

Percepciones docentes sobre gamificación como estrategia didáctica en educación media superior

María Susana Antúnez Rangel
mantunezr368@profesor.uaemex.mx

Alma Rosa Lara Contreras
arlarac@uaemex.mx

Renata Fabiola Jiménez Galán
rfjimenezg@uaemex.mx

Santiago Barrueta Antúnez
santiago.baan@gmail.com

Universidad Autónoma del Estado de México

Recepción: 02 de junio de 2025

Aceptación: 26 de junio de 2025

Publicación: 15 de julio de 2025

Resumen

El objetivo general de este trabajo fue analizar la percepción docente sobre el empleo de la gamificación como metodología de enseñanza-aprendizaje en el nivel medio superior. El método de investigación fue el hipotético deductivo (cuantitativo), con un enfoque empírico analítico, y la técnica de la encuesta, aplicada a 35 profesores del nivel medio superior de diferentes asignaturas, con un muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando docentes con experiencia en gamificación. El marco teórico integra la Teoría de la Autodeterminación y el constructivismo social, destacando cómo las mecánicas lúdicas (recompensas, narrativas) satisfacen necesidades psicológicas y fomentan colaboración.

Los resultados evidenciaron que el 91% de los profesores emplea gamificación (48% regularmente, 43% informalmente), con preferencia por herramientas digitales como *Kahoot!* (60%) por su facilidad de uso. El 54% de los docentes percibe mejoras definitivas en el rendimiento mediante el uso de esta metodología,

Volumen: 5 **Número: 1** **Periodo: julio 2025 – diciembre 2025** **ISSN: 2954-4564**
vinculadas a mayor motivación (38%) y reducción de estrés de los estudiantes (18%), mientras que el 85% reporta cambios positivos en la actitud estudiantil (entusiasmo inicial y compromiso sostenido). Sin embargo, persisten desafíos como la resistencia en algunos educandos (12%) y la falta de sistematización en la evaluación (solo 44% usa métodos mixtos).

Se concluye que el éxito de la gamificación depende de diseños pedagógicos intencionales que eviten implementaciones superficiales; adaptación a contextos locales, y capacitación docente. Este trabajo contribuye a la literatura regional al evidenciar brechas en estudios previos y proponer lineamientos para su aplicación efectiva en educación media superior.

Palabras clave: gamificación, percepción docente, rendimiento académico.

Teachers' Perceptions of Gamification as a Didactic Strategy in Upper Secondary Education

Abstract:

This study examines the perceptions of 35 upper secondary teachers regarding gamification as a pedagogical strategy, focusing on its impact on academic performance and student engagement. The primary objective was to analyze the use of gamification as a teaching-learning methodology in upper secondary education. A quantitative empirical-analytical approach was adopted, with non-probabilistic convenience sampling of teachers experienced in gamification. The hypothesis tested was: *"The implementation of gamification strategies significantly improves students' academic performance, according to teacher perceptions."*

Through a quantitative survey, key findings revealed that 91% of teachers use gamification (48% regularly, 43% informally), with digital tools like Kahoot! (60%) preferred for their ease of use. Results indicated that 54% of teachers observed definitive improvements in academic performance, linked to increased motivation

Diversidad Académica

Volumen: 5 Número: 1 Periodo: julio 2025 – diciembre 2025 ISSN: 2954-4564
(38%) and reduced stress (18%), while 85% reported positive shifts in student attitudes (initial enthusiasm to sustained commitment). Challenges included resistance among some students (12%) and insufficient systematic evaluation (only 44% use mixed methods).

The theoretical framework integrates *Self-Determination Theory* and *Social Constructivism*, emphasizing how game mechanics (rewards, narratives) address psychological needs and foster collaboration. Conclusions highlight that successful gamification requires: (1) intentional pedagogical designs to avoid superficial implementation, (2) contextual adaptation, and (3) teacher training. This study contributes to regional literature by addressing gaps in prior research and proposing guidelines for effective gamification in upper secondary education.

Keywords: gamification, teacher perceptions, academic performance.

Introducción

En la última década, la gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora con potencial para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el nivel medio superior. Definida como la implementación de estructuras y dinámicas propias del diseño de juegos en entornos académicos (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011), esta metodología busca potenciar la motivación, el *engagement* y la retención de conocimientos mediante mecánicas lúdicas como recompensas, narrativas y competencias (Kapp, 2012). Aunque estudios internacionales respaldan su eficacia -al mejorar hasta en un 30% la retención conceptual (Hanus & Fox, 2015)-, su implementación en Latinoamérica, especialmente en educación media superior, sigue siendo un campo poco explorado (Zichermann & Cunningham, 2011).

Este estudio aborda esta brecha al analizar las percepciones de 35 docentes mexicanos sobre el impacto de la gamificación en el rendimiento académico y la participación estudiantil. Partimos de la hipótesis de que su implementación mejora significativamente los resultados educativos, según la visión docente, aunque con

Diversidad Académica

Volumen: 5 Número: 1 Periodo: julio 2025 – diciembre 2025 ISSN: 2954-4564

desafíos vinculados a la formación pedagógica y el acceso a recursos. La investigación se sustenta en tres pilares teóricos: la Teoría de la Autodeterminación (Ryan & Deci, 2000), que explica cómo las recompensas intrínsecas favorecen el aprendizaje; el constructivismo social (Vygotsky, 1978), que destaca el rol de la colaboración en el proceso de enseñanza-aprendizaje; y las críticas a implementaciones superficiales (Nicholson, 2015), que advierten sobre riesgos como la "tiranía de los leaderboards".

La gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica transformadora en el ámbito educativo contemporáneo. Se define operativamente como: la implementación de estructuras y dinámicas propias del diseño de juegos en entornos académicos o profesionales, dirigida a mejorar los niveles de motivación, participación activa y eficacia en los procesos de enseñanza-aprendizaje. (Deterding et al., 2011). Esta conceptualización ha evolucionado hacia una comprensión holística que reconoce tres componentes fundamentales (Werbach & Hunter, 2012; Kapp, 2012):

1. Mecánicas de juego:

Sistemas de recompensas (puntos, insignias, rankings), estructuras de progresión (niveles, desafíos) y feedback inmediato. Ejemplo: las insignias digitales funcionan como micro-certificaciones que validan competencias específicas.

2. Dinámicas lúdicas:

Narrativas inmersas, competencia sana, cooperación y desarrollo de identidad (avatares). "Las estructuras narrativas dotan de sentido y finalidad a los ejercicios escolares. (Kapp, 2012).

3. Componentes estéticos:

Diseño de interfaces y elementos visuales que generan experiencias placenteras. Los elementos visuales y de diseño propios de la gamificación disminuyen la resistencia emocional hacia temáticas de alta complejidad cognitiva. (Hamari, Koivisto y Sarsa, 2014).

La gamificación cuenta con características clave, como la motivación intrínseca, que satisface necesidades psicológicas básicas (competencia, autonomía y relación social) según la Teoría de la Autodeterminación (Ryan & Deci, 2000). El aprendizaje activo que se alinea con el constructivismo (Piaget, 1950) y el aprendizaje experiencial (Kolb, 1984), donde los estudiantes construyen conocimiento mediante la acción y la reflexión.

En este contexto, el presente artículo se estructura en cinco secciones: marco teórico, metodología, resultados, discusión y conclusiones, con el fin de responder a una pregunta central: ¿Cómo perciben los profesores del nivel medio superior el impacto de la gamificación en el aprendizaje de sus estudiantes?

Desarrollo

Bases teóricas

Las bases teóricas de la Gamificación son, entre otras, las Teorías del Aprendizaje como:

- **Constructivismo Social (Vygotsky, 1978):** La gamificación fomenta la *zona de desarrollo próximo* mediante interacciones colaborativas en entornos lúdicos.
- **Flow Theory (Csikszentmihalyi, 1990):** El equilibrio entre desafío y habilidad en actividades gamificadas genera estados de *flow*, optimizando el engagement.
- **Teoría de la Autodeterminación (Ryan & Deci, 2000):** desde la psicología educativa, donde la gamificación opera bajo los principios de esta teoría, satisfaciendo tres necesidades básicas: como la competencia que se define como el dominio de habilidades mediante desafíos escalonados, la autonomía como la elección de rutas de aprendizaje y la *relación social* como las interacciones colaborativas o competitivas.

En la pedagogía crítica los videojuegos bien diseñados integran mecanismos pedagógicos más eficaces que los empleados frecuentemente en entornos

Diversidad Académica

Volumen: 5 Número: 1 Periodo: julio 2025 – diciembre 2025 ISSN: 2954-4564

educativos convencionales (Gee, 2003), destacando el potencial de la gamificación para democratizar el acceso al conocimiento. La gamificación democratiza el aula al reducir jerarquías tradicionales (docente-estudiante) mediante roles flexibles (ej: diseñadores de juegos) (Freire, 1996); así mismo fomenta la autonomía y el pensamiento crítico al enfrentar problemas en contextos simulados (Gee, 2003).

En torno a las críticas a la gamificación como una metodología activa, algunos autores advierten sobre riesgos de implementación superficial, al subrayar que la mera adición de herramientas a actividades aburridas no constituye gamificación significativa (Nicholson, 2015, p. 14) y el riesgo de estrés por tiranía de los *leaderboards* (Hanus & Fox, 2015).

En la evidencia empírica de la percepción docente, la gamificación tiene un impacto en el mejoramiento del 20-30% en retención conceptual en matemáticas y ciencias de los estudiantes (Hanus & Fox, 2015); mientras que uno de los desafíos más importantes es la resistencia docente por falta de formación tecnológica (Dichev & Dicheva, 2017) y brechas de acceso a recursos (UNESCO, 2022).

La percepción docente sobre Gamificación indica que el 65% de los profesores en México consideran útil pero demandante esta metodología (INEE, 2021); en cuanto a los factores clave para su adopción estos son institucionalmente: currículos flexibles, apoyo técnico y pedagógicos y alineación con objetivos de aprendizaje (Lee & Hammer, 2011).

La gamificación no es magia, pero bien diseñada puede ser la chispa que encienda el amor por aprender (Kapp, 2012). Sin evaluación sistemática, la gamificación puede quedarse en anécdota pedagógica (Deterding, 2015).

Metodología

El método de investigación fue el Hipotético deductivo (cuantitativo), con un enfoque empírico analítico. El instrumento principal fue un cuestionario estructurado de ocho preguntas de opción múltiple para medir las herramientas usadas en clase, la percepción de los docentes sobre los beneficios de esta metodología y el nivel de

Diversidad Académica

Volumen: 5 Número: 1 Periodo: julio 2025 – diciembre 2025 ISSN: 2954-4564
participación y compromiso de los estudiantes, así como el impacto en el rendimiento académico.

Para la recolección de datos se empleó una encuesta en Google Forms, con consentimiento informado, en un periodo de aplicación de dos semanas. Dentro de las limitaciones se destaca que se trabajó con una muestra pequeña y no probabilística.

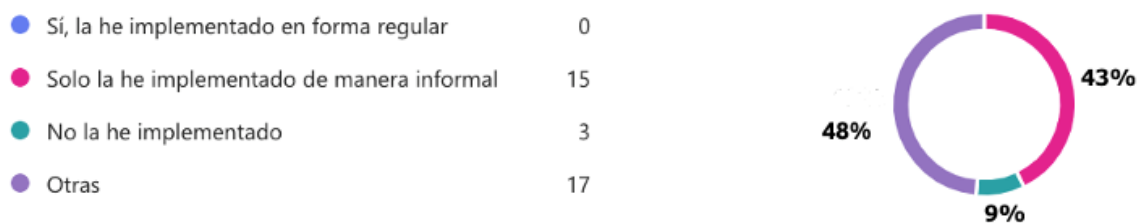
El muestreo empleado fue no probabilístico por conveniencia, seleccionando docentes con experiencia en gamificación (mínimo 1 actividad gamificada aplicada en el último año). La muestra estuvo conformada por 35 profesores del nivel medio superior de diferentes asignaturas, como Desarrollo personal y emocional, Pensamiento matemático II, Estadística, Psicología, Humanidades, Comunicación, Geografía, etc. Para probar la hipótesis: la implementación de estrategias de gamificación en el nivel medio superior mejora significativamente el rendimiento académico de los estudiantes, según la percepción docente.

Análisis de resultados

La siguiente figura muestra los resultados de la percepción de los profesores en cuanto al rendimiento académico de los alumnos con la implementación de gamificación.

Figura 1

Análisis de las respuestas de docentes sobre implementación de gamificación



Fuente: resultados de la encuesta aplicada a profesores del nivel medio superior. Elaboración propia.

Diversidad Académica

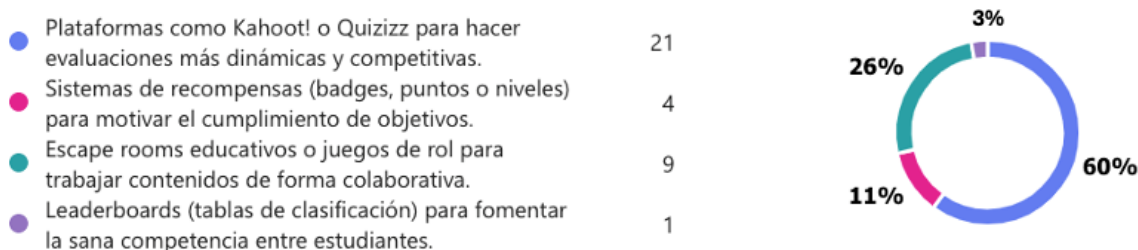
Volumen: 5 Número: 1 Periodo: julio 2025 – diciembre 2025 ISSN: 2954-4564

El 91% de los docentes (32/35) ha utilizado gamificación en algún grado (regular o informal), lo que sugiere una alta adopción de la estrategia, aunque con distintos niveles de formalización.

El 48% usa regularmente otras plataformas, indicando compromiso con la metodología. El 43% la aplica de manera informal, sugiriendo pruebas esporádicas o falta de sistematicidad. Solo 3 docentes no la han implementado, posiblemente por falta de formación, recursos o escepticismo pedagógico.

Figura 2

Herramientas de gamificación utilizadas por docentes en clase



Fuente: resultados de la encuesta aplicada a profesores del nivel medio superior. Elaboración propia.

La distribución de respuestas se presenta de la siguiente forma: utilizan plataformas como Kahoot! o Quizizz: 21 docentes (60%), destacando su facilidad de uso para evaluaciones dinámicas y su enfoque competitivo inmediato. Preferencia por soluciones tecnológicas listas para usar, que requieren mínimo diseño docente. Sistemas de recompensas (badges, puntos): 4 docentes (11%), sugiere esfuerzo por crear sistemas de motivación a mediano plazo, aunque menos frecuente que las plataformas digitales. Escape rooms educativos/juegos de rol: 9 docentes (26%), son menos comunes, posiblemente por requerir más tiempo de diseño y leaderboards (tablas de clasificación): un docente (3%), la baja adopción podría deberse a dificultad para mantener tablas actualizadas.

Figura 3

Percepciones docentes sobre el impacto de la gamificación para la mejora del rendimiento académico

Diversidad Académica

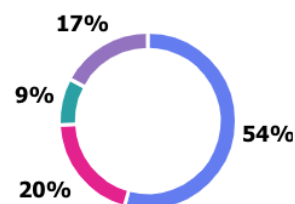
Volumen: 5

Número: 1

Periodo: julio 2025 – diciembre 2025

ISSN: 2954-4564

● Sí, definitivamente, porque aumenta la motivación y hace el aprendizaje más significativo.	19
● Depende de cómo se use, pero en general sí, al convertir lo abstracto en algo tangible y divertido.	7
● A corto plazo sí, sobre todo en participación, pero debe complementarse con metodologías sólidas.	3
● En la mayoría de los casos, ya que reduce el estrés y mejora la retención de contenidos.	6



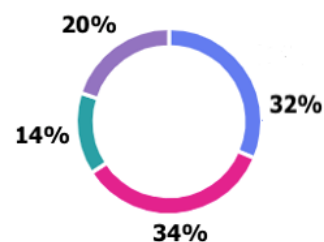
Fuente: resultados de la encuesta aplicada a profesores del nivel medio superior. Elaboración propia.

Las respuestas obtenidas fueron las siguientes: sí, definitivamente: 19 docentes (54%), mayoría optimista, más de la mitad de los docentes cree firmemente que la gamificación mejora el rendimiento académico, destacando que aumenta la motivación. Depende de cómo se use: 7 docentes (20%) considera que el aprendizaje es más tangible y divertido. Seis docentes (17%) apoyan su uso en "la mayoría de los casos", resaltando reducción de estrés y mejor retención. Efecto temporal (9%): tres docentes señalan beneficios *a corto plazo* (ej: participación), pero requieren reforzar la práctica docente con otras metodologías.

Figura 4

Análisis de percepciones docentes sobre la actitud estudiantil hacia la gamificación

● Mucho más entusiasta — muestran mayor energía y disposición a participar.	11
● De curiosidad inicial a compromiso — al principio les llama la atención, luego se enganchan.	12
● Menos resistencia — incluso en temas complejos, la gamificación reduce la frustración.	5
● Varía por perfil — a los competitivos les encanta; a los tímidos, a veces les cuesta más.	7



Fuente: resultados de la encuesta aplicada a profesores del nivel medio superior. Elaboración propia.

Como se observa, se valora un impacto positivo en cuanto a la actitud (86%). La respuesta: mucho más entusiasta, de 11 docentes (32%), destacan un aumento notable en participación y motivación (mayor energía y disposición). Por su parte la respuesta: de curiosidad inicial a compromiso, la mencionan 12 docentes (34%), quienes consideran que los estudiantes evolucionan de una curiosidad inicial a

Diversidad Académica

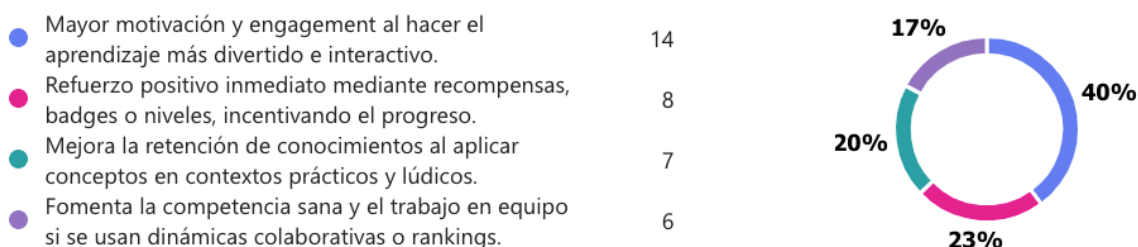
Volumen: 5 Número: 1 Periodo: julio 2025 – diciembre 2025 ISSN: 2954-4564
un compromiso sostenido (al principio les llama la atención, luego se enganchan).

Consideran que las actitudes varían según el perfil de los estudiantes: 7 docentes (20%), quienes consideran que los estudiantes competitivos responden mejor que los tímidos, sugiriendo la necesidad de adaptar estrategias para diversos estilos de aprendizaje. Por último, 5 docentes (14%), creen que la gamificación facilita el abordaje de temas complejos, disminuyendo la resistencia al aprendizaje.

El entusiasmo inicial (32%) se alinea con la Teoría del Flow (Csikszentmihalyi, 1990); mientras que la reducción de resistencia (14%) respalda estudios sobre gamificación como regulador emocional (Hamari, et al., 2014).

Figura 5

Análisis de percepciones docentes sobre los beneficios de la gamificación



Fuente: resultados de la encuesta aplicada a profesores del nivel medio superior. Elaboración propia.

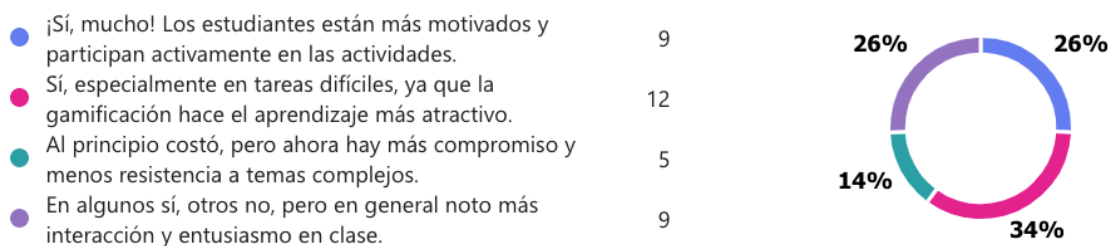
Los docentes identificaron los siguientes beneficios como los más relevantes de esta metodología: mayor motivación y engagement: 14 docentes (40%); casi 3 de cada 10 docentes destacan que la gamificación transforma el aprendizaje en una experiencia divertida e interactiva, aumentando el interés de los estudiantes. Estudios como los de Deterding, et al. (2011) corroboran cómo los elementos lúdicos activan la predisposición al aprendizaje. El 40% de los maestros prioriza el hecho de que la motivación se alinea con la Teoría de la Autodeterminación (Ryan & Deci, 2000). En cuanto al beneficio de Refuerzo positivo inmediato: 8 docentes (23%), valoran en especial los sistemas de recompensas (badges, puntos), por su capacidad para incentivar el progreso continuo. Este 23% que

Volumen: 5 Número: 1 Periodo: julio 2025 – diciembre 2025 ISSN: 2954-4564
destaca recompensas inmediatas respalda hallazgos sobre feedback efectivo (Hattie, 2009).

En cuanto a la mejora la retención de conocimientos: 7 docentes (20%), opina que la aplicación de conceptos en contextos prácticos y lúdicos facilita la memoria a largo plazo (Kapp, 2012). Por su parte el 17% consideran que esta metodología fomenta la competencia sana y el trabajo en equipo, dinámicas colaborativas o competitivas equilibradas. Solo el 17% menciona beneficios sociales, pese a que estudios como los de Hamari et al. (2014) resaltan su importancia.

Figura 6

Análisis de percepciones docentes sobre cambios en participación y compromiso con la gamificación



Fuente: resultados de la encuesta aplicada a profesores del nivel medio superior. Elaboración propia.

Los resultados muestran que el 26% de los encuestados consideran que hay motivación evidente, reportan mejoras drásticas en motivación y participación activa. El 34% manifiestan que sí, especialmente en tareas difíciles, facilitando su abordaje otro 26% valoran que al principio costó, pero ahora hay compromiso, el cual aumentó progresivamente y por último el 14% indican que en algunos casos sí, otros no, se observa resultados *desiguales* entre estudiantes.

Figura 7

Análisis de métodos de evaluación del impacto de la gamificación

Diversidad Académica

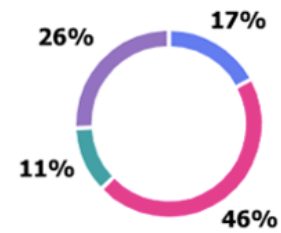
Volumen: 5

Número: 1

Periodo: julio 2025 – diciembre 2025

ISSN: 2954-4564

● Resultados cuantitativos "Comparo calificaciones antes/después de implementar gamificación	6
● Observación directa "Evalúo participación en clase, finalización de tareas y trabajo en equipo.	16
● Herramientas integradas "Utilizo los analytics de plataformas como Classcraft o Kahoot!	4
● Enfoque mixto "Combino indicadores académicos (notas) con feedback cualitativo de estudiantes.	9



Fuente: resultados de la encuesta aplicada a profesores del nivel medio superior. Elaboración propia.

El 46% de los docentes refiere emplear el método de observación directa con evaluación en clase, tareas y trabajo en equipo; los resultados con enfoque mixto son de 9 profesores (26%) que combinan notas con feedback cualitativo de estudiantes; quienes reportan mayor comprensión del impacto real a través de resultados cuantitativos es el 17% de los profesores, que comparan calificaciones antes/después de implementar la gamificación y solo 4 profesores (11%) utilizan herramientas integradas como Classcraft y Kahoot.

Conclusiones

La gamificación se consolida como una estrategia valiosa en educación media superior, capaz de transformar la dinámica en el aula mediante la motivación y el aprendizaje activo. Sin embargo, su éxito depende de un diseño pedagógico intencional, la adaptación a contextos locales y una evaluación integral que combine percepciones docentes con datos de rendimiento.

El análisis de la percepción docente revela una aceptación generalizada de la gamificación como una estrategia pedagógica eficaz en el nivel medio superior. La mayoría de los docentes encuestados no solo ha experimentado con esta metodología, sino que también ha observado beneficios tangibles en el aula, como el aumento de la motivación, la participación activa y la mejora en el rendimiento académico. Esta percepción positiva se fundamenta en la capacidad de la gamificación para transformar el entorno educativo en un espacio más dinámico, interactivo y centrado en el estudiante. Herramientas como Kahoot! y Quizizz son valoradas por su accesibilidad y capacidad para generar retroalimentación

inmediata, mientras que estrategias más complejas como los escape rooms o los sistemas de recompensas son menos frecuentes, pero altamente valoradas por su impacto en el compromiso sostenido del alumnado.

Sin embargo, los docentes también identifican desafíos importantes que matizan su percepción. Entre ellos destacan la necesidad de una mayor formación en el diseño de experiencias gamificadas, la resistencia inicial de algunos estudiantes y la falta de mecanismos sistemáticos para evaluar su impacto real en el aprendizaje. Solo una minoría de los profesores utiliza métodos mixtos de evaluación o herramientas analíticas integradas, lo que limita la posibilidad de medir con precisión los efectos de la gamificación. Esta situación sugiere que, si bien la percepción docente es mayoritariamente favorable, su implementación efectiva requiere un enfoque más estructurado, que combine la intuición pedagógica con el respaldo de datos empíricos. En este sentido, la gamificación no debe entenderse como una moda pasajera, sino como una metodología que, bien aplicada, puede contribuir significativamente a la innovación educativa en el nivel medio superior.

Los principales hallazgos encontrados son que el 91% de los docentes ha utilizado gamificación (48% regularmente, 43% informalmente), destacando su aceptación como estrategia pedagógica en el nivel medio superior. Dentro de las herramientas preferidas están plataformas digitales como *Kahoot!* por su facilidad de uso, mientras que sistemas de recompensa y *escape rooms* son menos frecuentes por requerir mayor diseño.

Desde la percepción docente, la gamificación tiene un impacto positivo en el rendimiento y la participación estudiantil; los docentes perciben una mejora definitiva en el rendimiento académico, vinculada a mayor motivación y reducción de estrés. Además los maestros reportan cambios positivos en la actitud estudiantil ante esta metodología de enseñanza-aprendizaje: desde entusiasmo inicial hasta compromiso sostenido.

Algunos de los beneficios que se pueden observar al emplear gamificación son motivación y engagement como principal ventaja, retención de conocimientos y habilidades sociales como beneficios secundarios. Y algunos de los desafíos

Diversidad Académica

Volumen: 5 Número: 1 Periodo: julio 2025 – diciembre 2025 ISSN: 2954-4564
identificados son la resistencia inicial en algunos estudiantes y la falta de sistematización: solo 44% evalúa el impacto con métodos mixtos (cuali-cuantitativos), y apenas 12% usa *analytics* de plataformas.

Algunas implicaciones prácticas para docentes son la necesidad de diseñar actividades que capitalicen la curiosidad (ej: quizzes interactivos), incorporar narrativas o desafíos progresivos para mantener el compromiso y balancear competencia (para perfiles competitivos) con colaboración (para tímidos).

Como recomendaciones para futuras investigaciones se sugiere, entre otros, analizar temas como ¿Qué tipo de actividades gamificadas (ej: simulaciones vs. quizzes) impactan más en la memoria? ¿Cómo afecta la gamificación a la dinámica de grupos en el aula? Y cruzar estos datos con el rendimiento académico real de los estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". Proceedings of MindTrek. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Deterding, S. (2015). The lens of intrinsic skill atoms: A method for gameful design. *Human-Computer Interaction*, 30*(3-4), 294-335. <https://doi.org/10.1080/07370024.2014.993471>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14 (1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Freire, P. (1996). *Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa*. Paz y Tierra.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

Diversidad Académica

Volumen: 5 Número: 1 Periodo: julio 2025 – diciembre 2025 ISSN: 2954-4564

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies. HICSS.

Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom. *Computers & Education*, 80, 152-161.

Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.

Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación [INEE]. (2021). Informe anual 2021: La educación obligatoria en México. <https://www.inee.edu.mx>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall. ISBN: 0132952610

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15 (2), 146-151.

Nicholson, S. (2015). A recipe for meaningful gamification. In *Gamification in Education* (pp. 1-20). Springer.

Piaget, J. (1950). Épistémologie génétique et méthodologie dialectique II. *Dialéctica*, 287-295.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory. *Psychological Inquiry*, 11 (4), 227-268.

UNESCO. (2022). Technology in education: A tool on whose terms? Global Education Monitoring Report 2023. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). *Gamificación por diseño: Implementación de mecánicas de juego en aplicaciones web y móviles*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.

Anexos

1. Cual es la asignatura que impartes?

2) Has implementado la gamificación

- a) Si, la he implementado en forma regular
- b) Solo la he implementado de manera informal
- c) No la he implementado
- d) Otras

3) Cuál de las siguientes herramientas de gamificación has empleado en tu clase

- a) **Plataformas como Kahoot! o Quizizz** para hacer evaluaciones más dinámicas y competitivas.
- b) **Sistemas de recompensas** (badges, puntos o niveles) para motivar el cumplimiento de objetivos.
- c) **Escape rooms educativos** o juegos de rol para trabajar contenidos de forma colaborativa.
- d) **Leaderboards** (tablas de clasificación) para fomentar la sana competencia entre estudiantes.

4) ¿Consideras que la gamificación puede mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

- a) **Sí, definitivamente**, porque aumenta la motivación y hace el aprendizaje más significativo.
- b) **Depende de cómo se use**, pero en general sí, al convertir lo abstracto en algo tangible y divertido.
- c) **A corto plazo sí**, sobre todo en participación, pero debe complementarse con metodologías sólidas.
- d) **En la mayoría de los casos**, ya que reduce el estrés y mejora la retención de contenidos.

5) ¿Cómo percibes la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje cuando se emplean actividades gamificadas?

- a) **Mucho más entusiasta** — muestran mayor energía y disposición a participar.
 - b) **De curiosidad inicial a compromiso** — al principio les llama la atención, luego se enganchan.
 - c) **Menos resistencia** — incluso en temas complejos, la gamificación reduce la frustración.
 - d) **Varía por perfil** — a los competitivos les encanta; a los tímidos, a veces les cuesta más.
- 6) **¿Cuáles crees que son los principales beneficios de la gamificación en el aprendizaje de tus estudiantes?**
- a) **Mayor motivación y engagement** al hacer el aprendizaje más divertido e interactivo.
 - b) **Refuerzo positivo inmediato** mediante recompensas, badges o niveles, incentivando el progreso.
 - c) **Mejora la retención de conocimientos** al aplicar conceptos en contextos prácticos y lúdicos.
 - d) **Fomenta la competencia sana y el trabajo en equipo** si se usan dinámicas colaborativas o rankings.
- 7) **¿Has notado un cambio en el nivel de participación y compromiso de los estudiantes al usar la gamificación?**
- a) **¡Sí, mucho!** Los estudiantes están más motivados y participan activamente en las actividades.
 - b) **Sí, especialmente en tareas difíciles**, ya que la gamificación hace el aprendizaje más atractivo.
 - c) **Al principio costó, pero ahora** hay más compromiso y menos resistencia a temas complejos.
 - d) **En algunos sí, otros no**, pero en general noto más interacción y entusiasmo en clase.

8. ¿Cómo evalúas el impacto de la gamificación en el rendimiento académico y motivación de tus estudiantes? ¿Utiliza alguna herramienta o indicador específico?

- a) **Resultados cuantitativos** "Comparo calificaciones antes/después de implementar gamificación.
- b) **Observación directa** "Evalúo participación en clase, finalización de tareas y trabajo en equipo.
- c) **Herramientas integradas** "Utilizo los analytics de plataformas como Classcraft o Kahoot!
- d) **Enfoque mixto** "Combino indicadores académicos (notas) con feedback cualitativo de estudiantes.

Glosario

Classcraft es una plataforma digital que transforma el aula en un entorno de juego de rol educativo, donde los estudiantes asumen personajes con habilidades específicas (guardianes, curanderos, magos) y ganan puntos por su desempeño académico y comportamiento positivo. Esta herramienta fomenta la colaboración, la motivación y la gestión del aula mediante misiones, recompensas y dinámicas de equipo, lo que permite al profesorado integrar elementos lúdicos en sus clases de forma estructurada y significativa.

Badges, o insignias digitales, son elementos de reconocimiento que se otorgan a los estudiantes al alcanzar logros específicos dentro de un entorno gamificado. Su uso ha demostrado ser eficaz para **incrementar la motivación, fomentar el compromiso y reforzar el aprendizaje autónomo**, al proporcionar retroalimentación positiva inmediata y visual. En combinación con puntos y tablas de clasificación (PBL), los badges se consideran una mecánica clave para mantener el interés del alumnado y promover la participación activa en el proceso educativo.

Kahoot! es una plataforma digital interactiva que permite a los docentes crear cuestionarios tipo concurso en tiempo real, fomentando la participación activa del alumnado mediante el uso de dispositivos móviles. Su uso en el aula ha demostrado mejorar la **motivación, la atención y la retención del conocimiento**, al transformar las evaluaciones en experiencias lúdicas. Estudios recientes señalan que, aunque su impacto positivo es evidente en la dinámica de clase, su efectividad depende del diseño pedagógico y de su integración con otras estrategias didácticas.

Diversidad Académica

Volumen: 5 Número: 1 Periodo: julio 2025 – diciembre 2025 ISSN: 2954-4564

Quizizz es una plataforma interactiva que permite a los docentes diseñar cuestionarios gamificados con retroalimentación inmediata, puntos, recompensas y tablas de clasificación. Su uso ha demostrado ser eficaz para **aumentar la motivación, mejorar la retención de conocimientos y reducir la ansiedad académica**, especialmente en asignaturas como matemáticas y ciencias. Además, su flexibilidad permite adaptar las actividades a distintos niveles de dificultad y estilos de aprendizaje, promoviendo un entorno dinámico y participativo