender las diferentes formas en que se puede definir un conflicto y su manifestación dentro del entorno escolar.

El segundo módulo fue titulado, *El método mediador*. Este profundizó en las características y el rol que desempeña un mediador en la gestión de conflictos cotidianos, destacando su importancia como figura facilitadora del diálogo. El tercer módulo fue, *Soluciona con conciliación*. Se centró en la reflexión de los conflictos interpersonales, pues se enfocó en que los estudiantes identificaran soluciones pacíficas y equitativas, pero desde la postura de un conciliador. El último módulo fue titulado, *Definamos la solución*. Este introdujo el método de arbitraje, pues los alumnos propusieron decisiones justas, coherentes y orientadas a la paz (Figura 2).

Figura 2  
Contenido de la estrategia pedagógica



Nota. Tomado de López López (2024, p. 63).

Al implementar esta estrategia, se observó, desde la práctica docente, cómo los estudiantes adquirirían habilidades socioemocionales esenciales como la escucha activa, la comunicación asertiva, la tolerancia, el respeto, entre otras. Esto contribuye a un ambiente armónico entre compañeros. Las actividades basadas en gamificación captaron el interés del estudiantado. Esto fortaleció la comprensión conceptual, pues fueron diseñadas a través de diversas plataformas digitales para generar experiencias dinámicas a lo largo del curso (Figura 3).

**Figura 3**  
*Propuesta instruccional basada en el Modelo 5E*



Nota. Tomado de López López (2024, p. 69).

Cada módulo contempló las cinco etapas del Modelo 5E, pues se alinearon actividades específicas a cada fase (Tabla 1). Sin embargo, únicamente dos etapas incorporaron elementos de gamificación para diversificar las dinámicas y mantener la motivación sin caer en la repetición metodológica. Por ejemplo, en el primer módulo se incluyó un *quiz* interactivo de cinco niveles como actividad inicial, y un *Kahoot* con fragmentos audiovisuales como evaluación final. Esta última actividad derivó en un escenario de conflicto entre estudiantes debido a la competencia por puntos. Esto abordó, de forma pedagógica, una situación real de tensión en el aula, fomentando la reflexión sobre la convivencia y los métodos alternativos de resolución de conflictos.

Cabe señalar que, por razones técnicas, solo las actividades gamificadas del primer módulo se llevaron a cabo presencialmente; las demás se desarrollaron fuera del aula. En todos los módulos, salvo en el cuarto, se emplearon plataformas distintas para cada actividad gamificada para evitar la monotonía. En el cuarto módulo se utilizó exclusivamente *Educaplay*, pues esta herramienta integró adecuadamente la actividad de cierre del módulo y del curso.

**Tabla 1**  
*La gamificación para dinamizar las actividades en el aula*

Módulo	Etapa del modelo	Actividad	Plataforma digital
Módulo I. Identifiquemos el conflicto	Enganchar	¿Qué es el conflicto? Mi solución	<i>Genially</i>
	Explorar	Tipos de conflictos.	<i>Kahoot</i>
	Explicar	Conflictos en el aula.	
	Elaborar	Métodos alternativos para solucionar conflictos.	
	Evaluar	Debate grupal.	
Módulo II. Método mediador	Enganchar	La mediación y sus características.	<i>Oodlu</i>
	Explorar	Cuéntanos.	<i>Mobytt</i>
	Explicar	¿Cómo defino la mediación?	
	Elaborar	Mapa mediador.	
	Evaluar	Método mediador.	
Módulo III. Solucionemos con conciliación	Enganchar	¿Qué es la conciliación?	<i>Celebrity</i>
	Explorar	Funciones de un conciliador.	<i>Worldwall</i>
	Explicar	Conflictos interpersonales para la propuesta de soluciones.	
	Elaborar	Definiendo la conciliación.	
	Evaluar	Crucigrama conciliación.	
Módulo IV. Definamos la solución	Enganchar	¿Qué tanto sabes del arbitraje?	<i>Educaplay</i>
	Explorar	Dinámica escucha y colabora.	
	Explicar	¿Qué harías tú?	
	Elaborar	¿Cómo defino el arbitraje?	
	Evaluar	Mi método es arbitraje.	

*Nota.* Basado en López López (2024).

Los resultados señalaron que este tipo de actividades fomentó una autonomía progresiva en los estudiantes para enfrentar situaciones conflictivas, pues el método de conciliación permitió la reflexión individual y colectiva. Además, se enseñó a identificar y canalizar las emociones que dificultan el manejo de problemáticas, reconociendo las causas del conflicto y, en consecuencia, mejores soluciones. Este proceso favoreció la participación y la responsabilidad de los alumnos al buscar acuerdos, disminuyendo notablemente la intervención directa del docente en la gestión de disputas menores.

Ahora bien, el método de mediación promovió la capacitación y la formación de estudiantes con un perfil de mediador, permitiéndoles reconocer elementos clave que conllevan a una disputa, pelea o agresión. Esto facilitó el diálogo entre compañeros para reducir tensiones y fortalecer el sentido de comunidad y pertenencia. Turnuklu et al. (2009) aseguraron que incorporar la mediación como contenido de aprendizaje es favorable, pues les permite a los alumnos desarrollar habilidades para manejar conflictos en cualquier contexto. Por lo tanto, este módulo resultó fundamental para prevenir la escalada de conflictos en el aula o entre compañeros.

Por último, el módulo del arbitraje permitió que los estudiantes aprendieran a ser tolerantes y respetuosos con las decisiones tomadas por otros. Esto es de gran utilidad para establecer acuerdos y reforzar valores como la justicia y respeto. Asimismo, contribuyó a que los alumnos comprendan que no todos los conflictos se resuelven con acuerdos mutuos, pero sí pueden gestionarse de forma pacífica y respetuosa, dejando de lado los intereses personales.

Otro hallazgo relevante fue que los participantes no conocían los conceptos enunciados a lo largo de los módulos. Por ejemplo, el concepto de conflicto es bien conocido por la población, pero solo se relaciona con actos de violencia. Sin embargo, el conflicto no sólo aparece ante estas circunstancias. Además, los estudiantes que participaron mencionaron no haber escuchado con anterioridad estos métodos alternativos de resolución de conflictos. Por lo tanto, fue un reto mostrarles su existencia, y cómo y cuándo es correcto actuar bajo el perfil de cualquiera de estos métodos.

Dado a lo anterior, es necesario incorporar este tipo de actividades y conceptos en los espacios educativos, independientemente del grado académico, pues estos cursos coadyuvan en la resolución de conflictos. En este sentido, el uso de plataformas y herramientas tecnológicas gratuitas y de fácil acceso pueden generar conocimientos significativos en los contextos educativos, donde tanto la comunidad docente como la estudiantil resulten beneficiadas.

## 4. DISCUSIÓN

Es preciso mencionar los aspectos sobresalientes al incorporar un diseño instruccional. En primera instancia, cada estudiante creó hábitos de aprendizaje, estilos de aprendizaje diversos, habilidades y ritmos de aprendizaje. Por lo

tanto, en ocasiones, resulta complejo aplicar el proceso de enseñanza de manera que los estudiantes retengan correctamente la información. En este sentido, Guerrero Puerta (2024) planteó que la incorporación de la gamificación como parte del proceso de enseñanza genera mayor motivación en los estudiantes y ocasiona que se enfoquen con mayor facilidad en los contenidos disciplinares. Esto deja de lado estrategias monótonas y tradicionales.

Asimismo, el diseño instruccional permite a los docentes contemplar las necesidades de sus estudiantes. Esto se logra mediante los distintos modelos y estrategias metodológicas. Por ejemplo, los vídeos, las películas, las presentaciones, las infografías, los cuestionarios y los juegos educativos permiten que los alumnos reconozcan y apliquen lo aprendido. Por su parte, Centeno Caamal et al. (2023) plantearon que el diseño instruccional es un modelo de formación continua basada en entornos virtuales. Sin embargo, es cierto que la tecnología nos acerca en muchos sentidos a la educación, varios contextos educativos aún no se encuentran preparados para modalidades educativas completamente virtuales. A pesar de esto, es posible incorporar elementos de diseño instruccional y digitales como videos, actividades gamificadas y juegos para enriquecer el proceso de aprendizaje.

Es importante resaltar que la planeación didáctica no es lo mismo que el diseño instruccional. Por ejemplo, una planeación puede o no ser específica, pues brinda un panorama general sobre los temas y las actividades propuestas durante la semana. Por otro lado, el diseño instruccional establece objetivos de aprendizaje claros y medibles. Buitrago-Bohórquez y Sánchez (2021) señalaron que el diseño instruccional facilita la elaboración de materiales, la incorporación de actividades y la adecuada redacción de las instrucciones. En este sentido, las instrucciones deben de redactarse de manera clara y específica. Sin embargo, pueden hacerse modificaciones conforme avanzan las sesiones en caso de ser requerido. Para esto, es importante contemplar las necesidades y las habilidades del grupo.

Cuando se utilizan estas herramientas es importante fomentar el aprendizaje activo y colaborativo. Esto permite que los estudiantes adquieran conocimientos y fomenta la participación, la interacción entre compañeros y el trabajo en equipo. León Quispe et al. (2022) mencionaron que el trabajo colaborativo mejora la convivencia entre compañeros de clase y permite que los alumnos alcancen un aprendizaje significativo. En otras palabras, las actividades colaborativas desarrollan habilidades de trabajo en equipo y compañerismo. Además, permiten que el aprendizaje se logre de manera efectiva y en conjunto. Dentro del diseño instruccional, estas estrategias desarrollan habilidades y competencias necesarias para el ser humano en su cotidianidad. Por lo tanto, las actividades deben basarse en la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Es preciso reiterar que llevar a cabo cursos pedagógicos sobre los métodos alternativos de resolución de conflictos acompañado de un buen diseño instruccional es positivo para el desarrollo personal y la sana convivencia dentro de grupos sociales. Por lo tanto, los cursos-talleres de esta índole repercuten en el desarrollo de habilidades sociales, pues promueven la comunicación, la empatía, y la escucha activa. Esto previene un conflicto con características violentas: si bien no es posible evadirlos en su totalidad, es posible promover herramientas que les permitan a los alumnos enfrentar situaciones conflictivas en el aula.

## 5. CONCLUSIONES

El diseño instruccional se ha convertido en un elemento fundamental y oportuno para concretar o llevar a cabo prácticas o cursos a las aulas. En este sentido, se reiteró que es un aspecto clave que contribuye de manera positiva al proceso de enseñanza-aprendizaje, pues adopta y conjuga los contextos de aprendizaje. Además, mejora el alcance de los objetivos cognitivos y fomenta el desarrollo de habilidades que contribuyen en diversos aspectos de los alumnos. Asimismo, con las necesidades y las exigencias del mundo actual, las instituciones educativas están incorporando el diseño instruccional en las nuevas prácticas pedagógicas.

Los cursos de resolución de conflictos con un buen diseño instruccional son una estrategia valiosa que beneficia a toda la comunidad estudiantil. Además, forma a personas capaces de intervenir de manera asertiva en situaciones conflictivas dentro y fuera del ámbito escolar. Asimismo, los alumnos reflexionan entre los casos hipotéticos expuestos y sus vivencias cotidianas. Esto fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Por lo tanto, el diseño instruccional es esencial para garantizar una educación de calidad y un conocimiento significativo. Conforme los procesos de enseñanza-aprendizaje evolucionan, es imprescindible que los agentes educativos adopten el diseño instruccional como una herramienta fundamental en su práctica diaria.

## REFERENCIAS

- Abuhassna, H., & Alnawajha, S. (2023) Instructional Design Made Easy! Instructional Design Models, Categories, Frameworks, Educational Context, and Recommendations for Future Work. *European Journal Investigation in Health Psychology and Education*, 13(4), 715-735.
- An, Y. (2021). A history of instructional media, instructional design, and theories. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 4(1), 1-21. <https://doi.org/10.46328/ijte.35>
- Bernal Santacruz, E. y Nimisica Prieto, K. (2018). *La gamificación como mecanismo de transformación de las soluciones dadas a los conflictos en dos instituciones de educación pública de la ciudad de Bogotá* [Tesis de maestría, Universidad de la Sabana, Cuba]. <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/39811/GAMIFICACION%20KAREN-ERMOLLEIM-3-96.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Buitrago-Bohórquez, B., y Sánchez, H. (2021). Competencias pedagógicas y tecnológicas del docente para el diseño instruccional en educación virtual universitaria. *IPSA Scientia, Revista Científica Multidisciplinaria*, 6(2), 82-100. <https://doi.org/10.25214/27114406.1054>
- Centeno Caamal, R., Acuña Gamboa, L. A. y Peña Estrada, C. C. (2023). Revisión sistemática de modalidades educativas y diseño instruccional en educación a distancia. *Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 13, 1-17.
- Coronado-Peña, J. J., Builes-González, Y. y Obando-Correal, N. L. (2021). Práctica pedagógica para el fortalecimiento del saber disciplinar, pedagógico y académico de los docentes en formación en biología. *Actualidades Pedagógicas*, 1 (76), 103-115. <https://doi.org/10.19052/ap.vol1.iss76.5>
- 
- López López, J. G., Castillo Girón, V. M., & Ayala Ramírez, S. (2025). Propuesta instruccional basada en gamificación para la resolución de conflictos. *Transdigital*, 6(12), e467. <https://doi.org/10.56162/transdigital467>

- Dijkstra, S. (1997). The integration of instructional systems design models and constructivistic design principles. *Instructional Science*, 25, 1-13.
- Guerrero Puerta, L. (2024). Exploring if Gamification Experiences Make an Impact on Pre-Service Teachers' Perceptions of Future Gamification Use: A Case Report. *Societies*, 14(1), 11.
- Kibici, V. C. (2022). Effects of online constructivist 5E instructional model on secondary school music lessons. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 5(1), 117-131. <https://doi.org/10.46328/ijte.241>
- León Quispe, K., Santos Sebrían, A., y Alonzo Yaranga, L. (2023). El trabajo colaborativo en la educación. Horizontes. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1423-1437. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.602>
- López López, J. G. (2024). *La resolución de conflictos a través de la gamificación en el aula. Caso escuela preparatoria regional de Ameca, Jalisco* [Tesis de maestría, Universidad de Guadalajara, México]. <https://www.riudg.udg.mx/handle/20.500.12104/106807>
- Ruiz-Navas, S., Ackaradejraungsri, P., & Dijk, S. (2024). Are there literature reviews about gamification to foster Inclusive Teaching? A scoping review of gamification literature reviews. *Frontiers in Education*, 9. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1306298>
- Turnuklu, A., Kacmaz, T., Sunbul, D., & Ergul, H. (2009). Does peer-mediation really work? effects of conflict resolution and peer-mediation training on high school students' conflicts. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 630-638.



# Transdigital<sup>®</sup>

editorial

La Editorial *Transdigital* publica libros de carácter científico y académico. Se pueden publicar tesis de posgrado, una vez sometidas al sistema de evaluación de pares de doble ciego. Servicios:

- Gestión del International Standard Book Number (ISBN), del Digital Object Identifier (DOI) y del código de barras.
- Diseño gráfico
- Servicio de corrección de estilo y redacción.
- Dictaminación de la revisión por pares en doble ciego hecha por miembros del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores (SNII) de la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (SECIHTI) de México.
- Alojamiento permanente del libro en la editorial *Transdigital* ([www.editorial-transdigital.org](http://www.editorial-transdigital.org))
- Distribución gratuita en *Dialnet*, *Google Books*, *Google Play* y *SCRIBD*.
- Distribución a precio mínimo en *Amazon Kindle* (cuota que pagan los lectores de *Kindle*).

La editorial *Transdigital* está en el Registro en el Padrón Nacional de Editores como agente editor Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales, S. C., con el Dígito Identificador 978-607-99594. Además, está afiliada a la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana (CANIEM) con el número 4069, de conformidad con el artículo 17 de la Ley de Cámaras Empresariales y sus Confederaciones en vigor. Y está en el Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas (RENIECYT) de la SECIHTI de México con el folio: RENIECYT 2400068.



# Transdigital<sup>®</sup>

congreso virtual

El Congreso Virtual *Transdigital* se realiza anualmente de manera totalmente virtual ([www.congreso-transdigital.org](http://www.congreso-transdigital.org)). Este evento tiene el objetivo de reunir resultados parciales o finales de investigaciones empíricas, documentales o ensayos científicos sobre temas y desafíos que involucran a la tecnología y la transformación digital en sociedad.

Está dirigido a investigadores(as), docentes de todas las modalidades y niveles del sistema educativo, estudiantes de pregrado y posgrado, gestores(as) educativos(as), directivos(as) y demás profesionales interesados(as) en la investigación empírica y documental sobre el uso de la tecnología y la transformación digital en diversos ámbitos sociales, por ejemplo, la salud, el ocio, el turismo, las finanzas, la educación, el desarrollo comunitario, la industria, etcétera.

La inscripción por texto, con un máximo de tres autores(as) da el derecho de publicar la ponencia como capítulo de libro académico en la editorial *Transdigital*, una vez que ha sido admitida por el Comité Científico; además se otorgan certificados de ponencia y asistencia. Ese libro cuenta con International Standard Book Number (ISBN), Digital Object Identifier (DOI) y código de barras.

El Congreso Virtual *Transdigital* es una iniciativa que está inscrita en el Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas (RENIECYT) de la SECIHTI de México con el folio: RENIECYT 2400068.



# Transdigital<sup>®</sup>

revista científica

La revista científica *Transdigital* es una publicación semestral bajo el modelo de publicación continua, de manera que se reciben textos durante todo el año. Es editada por la Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales S.C. Evalúa los textos con el sistema de pares de doble ciego. Se admiten Artículos de investigación y Ensayos científicos originales.

El proceso de publicación es expedito y, en promedio, los textos se publican tres meses después de que han sido recibidos. El Consejo científico y el Comité editorial se compone por distinguidas y distinguidos académicos de talla nacional e internacional. Cuenta con la Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2022-020912091600-102, International Standard Serial Number (ISSN) 2683-328X, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor.

Hasta ahora, está indizada en Latindex, Dialnet, ERIHPLUS, REDIB, EuroPub, LivRe, AURA, Academic Resource Index (ResearchBib), MIAR, OpenAire-Explore, Refseek, Sherpa Romeo, Elektronische Zeitschriftenbibliothek, ZDB Zeitschriften Datenbank, WorldCat, Dimensions, The University of Liverpool, Discovery, Erasmus University Rotterdam, Mir@bel, REBIUN, DARDO, UOCI, LatinRev, ROAD, Google Scholar, Crossref, Scite, Lens, Internet Archive, BASE, etc.

El costo de publicación puede ser consultado en: [www.revista-transdigital.org](http://www.revista-transdigital.org)