

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS
“Francisco García Salinas”
UNIDAD ACADÉMICA DE DOCENCIA SUPERIOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL
DOCENTE**

TESIS

**GAMIFICACIÓN DIGITAL EN EL DISEÑO DE LA
PLANEACIÓN DIDÁCTICA. EXPERIENCIAS CON
DOCENTES DE LA ZONA 136 EN FRESNILLO,
ZACATECAS (2024-2025)**

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO
PROFESIONAL DOCENTE**

PRESENTA:
Lic. Francis Christian Medina de Loera

Directora:
Dra. Josefina Rodríguez González

Zacatecas, Zac.; a 11 de diciembre del 2025

RESUMEN

En esta investigación, el objetivo fue analizar las experiencias del profesorado al integrar la gamificación digital en una planeación didáctica bajo un enfoque estructurado por proyectos. Se desarrollo en la supervisión de la zona escolar 136 ubicada en Fresnillo, Zacatecas, con docentes que laboran en escuelas rurales multigrado.

La metodología de investigación se fundamenta en la aplicación de un curso-taller práctico y cuestionarios digitales. Se analizaron los conceptos de la gamificación y la planeación didáctica, además del proceso de integración mediante recursos tecnológicos. Como conclusión, se detalla la importancia de integrar este tipo de estrategias educativas dentro del aula para garantizar una educación contextualizada con la realidad del alumnado.

Palabras clave: gamificación digital, planeación didáctica, aprendizaje basado en proyectos, recursos didácticos.

AUTORIZACIONES



**UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DE
ZACATECAS**
FRANCISCO GARCÍA SALINAS

**Ciencia y
Tecnología**
Secretaría de Ciencia, Humanidades,
Tecnología e Innovación



Zacatecas, Zac. a 7 de noviembre de 2025

DRA. SAMANTA DECIRÉ BERNAL AYALA
Jefa del Departamento Escolar Central de la
Universidad Autónoma de Zacatecas “Francisco García Salinas”
P r e s e n t e

Asunto: Liberación de Tesina.

Después de haber asesorado la investigación y revisado cuidadosamente la Tesina cuyo título es **“Gamificación digital como recurso pedagógico en el diseño de la planeación didáctica. Experiencias con docentes de la Zona 136 en Fresnillo, Zacatecas (2024-2025)”** del alumno **Lic. Francis Christian Medina de Loera** que presenta para obtener el grado académico de Maestro en Educación y Desarrollo Profesional Docente, me permito comunicarle que dicho trabajo cumple con los requisitos suficientes en contenido y forma que se exigen para este tipo de investigaciones, por lo cual, otorgo mi voto para que sea defendida en el Examen de Grado correspondiente.

Sin otro particular por el momento, me despido enviándole un cordial saludo.

ATENTAMENTE:


Dra. Josefina Rodríguez González

Docente Investigadora

de la Maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente



AGRADECIMIENTOS INSTITUCIONALES

Agradezco a la Universidad Autónoma de Zacatecas “Francisco García Salinas”, a la unidad académica de Docencia Superior y a la Maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente por abrirme las puertas de su programa y permitirme realizar mi estudio de posgrado. Agradezco también a las y los docentes que laboran en esta institución, así como a mis lectores; gracias por compartirme todo su conocimiento.

Especialmente a la Dra. Josefina Rodríguez González, quien además de ser mi directora de tesis, siempre fue una guía y un apoyo constante durante mi estancia en la maestría. Su conocimiento, consejos y valores fueron fundamentales para poder llevar a término el presente trabajo de investigación.

A la Supervisión escolar 136 de educación básica de Fresnillo, Zacatecas; en especial al Mtro. Jesús Baena Castro por todas las facilidades otorgadas para el desarrollo de este proyecto. Finalmente, a mis compañeras y compañeros docentes por su participación y colaboración durante la implementación del curso taller.

DEDICATORIAS

A mi padre

Un honor haber coincidido en tiempo y espacio contigo
la muerte solo es una pausa que permite con el tiempo,
volver a reencontrarnos en algún lugar del universo.

A mi madre

Por todo su apoyo y formación durante todos los ciclos de mi vida,
por su confianza, amor y por todos los momentos vividos.

A mi hermano

Por ser mi gran amigo y excelente compañero de vida,
gracias por todo tu apoyo.

A mi esposa

Por todo su amor y comprensión hacia mi persona,
gracias por caminar a mi lado, estar presente y por ser mi compañera de vida.

A mi hija

Por ser mi inspiración y por llegar a mi vida
gracias por tu cariño, tu fortaleza y por ser la persona que eres.

Dr. Luis Gilberto Viramontes Esqueda

Gracias por confiar en mi y por estar presente
en cada etapa de mi formación académica.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I GAMIFICACIÓN Y EL USO DE LAS TIC	24
1.1. Estrategias educativas	25
1.1.1. Estrategias lúdico-pedagógicas.....	26
1.2. Diferencias entre gamificación y juegos serios.....	28
1.3. Gamificación	33
1.4. Componentes de la gamificación	35
1.5. Gamificación educativa	41
1.5.1. Gamificación como recurso didáctico.....	45
1.6. TIC en el contexto educativo.....	47
1.7. Competencias digitales docentes	51
CAPÍTULO II RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE ACTIVO.....	56
2.1. Recursos didácticos como medio de enseñanza	57
2.1.1. Gamificación como estrategia didáctica digital y plataformas de aplicación	59
2.2. Planeación didáctica.....	67
2.2.1. Componentes de una planeación.....	70
2.2.2. Planeación didáctica de acuerdo a la NEM	73
2.2.3. Gamificación en la planeación didáctica	78
2.3. Aprendizaje basado en proyectos	80
2.4. El aprendizaje activo.....	81
CAPÍTULO III DOCUMENTACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS DEL PROFESORADO AL UTILIZAR E INTEGRAR HERRAMIENTAS GAMIFICADAS EN LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA.....	83
3.1. Sujetos de estudio, contexto e infraestructura de la zona escolar 136 de educación básica de Fresnillo, Zacatecas	83

3.1.1. Infraestructura tecnológica e integración de las TIC dentro del aula escolar	88
3.2. Gamificación en acción: Transformando la planeación didáctica	90
3.2.1. Diagnóstico inicial.....	91
3.2.2. Diseño del curso-taller	98
3.2.3. Implementación del curso-taller.....	98
3.2.4. Análisis de los resultados	106
3.3. Resultados y percepción del profesorado al utilizar herramientas gamificadas	109
CONCLUSIONES.....	113
REFERENCIAS.....	118
ANEXOS.....	125

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Propiedades de los "juegos serios"	30
Tabla 2. Características de la gamificación y los juegos serios	32
Tabla 3. Dinámicas de la gamificación	37
Tabla 4. Componentes de la gamificación	40
Tabla 5. Objetivos de la gamificación	43
Tabla 6. Características de las TIC.....	49
Tabla 7. Áreas del MRCDD.....	53
Tabla 8. Sitios web que incluyen REA.....	67
Tabla 9. Componentes de la planeación didáctica	72
Tabla 10. Momentos de la planeación didáctica por proyectos.....	77
Tabla 11. Tipos de escuelas multigrado en México	85
Tabla 12. Escuela rurales de la zona Escolar 136	87
Tabla 13. Características de las plataformas utilizadas.....	103

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Estrategias educativas.....	25
Imagen 2. Componentes de la gamificación	36
Imagen 3. Pasos para implementar la gamificación	45
Imagen 4. Competencias digitales.....	54
Imagen 5. Página principal del sitio Kahoot	62
Imagen 6. Página principal del sitio Genially.....	63
Imagen 7. Página principal del sitio Wordwall	64
Imagen 8. Página principal del sitio Educaplay.....	65
Imagen 9. Dimensiones de la planeación didáctica	69
Imagen 10. Ubicación geográfica de las comunidades.....	86
Imagen 11. Explicación teórica de los conceptos centrales	99
Imagen 12. Planeación didáctica gamificada	100
Imagen 13. Fin de la primera sesión del curso-taller	101
Imagen 14. Interacción con la plataforma Kahoot.....	102
Imagen 15. Mesas de trabajo y distribución de actividades	104
Imagen 16. Socialización de la actividad gamificada.....	105

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1. Familiaridad con la planeación didáctica y el ABP	93
Gráfica 2. Implementación de metodología por proyectos	93
Gráfica 3. Gamificación como estrategia efectiva	94
Gráfica 4. Integración de la gamificación en la planeación didáctica	95
Gráfica 5. Uso de elementos del juego en las clases	96
Gráfica 6. Integrar la gamificación para mejorar el aprendizaje	97
Gráfica 7. Disposición del profesorado para aprender a gamificar sus clases	97
Gráfica 8. Nuevos conocimientos sobre gamificación	106
Gráfica 9. Gamificación en la planeación didáctica	107
Gráfica 10. Aplicación de las herramientas digitales	108
Gráfica 11. ¿Podré adaptar lo aprendido en mi práctica docente?	109

ANEXOS

Anexo A. Oficio de autorización para la aplicación del estudio	125
Anexo B. Docentes que forman parte del estudio.....	126
Anexo C. Cuestionario de diagnóstico.....	127
Anexo D. Contenidos a gamificar	134
Anexo E. Cuestionario de evaluación.....	140
Anexo F. Consentimiento informado	147

ACRÓNIMOS

ABP	Aprendizaje Basado en Proyectos
ABPR	Aprendizaje Basado en Problemas
ABPC	Aprendizaje Basado en Proyectos Comunitarios
ARCS	Atención, Relevancia, Confianza y Satisfacción
AS	Aprendizaje Servicio
CDD	Competencias Digitales Docentes
CONALITEG	Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos
CTE	Consejo Técnico Escolar
DMC	Dinámicas, mecánicas y componentes
EDUSAT	Educación a Distancia por Satélite
INEGI	Instituto Nacional de Estadística y Geografía
INTEF	Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
LGE	Ley General de la Educación
LTG	Libros de Texto Gratuito
MRCDD	Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente
NEM	Nueva Escuela Mexicana
NNA	Niños, Niñas y Adolescentes
USICAMM	Unidad del Sistema para la Carrera de las Maestras y los Maestros
PAN	Partido Acción Nacional
PDA	Proceso de Desarrollo de Aprendizaje
PMC	Proceso de Mejora Continua

REA	Recursos Educativos Abiertos
SEP	Secretaría de Educación Pública
STEAM	Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics
TIC	Tecnologías de la información y las comunicaciones
UNESCO	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación educativa, se muestran las experiencias y los resultados de la aplicación de un curso-taller, que fue diseñado e implementado para que el profesorado de educación básica perteneciente a la zona 136 de Fresnillo, Zacatecas lograra conocer los fundamentos y metodología de la gamificación, así como los beneficios y posibilidades al integrarla de manera efectiva dentro de la planeación didáctica. En la actualidad, la innovación en las prácticas pedagógicas por parte de las y los docentes dentro del aula escolar, resulta trascendental para el desarrollo educativo del alumnado.

La problemática que dio origen a este estudio radica en que dentro del ámbito educativo es común que, las y los docentes aún no integren estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación para el logro de los aprendizajes; las causas pueden tener diferente origen; una de ellas es la falta de conexión a internet que existe en muchas escuelas a nivel nacional, en México solamente el 29.3% de las instituciones educativas de preescolar a media superior tienen acceso a internet (Mexicanos Primero, 2024). Otro factor que puede influir en la ausencia de su implementación, es el desconocimiento por parte del profesorado en activo y posiblemente una limitación en el marco curricular de las escuelas formadoras de docentes, debido a la desactualización de sus planes de estudio.

En la actualidad, algunas metodologías tradicionales de enseñanza aún predominan en gran parte de los entornos escolares y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) aún puede ser rudimentario. La integración de las TIC es un proceso dinámico, que involucra el rol que él y la docente tienen como

gestores y gestoras del aprendizaje, ayudan a que el conocimiento no se limite al entorno áulico, por el contrario, toman en cuenta la experiencia y el contexto del estudiantado, generando con ello una conexión con la realidad de una sociedad en movimiento (Secretaría de Educación Pública (SEP), 2019). Es necesario que se haga uso de este tipo de metodologías activas dentro del aula; para que el alumnado logre relacionar el uso de la tecnología con la generación de aprendizaje; y lograr con ello un análisis reflexivo por parte de las y los docentes que conduzca a una verdadera innovación en la práctica educativa contemporánea.

La inclusión de las TIC en el ámbito educativo no es un fenómeno actual, los gobiernos durante décadas han buscado una integración efectiva en los espacios escolares. Durante el sexenio de Ernesto Zedillo Ponce de León (1994-2000) se comenzaron a generar políticas educativas que dieron origen a estrategias específicas como la llamada Educación a Distancia por Satélite (EDUSAT) (1994), que buscaba hacer uso de los recursos tecnológicos de la época para generar conocimiento en el alumnado (Rodríguez, Rodríguez & Garza, 2021).

Posteriormente a lo largo de los gobiernos del Partido Acción Nacional (PAN) (2000-2012), se generaron programas públicos como Enciclomedia (2004) y Habilidades Digitales para Todos (2009) con el objetivo de que el profesorado tuviera un apoyo didáctico, esto abría la posibilidad de que las alumnas y los alumnos interactuaran de forma directa por primera vez con un software educativo y con recursos tecnológicos (Rodríguez, Rodríguez & Garza, 2021). Si bien estos programas buscaban una transformación pedagógica, durante su implementación surgieron una serie de limitaciones estructurales y de contenido.

En la actualidad se espera que el profesorado de todos los niveles educativos cuente con las siguientes competencias digitales docentes: compromiso profesional, contenidos digitales, enseñanza y aprendizaje, evaluación y retroalimentación, empoderamiento y desarrollo de la competencia digital de las y los estudiantes. Estas habilidades docentes se establecen en el marco de referencia propuesto por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), y se establece la necesidad de que se integre este conocimiento dentro de su práctica educativa. Esto permite ofrecer a las y los estudiantes nuevas estrategias de aprendizaje para incrementar la motivación y favorecer la construcción de un verdadero aprendizaje significativo (Ortiz, Jordán, & Agredal, 2016).

El desarrollo de competencias digitales en el profesorado, forma parte de un nuevo paradigma educativo que contempla el uso y apropiación de la tecnología como un recurso para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este instituto establece a partir de su marco de Referencia de la competencia digital docente, al uso de la tecnología como parte del presente y la manera en que su integración resulta indispensable en distintas áreas de interacción humana (INTEF, 2022).

Este marco corresponde a un modelo europeo de educación, sin embargo, la Agenda Educación 2030 plantea para el sector de América latina un nuevo modelo pedagógico que requiere de una serie de competencias digitales en el profesorado para lograr una innovación efectiva en el aula. Se concibe a la tecnología como mediadora para la edificación del aprendizaje y para el mejoramiento de los procesos cognitivos. Uno de los ejes principales de esta

estrategia apunta hacia la virtualización de las clases a través de la integración didáctica de los entornos virtuales de aprendizaje. (Kelly, S,f).

El gobierno de México actual a través de la SEP, considera al desarrollo de competencias digitales docentes como una parte fundamental para garantizar una educación de calidad y excelencia, por ello precisa contar con maestras y maestros que contribuyan en el aprendizaje de los alumnos; el peso de las TIC dentro del ejercicio de la docencia, es tan importante que uno de los requisitos actuales para el ingreso al sistema educativo, es la aprobación de un curso gratuito de habilidades digitales para la docencia.

De acuerdo con la Unidad del Sistema para la Carrera de las Maestras y los Maestros (USICAMM) (2023) se establece en el Artículo 17 proceso II inciso a, que para el ingreso al sistema educativo nacional, es necesaria la “*Acreditación del curso de habilidades para ejercer la docencia en el marco de la nueva escuela mexicana y del curso de habilidades digitales, por parte de las personas participantes*”. Sin embargo, dentro de la zona escolar donde se realizó esta investigación, gran parte del profesorado tiene una antigüedad superior a la fecha en que se estableció este requisito para el ingreso, esto puede influir para que las y los docentes carezcan de los conocimientos necesarios y lograr una aplicación efectiva de las TIC en los procesos educativos.

El nuevo modelo educativo en México, llamado Nueva Escuela Mexicana (NEM) ofrece autonomía curricular a las y los docentes, pero a la par les exige que se trabajen metodologías por proyectos para promover el aprendizaje activo; la alumna y el alumno dejan de ser un recipiente donde se deposita la información como lo plantea en la pedagogía del oprimido (Freire, 2005). Implementar la

gamificación digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje, no significa solamente involucrar al juego como parte del método, es plantearse un objetivo e idear el camino o ruta más viable para convertirlo en conocimiento, donde la edificación integral de la planeación didáctica constituye el único camino.

A partir de lo expuesto en los párrafos anteriores, de manera general se plantea la siguiente pregunta de investigación como eje central de la problemática que se analizó y atendió en el presente estudio: ¿Cuáles son las experiencias del profesorado de educación básica al incorporar los fundamentos de la gamificación en la integración de la planeación didáctica? A partir de ella se originan las siguientes preguntas específicas: ¿De qué manera la gamificación por medio de las TIC fortalece las competencias digitales docentes? Y ¿Cómo integrar recursos didácticos basados en la gamificación dentro de la planeación didáctica?

Para poder delimitar el estudio, se realizó el siguiente estado del arte, con la finalidad de conocer la información que se tiene en la actualidad acerca del tema de investigación de este proyecto; el análisis de estos elementos bibliográficos constituye una parte fundamental para la comprensión de lo que se ha investigado sobre el tema; también para entender algunas concepciones teóricas y metodológicas del fenómeno educativo en cuestión.

Los artículos fueron recuperados de repositorios institucionales pertenecientes a distintas universidades, también se consultaron algunos artículos de divulgación científica identificados en la web por medio de buscadores de internet especializados como Google Académico, Scielo y Redalyc. Algunos de los documentos que se integran en este apartado exceden la antigüedad de cinco años que regularmente se establecen como periodo de búsqueda. Se incorporan a la

investigación debido a la pertinencia de su contenido y por su contribución teórica y metodológica.

Los países donde se encontró información relevante son España, Brasil y Ecuador; mientras que en el ámbito nacional las investigaciones fueron realizadas en la Ciudad de México, San Luis Potosí, Sinaloa y Zacatecas. La información se integra desde investigaciones internacionales, después nacionales y finalmente locales. Se presentan en orden cronológico descendente partiendo de la publicación más antigua y finalizando en la más reciente.

Por su parte, Macias (2017) en un estudio realizado en Guayaquil, Ecuador investigó cómo la gamificación puede ser una estrategia para desarrollar competencias en la asignatura de matemáticas. En él se busca que las alumnas y los alumnos de bachillerato planteen y resuelvan problemas matemáticos por medio de una plataforma de gamificación digital llamada Rezzly.

Dicha investigación se sustenta en dos teorías, por un lado, la teoría del constructivismo que, según Saldarriaga, Bravo, & Loor (2016) es una construcción propia del estudiante que se produce al pasar de los días mediante su interacción con el entorno y da como resultado la edificación del conocimiento; y por el otro con la del conectivismo o aprendizaje apoyado en la redes. Su enfoque es cuantitativo y se respalda en el modelo cíclico llamado Whitehead para dar soluciones a los problemas encontrados. El autor concluye que utilizar plataformas gamificadas ayuda a mejorar el desempeño de las y los estudiantes en el área de las matemáticas. Sus conclusiones sobre la aplicación del constructivismo y conectivismo ofrecen a la investigadora y el investigador, una visión a detalle sobre cómo la gamificación digital contribuye en la conformación del aprendizaje.

En la revista digital Brasileña *Educação e Pesquisa* se publicó un artículo llamado Gamificación en educación: una panorámica sobre el estudio de la cuestión. En este estudio de Ortiz, Jordán, & Agredal (2018) se identifican los beneficios del uso de la gamificación; los autores también indagan en la manera que se aplican en el contexto educativo del nivel básico. Se concluye que por medio del uso de la gamificación las y los alumnos obtienen una mayor motivación para el aprendizaje.

“El artículo concluye a favor de beneficios de la gamificación en educación como la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción; así como de la variedad de elementos que intervienen, lo que hace la actividad educativa más motivante y estimulante para los alumnos” (Ortiz, Colon et al, 2018, p. 1).

El análisis sobre cómo la gamificación contribuye al aprendizaje activo por medio de la motivación y la socialización, constituye un estudio fundamental para el desarrollo de la presente investigación y el artículo descrito anteriormente profundiza en estos términos ya que permite comprender cómo el uso de la gamificación favorece positivamente el aprendizaje en múltiples dimensiones.

Por otro lado, en Palma, España se realizó una revisión al término de gamificación y analizó la posibilidad de utilizar aplicaciones y videojuegos dentro del aula escolar orientados a fines educativos. En este estudio, el autor examinó la teoría de la autodeterminación como un factor estimulante para el desarrollo de la motivación intrínseca, también revisó la teoría del flujo y cómo ésta permite que el estudiantado se inmersa completamente en la actividad que se está realizando (Valerio, 2019).

La investigación culmina su investigación señalando que a través de la gamificación es posible desarrollar en el alumnado un entusiasmo que permita

mejorar su rendimiento escolar e interés por el aprendizaje. Las teorías planteadas en este estudio, resultan una propuesta interesante pues se menciona como la gamificación activa procesos cognitivos y metacognitivos; mediante este estudio es posible analizar la manera en que algunos elementos de la psicología contribuyen a la generación de conocimiento (Valerio, 2019).

En Valladolid, España se presentó un trabajo de investigación titulado La gamificación integrada en el aprendizaje basado en proyectos: Propuesta didáctica para el área de ciencias naturales, donde propone el uso de la gamificación como herramienta pedagógica a través de su integración en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), esto permite que las alumnas y los alumnos adquieran un papel protagónico en la construcción del conocimiento. El autor menciona la teoría sociocultural de Vygotsky y habla acerca de la importancia de combinar la imaginación con la realidad, pues la enseñanza de las ciencias naturales así lo requieren, además se destaca que la integración de la gamificación en el ABP es efectiva para mejorar los procesos de aprendizaje dentro del aula porque permite desarrollar la autonomía del alumnado (Soto, 2022).

Pasando al panorama nacional, en la Revista Iberoamericana de Educación Superior en un artículo fechado en el 2013 con el título TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica Díaz (2013) aborda cómo las TIC pueden contribuir factiblemente en la enseñanza dentro del entorno educativo. El objetivo es ofrecer a la comunidad docente una propuesta metodológica para construir secuencias didácticas a la par de la integración de las TIC, además que se realice un proceso de reflexión sobre los obstáculos y posibilidades que emergen de su incorporación en el aula.

Por medio de una investigación documental concluye en la importancia que tienen las TIC en la actualidad, además hace un énfasis especial en su crecimiento exponencial durante los últimos años y resalta que el uso de la didáctica dentro del aula escolar es la clave para el desarrollo del aprendizaje. Esto además de analizar cómo la tecnología ha permeado en los procesos de enseñanza aprendizaje también permite comprender los procesos de cambio y escudriñar como la educación no es un acto cuadrado, sino que debe asumir los cambios y retos de su contemporaneidad (Diaz, 2013).

En la revista especializada Ra Ximhai; Zepeda, Abascal, & López (2016) publicaron un trabajo de investigación sobre la gamificación, llamado Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula, en este artículo los autores dialogaron como la gamificación promueve el aprendizaje activo. El estudio se aplicó a estudiantes universitarios, teniendo como objetivo principal analizar nuevos métodos de aprendizaje para desarrollar una actitud positiva hacia los contenidos curriculares.

Mediante una metodología de corte cualitativo y método etnográfico se lograron documentar los resultados obtenidos de la interacción entre profesor-estudiante y viceversa. Los autores Zepeda *et al.* (2016) exponen que el trabajar con aprendizaje activo y gamificación permitió cambiar la evaluación de exámenes y tareas a una que involucra la resolución de actividades y la acumulación de puntos; generando un ambiente de ánimo entre el alumnado. La etnografía educativa que se describe detalladamente en este artículo conceptualiza a detalle la forma en que se aplica esta técnica, aporta a esta investigación un panorama

claro sobre su implementación e impacto dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, Agis (2019) estudia el proceso de la gamificación como herramienta pedagógica para mejorar el aprendizaje utilizando ambientes virtuales de aprendizaje y cómo esta estrategia contribuye para la motivación de los estudiantes por el estudio. Lograr un aprendizaje significativo en el estudiantado utilizando recursos gamificados es el objetivo del autor y para ello utiliza el modelo DMC (Dinámicas, Mecánicas y Componentes) que permite comprender los fundamentos de la gamificación; también habla sobre la teoría de las necesidades humanas y el modelo instruccional de Atención, Relevancia, Confianza y Satisfacción (ARCS).

Utiliza una metodología de enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) y de investigación-acción para evaluar su efectividad durante la implementación. El autor deduce que la gamificación como estrategia de aprendizaje puede ser efectiva y logra generar un aprendizaje significativo en las alumnas y los alumnos, además de que propicia la retroalimentación constante.

La planeación didáctica se constituye como el elemento principal en cualquier proceso de enseñanza aprendizaje; en la ciudad de San Luis Potosí, México Sandoval (2020) presentó en la revista Educando para educar, cual es la importancia de una planificación argumentada y como permite incrementar el aprendizaje del alumnado. Con ello, dota a la y el docente de herramientas metodológicas a considerar durante la realización de su planeación didáctica. Utiliza la investigación documental como metodología principal para obtener nueva información a partir de la comparación de diferentes fuentes de información.

Por su parte Sandoval (2020) llega a la conclusión de que no existe un formato único para la elaboración de la planeación, sin embargo considera que las competencias que el docente desarrolla a lo largo de su formación son elementales para la reflexión durante la elaboración de la misma; uno de los ejes principales de esta investigación está orientado en la planeación didáctica en términos de diseño e implementación, por lo que sus aportaciones son útiles en la presente investigación para comprender a detalle el proceso y su metodología.

En la ciudad de San Luis Potosí Calderón (2022) desarrolló una investigación llamada “La implementación de la gamificación en el aprendizaje de las operaciones básicas de la aritmética en un grupo de segundo de primaria”, donde se destaca la importancia de utilizar algunos elementos del juego para motivar en los estudiantes un interés por el aprendizaje. Mediante una metodología mixta se analiza cómo es posible favorecer la comprensión de operaciones básicas a través de la implementación de una metodología que contemple el uso de la teoría del juego.

El autor resalta cómo la gamificación motiva la interacción del alumnado y genera un mayor esfuerzo por responder las actividades planteadas, Calderón (2022) menciona que el despertar la motivación de las alumnas y los alumnos por medio de la participación genera un aprendizaje activo. El investigador ofrece información importante sobre el aprendizaje basado en el juego, lo cual resulta relevante para el desarrollo del presente proyecto.

En el ámbito local, Venegas (2024) en su tesis de maestría titulada Implementación de estrategias de gamificación para fomentar el desarrollo de habilidades de pensamiento en educación secundaria afirma que el trabajo constante en la implementación de estrategias basadas en los fundamentos de la

gamificación, propicia resultados positivos en el desarrollo de habilidades del pensamiento, además menciona que este tipo de metodologías favorece una participación activa del alumnado.

Venegas (2024), observó durante el transcurso de las sesiones, que el promedio de desempeño de las alumnas y los alumnos aumentó significativamente de un 6.7 hasta un 8.47. Por medio de una metodología cuantitativa de tipo experimental, la investigadora obtuvo datos para, no solo entender el fenómeno educativo en estudiantes de tercer grado de secundaria, sino describir a detalle los efectos que lo contienen, así como sus variables. Este documento es fundamental para comprender la manera en que la gamificación en conjunto con sus elementos logra transformar la práctica educativa y se consolida como una estrategia activa e innovadora para abordar los contenidos curriculares.

La revisión de los documentos descritos anteriormente ayuda para el análisis y estudio del fenómeno educativo que se plantea como tema de investigación en este proyecto. Con la información analizada se obtiene un panorama claro sobre el alcance y resultados de la gamificación y la gamificación digital, además se identifica la pertinencia para su implementación dentro del aula. La planeación didáctica es un elemento central para el diseño de las clases, la comprensión de su metodología dota al docente de herramientas para construir un aprendizaje activo dentro del aula.

Los Niños, Niñas y Adolescentes (NNA) en la actualidad ya no aprenden de la misma manera, por lo que la justificación de esta investigación radica en la importancia que tienen los procesos de cambio en la educación y la manera en que las prácticas pedagógicas que desarrollan las y los docentes dentro del aula escolar aún no logran una evolución acorde a la transformación digital. Se considera

importante que el profesorado de la zona 136 de educación básica comprenda que el progreso tecnológico ha traído consigo una enorme cantidad de cambios significativos en todos los entornos, y es necesario que estos ajustes sean reflejados dentro del aula para fortalecer la práctica educativa a través de la innovación pedagógica.

El profesorado contemporáneo, no ha sido solamente un espectador en este proceso de cambio. Sin embargo, su adaptación en esta transformación digital no ha avanzado a la par del desarrollo tecnológico, ocasionando con ello algunas barreras en el aprendizaje para el alumnado, pues no están desarrollando las siguientes habilidades digitales establecidas por la NEM: 1) Promover el uso ético y creativo de las tecnologías, 2) Utilizar la tecnología para responder a consignas o necesidades puntuales y 3) Desarrollar aptitudes y destrezas vinculadas al manejo de la herramienta (SEP, 2025). Es importante comprender cómo este fenómeno educativo está directamente relacionado con las competencias digitales que tienen las y los docentes frente a grupo.

“Los docentes que actualmente usan el método tradicional de enseñanza centrado en el profesor, están teniendo diversas dificultades con las nuevas generaciones de estudiantes. Se requieren nuevos métodos de aprendizaje que permitan enfocar a los estudiantes hacia actitudes más positivas en su aprendizaje” (Zepeda, Abascal & López, 2016, p. 315).

En la actualidad, existen una gran cantidad de herramientas que el profesorado independientemente de su antigüedad en el servicio escolar, puede utilizar para innovar dentro del aula. La formación continua de las y los docentes resulta fundamental para que se logre una familiarización efectiva con este tipo de elementos tecnológicos innovadores; por lo que la implementación de talleres que integren en su contenido temas sobre la planeación didáctica y la aplicación de la

gamificación digital, dota al profesorado de conocimientos que les permiten realizar una mejor práctica de la docencia. Además, con ellos es posible contextualizar la realidad del mundo contemporáneo dentro del salón de clases.

Durante los últimos años, gran parte de las instituciones educativas de todos los niveles, han incorporado como parte de su equipo algunas herramientas tecnológicas como proyectores, pizarrones inteligentes, bocinas portátiles o computadoras. Sin embargo, en muchas de estas escuelas, el uso de este equipo de cómputo no genera un cambio significativo en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto debido al desconocimiento que tiene la planta docente sobre el funcionamiento de estas herramientas digitales y de la manera en que su implementación dentro del aula, puede potencializar el aprendizaje de las alumnas y los alumnos.

La gamificación digital, es una técnica de aprendizaje que utiliza los fundamentos de juego como principal recurso para generar conocimiento en el alumnado, atendiendo a una naturaleza e interés intrínseco que tienen por el juego. En la actualidad, existe una gran cantidad de sitios en internet que proveen a la y el docente de muchas herramientas para introducir la gamificación en su práctica diaria; otro beneficio del uso de estas plataformas digitales, es que generan datos estadísticos que hacen posible realizar una evaluación formativa. Es necesario que la SEP integre en los cursos de formación continua dirigidos hacia el profesorado, el desarrollo de competencias digitales, para que durante la planeación de las clases las y los docentes puedan integrar actividades innovadoras como la gamificación en las secuencias didácticas.

Transformar los procesos humanos obedece a una lógica de evolución comenzada por la humanidad, si bien, existen críticas que mencionan que la educación no ha cambiado desde el siglo XIX (Galván & Siado, 2021) y los procesos educativos suelen ser percibidos como estáticos, esta investigación sostiene que la gamificación permite una innovación en la labor de la y el docente para adaptarlos al presente y futuro inmediato.

La gamificación digital se consolida como una nueva metodología activa dentro de la educación y su conocimiento es parte de las competencias digitales que el docente debe asumir como elemento de su formación profesional, sus principios pedagógicos contribuyen al proceso de aprendizaje, además su metodología tecnológica está acorde a los contextos de la contemporaneidad educativa.

Es necesario que el profesorado tome en cuenta los cambios tecnológicos que ha tenido el mundo durante el diseño de la planeación didáctica, en la época de hiperconectividad el juego está presente en casi todas las plataformas que utilizan los NNA a través de dispositivos electrónicos. De acuerdo con Reig & Vílchez (2013) el objetivo central de la gamificación es divertir y motivar al alumnado para que pueda generar determinados aprendizajes; los autores mencionan que gamificar las actividades escolares genera una poderosa combinación de concentración y premio, lo cual libera dopamina que fortalece los circuitos cerebrales de la misma manera que los músculos se fortalecen con el ejercicio.

Es posible entonces, que con la gamificación se logre una motivación en las alumnas y los alumnos por el aprendizaje como la que logran generar sus juegos favoritos. A nivel cognitivo, algunas investigaciones refieren que los juegos

aumentan la creatividad, la toma de decisiones y las capacidades perceptivas, así como una mejor coordinación ojo mano (Reig & Vílchez, 2013). Para que el profesorado pueda desarrollar la capacidad de crear actividades gamificadas, es necesario que cuente con una serie de competencias digitales que le permitan hacer un uso efectivo de las TIC, para el desarrollo de contenidos y para una aplicación efectiva dentro de los contextos educativos.

El objetivo principal de este documento de investigación es: Analizar las experiencias del profesorado al integrar la gamificación digital durante el diseño de la planeación didáctica, por medio de un curso-taller realizado a las y los docentes de educación básica de la zona 136 en Fresnillo Zacatecas. Para alcanzar este objetivo principal se trabajó con los siguientes tres objetivos específicos: 1) Analizar la teoría de la gamificación y la gamificación digital a través del uso de las TIC; 2) examinar los fundamentos de la planeación didáctica y recursos didácticos digitales para lograr construir un aprendizaje activo y por último, 3) documentar las experiencias de profesorado y los resultados obtenidos al integrar la gamificación en la planeación didáctica a través de un curso-taller llamado “Gamificación en Acción: Transformando la planeación didáctica”.

Por medio de la observación y análisis a las prácticas pedagógicas dentro de las aulas escolares de educación básica, se da origen a la siguiente hipótesis: Realizar un taller sobre cómo integrar la gamificación digital durante el diseño de la planeación didáctica, impacta significativamente en el desarrollo de las competencias digitales de las y los docentes de la zona 136 de Fresnillo, Zacatecas; les proporciona herramientas para diseñar recursos didácticos que promueven la

enseñanza activa, además aumenta la motivación y el interés intrínseco del alumnado por el aprendizaje.

El marco conceptual del presente trabajo de investigación gira en torno a los conceptos de gamificación, recurso didáctico y planeación didáctica, los cuales constituyen un elemento clave para el desarrollo y análisis de este estudio; la exploración de los conceptos se realizó totalmente en fuentes digitales, debido a la gran cantidad de información que es posible encontrar en internet y por las facilidades que ofrece la indexación que utiliza el ciberespacio.

La gamificación es una técnica de aprendizaje contemporánea que se fundamenta metodológicamente en las reglas del juego, la técnica incluye un estímulo al interés intrínseco que tienen los niños y las niñas por el juego, además por medio de premios y puntuaciones busca motivar el aprendizaje. Esta propuesta ofrece la posibilidad de aprender a partir del error y generar un interés por continuar jugando como ocurre en los videojuegos.

De acuerdo con Agis (2019) la gamificación “*ha sido definida como la estrategia que hace uso de dinámicas, mecánicas y componentes de los juegos y videojuegos para el desarrollo de diversos recursos y acciones formativas*”. Esto implica para el docente, realizar un estudio de lo que pretende enseñar e idear una técnica que involucre al juego como principal elemento para lograr el aprendizaje en el alumnado.

La gamificación aplicada a la educación involucra la adaptación de los principios del juego en el diseño de las clases, de esta manera la interacción del alumnado con los contenidos educativos se desarrolla de una forma más dinámica e interesante (Fernández, 2015). El uso de la gamificación dentro del entorno

escolar resulta ser una estrategia innovadora que propone una educación distinta, atendiendo una necesidad intrínseca del ser humano como lo es el juego.

Su implementación requiere un análisis sistemático por parte del docente además de objetivos bien definidos, para que, durante el diseño del recurso didáctico, el contenido a implementar garantice el aprendizaje en las alumnas y los alumnos. En el ámbito educativo existe una gran variedad de recursos que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje, algunos ofrecen al docente una innovación sumativa para la adquisición del conocimiento.

El término de recurso didáctico, hace referencia a las herramientas de apoyo que utiliza la y él docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje; son necesarias para transmitir la información de una forma diferente, divertida e innovadora. Este tipo de métodos coadyuvan en el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades del alumnado en cualquier nivel (Napa, 2023). Estos recursos son necesarios en cualquier proceso educativo, pues esto genera desarrollar un interés intrínseco por parte de las y los estudiantes. Los recursos didácticos son versátiles, pues permiten realizar adecuaciones conforme a los resultados obtenidos.

Un recurso didáctico es también un mediador en el trabajo docente y un artefacto que está a disposición del profesor no de manera estática; permite valorar el desarrollo educativo y facilita en aseguramiento de una solución (Quintana, 2017 citado por Napa 2013, p. 4083); son instrumentos que se encuentran en constante evolución. Resulta interesante el observar al recurso didáctico como una herramienta que involucra la contextualización del ambiente, es decir, los y las

docentes realizan un análisis de su realidad y por medio de esta herramienta educativa, ofrecen al estudiantado un artefacto adecuado a su entorno inmediato.

El último concepto que integra esta investigación es la *planeación didáctica* y como elemento principal de la administración, en términos educativos tiene una particular importancia, pues sirve de guía para el docente durante el desarrollo de las clases; permite trazar una ruta para lograr el aprendizaje.

“La planeación didáctica es diseñar un plan de trabajo que contemple los elementos que intervendrán en el proceso de enseñanza-aprendizaje organizados de tal manera que faciliten el desarrollo de las estructuras cognoscitivas, la adquisición de habilidades y modificación de actitudes de los alumnos en el tiempo disponible para un curso dentro de un plan de estudios” (Tejeda & Eréndira, 2009)

La planeación, entonces, involucra el desarrollo de una actividad para generar aprendizaje, y además genera retroalimentación al docente para el perfeccionamiento de las clases. La planeación es “*un proceso que busca prever diversos futuros en relación con los procesos educativos, especificando fines, objetivos y metas, lo cual permite definir cursos de acción y determinar los recursos y estrategias más apropiadas para lograr su realización*” (Díaz et al., 1984, citado en Comisión Temática de Planeación Educativa, 1981, p. 432).

La metodología que se utilizó en esta investigación fue la implementación de un curso-taller donde primero se realizó un diagnóstico de manera virtual por medio de la plataforma de Google Forms, con el objetivo de obtener información acerca del conocimiento que tienen las y los docentes de la zona escolar 136, sobre el concepto de gamificación, así como del proceso metodológico a seguir para su integración dentro de la planeación didáctica; el objetivo fue conocer si este tipo de estrategias son aplicadas por el profesorado. La mayor parte de las preguntas del cuestionario, se diseñaron utilizando una escala de Likert de cinco niveles; gracias

a esta herramienta fue posible recabar los datos necesarios para dar comienzo a la intervención educativa.

Posteriormente se diseñó e implementó el taller a las y los docentes de la zona, el cual se distribuyó en dos partes. En la primera, se abordaron los siguientes elementos teóricos: 1) gamificación, 2) recurso didáctico y 3) planeación didáctica; debido a que forman parte de los ejes de estudio de esta investigación. Posteriormente se realizó una presentación para que el profesorado desarrollara las competencias digitales para el uso de diferentes plataformas dedicadas a la gamificación.

Finalmente, para rescatar las experiencias del profesorado, se aplicó un cuestionario de conclusión, que documentó el conocimiento adquirido y la percepción que desarrollaron las y los docentes posterior a la implementación del curso. Las herramientas que se utilizaron como apoyo, fue la observación directa y documentada a través de audios, imágenes y videos. También se utilizaron encuestas que emplearon un enfoque metodológico mixto, así como elementos etnográficos para analizar e interpretar de forma detallada el fenómeno que se está explorando. Se busca documentar de manera sistemática y precisa el comportamiento de los sujetos implicados durante el estudio.

“La etnografía educativa, en un sentido amplio, es un proceso heurístico, una forma de investigación cualitativa, que intenta describir, de manera detallada, profunda y analítica, y de interpretar las actividades, creencias compartidas, prácticas o procesos educativos cotidianos, desde las perspectivas de los miembros del grupo o de la cultura (significados sociales), llevándose a cabo en el medio natural donde ocurren (dentro del aula, de la escuela, de la comunidad, del hogar) y que busca enmarcar los datos en un sistema cultural, político y social más amplio. Además de ser todo un proceso, se le denomina también etnografía al producto, al texto descriptivo, analítico, que resulta de la investigación” (Corenstein, 2001, p. 57).

Los sujetos de estudio fueron las y los docentes de educación básica que laboran en la zona 136 de Fresnillo, Zacatecas. Su rango de edad oscila entre los 23 y 55 años, son profesoras y profesores que tienen el mínimo de un año de experiencia frente a grupo. El curso-taller llamado “Gamificación en Acción: Transformando la planeación didáctica”, se realizó de manera presencial en las instalaciones de la supervisión del municipio mencionado anteriormente; las cuales cuentan con los requerimientos de conectividad a internet necesarios para poder desarrollar el taller de forma exitosa; cada docente utilizó su computadora personal durante la aplicación del curso.

La observación participante y las encuestas fueron los instrumentos principales para la realización de este proyecto de investigación. Con la observación se analizó la interacción entre el profesorado, además se documentó todo el proceso con el objetivo de realizar un análisis profundo, esta herramienta metodológica es de gran ayuda para el investigador, pues gracias a los dispositivos digitales modernos es posible realizar un registro audiovisual, para una posterior revisión a detalle que aporte datos significativos que contribuyan a la interpretación de los resultados. Por medio del cuestionario inicial, se obtuvieron datos cualitativos y cuantitativos sobre el conocimiento que tienen las y los docentes en términos de gamificación digital, recursos didácticos y la planeación didáctica.

El presente proyecto de investigación está estructurado en tres capítulos; en el primero, titulado La gamificación y el uso de las TIC, se analizó y detalló el concepto de estrategia educativa y cuál es la diferencia entre los juegos serios y la gamificación; esto con el objetivo de generar un referente teórico que permite comprender el concepto de gamificación y gamificación digital que se describen en

este capítulo. También se detallan los componentes que integran a la gamificación y cómo esta herramienta digital se constituye como un poderoso recurso didáctico que además de innovar las prácticas educativas, también promueve el desarrollo de las competencias digitales de las y los docentes, así como el uso efectivo de las TIC dentro del aula.

El segundo capítulo titulado *Recursos didácticos para la planeación didáctica y el aprendizaje activo*, se detalla el concepto de recurso didáctico para el apoyo de la enseñanza, además de cómo la gamificación es considerada un recurso educativo digital; posteriormente se revisa el marco teórico y los elementos que integran la planeación didáctica, así como los requerimientos que plantea la Nueva Escuela Mexicana para su construcción. Por último, se detalló el proceso de integración de la gamificación en los diferentes momentos de la secuencia didáctica y cómo la estrategia de aprendizaje a través del juego promueve el aprendizaje activo en las y los estudiantes de educación básica.

Posteriormente, en el tercer capítulo titulado *Documentación de las experiencias del profesorado al utilizar e integrar herramientas gamificadas en la planeación didáctica*, se describe el contexto general de la zona escolar donde se realizó el estudio y se detallan las herramientas metodológicas que se utilizaron para el diagnóstico, diseño e implementación del curso-taller. Finalmente se presentan las conclusiones del estudio a partir del análisis de los resultados y experiencias del profesorado después de conocer los conceptos centrales de esta investigación y al interactuar con las herramientas digitales.

CAPÍTULO I

GAMIFICACIÓN Y EL USO DE LAS TIC

Uno de los ejes principales de la presente investigación se refiere al término de gamificación como un recurso para el aprendizaje basado en los principios del juego. En este capítulo se profundiza en este concepto, partiendo desde sus antecedentes históricos hasta las características particulares de su uso dentro de la educación, además se desarrolla a partir de un ámbito teórico que permite comprender cómo la gamificación contribuye positivamente en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Se examinan algunas plataformas digitales educativas que integran a la gamificación en sus actividades y la metodología para su aplicación en el aula. Esta nueva forma de aprendizaje digital resulta ser un elemento didáctico que obedece a la realidad de la escuela contemporánea.

La innovación pedagógica involucra un cambio en el desarrollo de herramientas para la formación del alumnado, por lo que se analiza el uso de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) dentro del contexto educativo y como es el proceso de integración con los contenidos digitales en las estrategias pedagógicas. Se hace una revisión particular a las disposiciones que establece la Ley General de Educación promulgada en 2019 en términos tecnológicos. Además, se detallan los conocimientos y capacidades que establece el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD) como aptitudes fundamentales que requiere la y el docente de la actualidad para ejercer una práctica profesional adecuada a la comunidad escolar.

1.1. Estrategias educativas

En todo proceso de enseñanza-aprendizaje existen una serie de herramientas didácticas que permiten a la educadora y al educador facilitar el proceso educativo y lograr en el alumnado una mejor comprensión del contenido que se pretende desarrollar. Estas estrategias además de proporcionar información que ayuda a mejorar la práctica de la y el docente, establecen un vínculo fundamental para que el aprendizaje se convierta en información significativa para las y los estudiantes, como lo define Vargas (2020) “*es un procedimiento (conjunto de acciones) dirigidos a cumplir un objetivo o resolver un problema, que permita articular, integrar, construir, adquirir conocimiento en docentes y estudiantes en el contexto académico*” (p. 70).

Imagen 1. Estrategias educativas



Fuente: elaboración propia a partir de Vargas, 2020, pp. 70-71.

En la Imagen 1 se observan las estrategias educativas fragmentadas en dos líneas específicas: en primer instancia, se encuentran las estrategias de enseñanza que

buscan contribuir a la comprensión del contenido que se está trabajando en el contexto escolar, mismas que se refieren a todas las ayudas que él y la docente ofrecen al alumnado para que el procesamiento de la información sea más accesible, son técnicas que utiliza el profesorado para lograr un aprendizaje significativo en las alumnas y los alumnos (Acosta, 2012, citado por Vargas, 2020).

En segunda instancia, se sitúan las estrategias de aprendizaje, que hacen referencia a la metodología que las y los estudiantes utilizan para lograr los propósitos u objetivos curriculares planteados, es la forma en la que el alumnado adquiere, clasifica o modifica información (Vargas, 2020).

Existe gran cantidad de estrategias pedagógicas que buscan generar mediante la intervención de la y el docente, aprendizajes significativos en el alumnado. Estas metodologías se han reinventado con el paso del tiempo, por lo que es posible afirmar que su creación, modificación e implementación dentro del contexto escolar no es lineal, sino que se adecúa acorde al contenido y a las formas de aprendizaje del alumnado con el que se está trabajando. La inclusión del juego como elemento para el diseño y desarrollo de las estrategias pedagógicas, es un ejemplo contemporáneo de esta transformación al método y el cual representa la base del presente estudio.

1.1.1. Estrategias lúdico-pedagógicas

Para comprender la importancia de la gamificación como una reciente metodología innovadora, resulta esencial analizar el concepto de estrategia lúdica, que etimológicamente se entiende como la metodología que utiliza todas las formas en

que puede representarse el juego y del concepto de pedagogía como una ciencia que investiga y analiza las teorías de la educación. El producto de la hibridación entre estos dos términos resulta en una propuesta interesante, pues transforma las prácticas tradicionales de la enseñanza, debido a que se involucra al juego con todas sus variantes como parte del proceso.

De acuerdo con Caicedo (2019) esto da como resultado clases que salen de lo cotidiano, dónde la y el docente pueden aprovechar para estimular la creatividad del alumnado y provocar en ellas y ellos un goce o complacencia por aprender contenidos nacientes, además redefine el rol de las alumnas y los alumnos convirtiéndolos en sujetos activos que utilizan la inferencia inter e intrapersonal para generar nuevo conocimiento. También este tipo de estrategias permiten configurar el contexto educativo creando “*un ambiente que une lo gráfico, lo didáctico y lo lúdico, convirtiéndose en un referente permanentemente en la labor docente, para continuar despertando el interés en el estudiante, utilizando diversas estrategias pedagógicas*” (Caicedo, 2019, pp. 33-34).

1.1.1.1. Estrategias innovadoras

Las estrategias innovadoras buscan mediante operaciones novedosas que las y los estudiantes logren una mayor comprensión y adquisición del conocimiento, mediante una metodología cuidadosamente diseñada y analizada la y el docente articulan exitosamente el contenido curricular para que el alumnado obtenga un aprendizaje significativo. Una estrategia educativa innovadora no tiene forma estática pues se modifica con el tiempo acorde a las necesidades del contexto escolar, esta evolución metodológica obedece al entorno o época inmediata y trata

de dar respuesta a las nuevas necesidades escolares.

En la actualidad, la tecnología está presente en la mayor parte de las acciones cotidianas, se utiliza para comunicarse, cuando se está en busca de información, comprar artículos, distracciones, etc. La educación no es ajena a este proceso de cambio y las nuevas estrategias de innovación pedagógica apuntan sus procedimientos hacia esta dirección contemporánea. Según Tena, Navas & Fuster (2021) en cada periodo han existido enfoques o paradigmas educativos acorde a sus necesidades, los cuales han adaptado todos los recursos humanos y materiales disponibles.

De acuerdo con Tena *et al.* (2021), la tecnología que existe en la actualidad permite incorporar múltiples beneficios en prácticas cotidianas, además es posible orientarlo en el cumplimiento de objetivos o estrategias determinadas. En el caso de la educación, existen formatos específicos como el que ofrecen las plataformas digitales de aprendizaje para innovar en el aula, esto invita a las y los docentes a generar nuevas estrategias donde es posible reconfigurar su práctica y abre un camino donde el alumnado y profesorado mejoran su formación académica y se alfabeticen digitalmente.

1.2. Diferencias entre gamificación y juegos serios

Antes de profundizar en el tema de la gamificación se considera importante analizar el término de “juegos serios” que, si bien comparte algunas características con la gamificación como la adquisición del aprendizaje, también tiene diferencias en cuanto a su metodología y objetivos específicos. Este término se refiere a uno de

los términos pioneros que introdujeron la metodología del entretenimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con Londoño & Rojas (2020), el autor de este concepto es Clark C. Abt y le hace mención en su libro “*Serious Games*” publicado en 1970. Abt menciona que el objetivo de este tipo de juegos es explícitamente educativo y que la diversión no es una de sus partes principales, sin que esto se interprete que no puedan ser una herramienta entretenida para la alumna y el alumno.

Su concepto de “serios” se debe principalmente a que, aun cuando utiliza el juego como estrategia, está orientado principalmente a generar algún aprendizaje en la población, el autor menciona que su metodología no especifica su uso exclusivo en ambientes digitales, sin embargo, su aplicación en la actualidad sigue siendo mayoritariamente en actividades virtuales (Djaouti *et al.*, 2011, citado por Londoño *et al.*, 2020).

Por lo regular los juegos serios son utilizados por instituciones gubernamentales o por el sector privado, en educación, comunicación, salud o política, pero también se utilizan en entornos informales alejados del aprendizaje o la educación, como la publicidad, el arte o las terapias (Breuer & Bente, 2010, citado por Londoño *et al.*, 2020). El concepto de aprendizaje lúdico dentro de la educación formal e informal ha tenido un crecimiento exponencial a partir del año 2002 con la aparición de los “juegos serios”, con esto se destaca la importancia que tienen para la adquisición de conocimiento (Arnab *et al.*, 2012, citado por Londoño *et al.*, 2020).

En la Tabla 1 se mencionan seis características que promueven el proceso de aprendizaje y que el autor considera como factores clave para el crecimiento acelerado y sostenido de los “juegos serios” en la educación. Este tipo de

metodología combina algunas herramientas digitales con el contenido curricular para fortalecer el aprendizaje activo durante la construcción del pensamiento (Ahrens, 2015, citado por Londoño *et al.*, 2020).

Tabla 1. Propiedades de los "juegos serios"

Número	Propiedad
1	Reglamento establecido y un objetivo con el cual la jugadora y el jugador tienen un vínculo emocional.
2	La experiencia como oportunidad para el aprendizaje.
3	Los objetivos se van nivelando conforme al presente y la efectividad o impacto.
4	Permite hacer modificaciones para que el aprendizaje sea una experiencia abstracta.
5	Motiva a las jugadoras y a los jugadores a definir una trayectoria a partir del juego.
6	Entornos sencillos y cordiales con las usuarias y los usuarios.

Fuente: elaboración propia a partir de Londoño *et al.*, 2020, pp. 500-501.

En un estudio realizado por una profesora de Prepa Tec Campus Morelia, se implementó el uso de los “juegos serios” para que las alumnas y los alumnos desarrollaran la empatía a partir de temas que hablan acerca de las desigualdades sociales. De acuerdo con Audiffred (2022) los videojuegos y simulaciones virtuales generan un gran interés en la población joven, por lo que utilizaron estos recursos para que el alumnado se sensibilizara y conectara con la vida de distintos grupos sociales. En todas las actividades digitales planteadas en la investigación, el

objetivo era el desarrollo o fortalecimiento de la empatía y el método para lograrlo era el uso de los “juegos serios”.

La encuesta de diagnóstico, evidencia el notable interés que tienen las y los jóvenes por los contenidos digitales, pues el 83.3% de los encuestados afirma que le gusta jugar videojuegos y que le dedican al menos una hora al día para esta actividad virtual. Se abordaron cinco temas sociales: disparidad económica, acceso a la educación, pobreza y agricultura, migración y refugiados y por último población indígena; en cada uno de los temas se utilizó un “juego serio” distinto, al término de las actividades digitales, la comunidad escolar participante tuvo una mesa redonda además de responder algunas preguntas relacionadas con el desarrollo de la empatía.

Los resultados del estudio mencionan que el 37% del estudiantado experimentó un sentimiento de empatía, mientras que el 29.2% dijo sentirse frustrado por no poder lograr los objetivos planteados en el juego. Audiffred (2022) menciona que para el 62.5% de las jugadoras y los jugadores fue de su agrado la actividad y que con ello se logró uno de los objetivos principales que era desarrollar el pensamiento crítico y empatizar con personas que sufren desigualdad.

La gamificación utiliza la misma base que los “juegos serios” para generar aprendizaje en las jugadoras y los jugadores, sin embargo, solo toma algunos elementos del juego durante su diseño y adaptación en los contenidos escolares, se menciona esta característica como una de sus principales diferencias. En los “juegos serios” a diferencia de la gamificación, la diversión no es algo que se desea lograr por lo que no representa un elemento obligatorio, en la Tabla 2 se mencionan algunas de las características y el resultado que se espera ante su implementación

(Londoño *et al.*, 2020).

Tabla 2. Características de la gamificación y los juegos serios

Concepto	Características	Resultados
Juegos serios	<ul style="list-style-type: none"> • El entretenimiento no es su objetivo principal. • Los juegos están enfocados en el proceso de enseñanza. • Tiene reglas y límites bien definidos. • Se pueden utilizar para el entrenamiento mediante ejercicios de simulación. • Pueden no ser aplicados sólo en ambientes digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Enseñan contenido académico. • Sirven para apoyar en la toma de decisiones. • Generan experiencias. • Es posible realizar simulaciones a partir de una situación real.
Gamificación	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza solo algunos elementos del juego. • La diversión es una de las partes más importantes. • Utiliza las emociones y motivaciones para generar interés. • Objetivos claros. • Se utiliza en contextos no lúdicos. • Promueve la creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Genera cambios en el comportamiento. • Contribuye para la solución de problemas en contextos determinados. • Fomenta el aprendizaje. • Se pueden alcanzar distintos tipos de conocimiento.

Fuente: elaboración propia a partir de Londoño *et al.*, 2020, pp. 507-508.

Estos nuevos recursos didácticos dan un enfoque distinto a la manera de educar,

es decir, ofrecen al alumnado una forma distinta de aprender, aprovechando los intereses intrínsecos que tienen por la tecnología y el juego, para poder lograr un aprendizaje. La gamificación está principalmente ligada a la motivación, mientras que los “juegos serios” se vinculan con el entrenamiento; los juegos a nivel cerebral producen una liberación de dopamina que fortalece los circuitos neuronales. Este sistema de premios y castigos son herramientas que ocasionan una verdadera motivación, es posible que si las instituciones educativas logran niveles motivacionales como los que producen los juegos favoritos de las alumnas y los alumnos se consiga impactar en los circuitos neuronales ligados a los mecanismos de aprendizaje (Reig & Vilchez, 2013).

Cada día se añaden al mundo digital una gran cantidad de herramientas para modificar la práctica docente. Los juegos serios fueron diseñados principalmente para fortalecer los aprendizajes por medio de la capacitación o formación, mientras que la gamificación sirve para motivar al alumnado. Los primeros requieren que la y el docente diseñen una experiencia de juego completo, mientras que la segunda solo utiliza algunos elementos del mismo para incentivar el compromiso del alumnado por el aprendizaje, a continuación, se profundiza en el tema de gamificación y en las herramientas que utiliza para adaptarse a los contenidos escolares.

1.3. Gamificación

Dentro del proceso de enseñanza, las metodologías utilizadas para generar aprendizajes se transforman con el tiempo, acorde a la necesidad de su contexto,

en este sentido, los recursos didácticos no son constantes, por lo que las necesidades del alumnado dan origen a nuevas estrategias que buscan generar una mayor adquisición del conocimiento. Técnicas de aprendizaje tradicionales como la memorización o la repetición del contenido sitúan a la alumna y el alumno en un papel pasivo dentro del proceso educativo, mismo que no corresponde a las y los estudiantes que pretende formar la escuela mexicana.

Las herramientas didácticas no son instrumentos estáticos, por el contrario, poseen una gran versatilidad para adaptarse a los contextos escolares donde son empleadas, además proporcionan al profesorado diferentes elementos para innovar su práctica dentro y fuera del aula. La gamificación es resultado de estos procesos de transformación pedagógica, pues permiten a la y el docente reconfigurar sus metodologías y al alumnado experimentar una mayor motivación por el aprendizaje.

Gamificación no es un término nuevo y tampoco es utilizado exclusivamente en entornos educativos. Su primera mención fue en el 2008, sin embargo, fue hasta dos años después que se comenzó a adaptar en áreas del sector empresarial, el marketing, la salud, etc. (Dicheva *et al.*, 2014, citado por Acosta, Torres, Paba & Alvarez, 2020). Su integración dentro del contexto educativo aporta una serie de elementos que estimulan la motivación, el involucramiento y la dedicación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Acosta *et al.*, 2020).

Algunas de las principales definiciones del término gamificación hacen referencia a la aplicación de estrategias fundamentadas en los principios del juego, cuyo objetivo es generar aprendizaje en las alumnas y los alumnos, “*gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos*

comportamientos" (Ramírez, 2014, citado por García, Cara, Martínez & Cara, 2020, p. 17).

1.4. Componentes de la gamificación

La gamificación está formada por una serie de elementos que permiten adecuar correctamente los contenidos curriculares al modelo de esta herramienta pedagógica, según García *et al.* (2020) la experiencia gamificada debe ser motivante para el alumnado y desde el comienzo requiere establecer bases sólidas para garantizar el éxito de la metodología. Es necesario que los contenidos estén acorde al propósito que se pretende alcanzar y es en este punto donde el profesorado debe asegurarse que las reglas sean claras y coherentes, aprovechando también la bondad de esta metodología para impulsar la inclusión dentro del aula.

En la Imagen 2 se observan los componentes fundamentales de la gamificación, están divididos en tres grandes áreas: dinámicas, mecánicas y componentes del juego (Acosta *et al.*, 2020). Cada una de ellas atiende una necesidad específica o principio del juego, buscan ser atractivas para las alumnas y los alumnos, además de establecer las reglas de continuidad o progreso y las herramientas de adaptación para que el proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado sea gamificado y que aporte información a la y el docente por medio de una evaluación formativa.

Imagen 2. Componentes de la gamificación



Fuente: elaboración propia a partir de Acosta *et al.*, 2020, p. 3.

Dinámicas. Este elemento está directamente relacionado con la motivación, ya que se vincula con las ideas y conceptos que se encuentran presentes en el contexto de las alumnas y los alumnos, su objetivo principal es proporcionar herramientas que permitan construir un espacio donde se promueva la participación y el compromiso colectivo. Se define como el “*elemento más abstracto de los sistemas gamificados*” (Acosta *et al.*, 2020, p. 6). En la Tabla 3 se detallan algunas dinámicas que abordan directamente ciertas de las necesidades fundamentales del ser humano, como la narrativa, las emociones, la progresión, las restricciones, la retroalimentación y, finalmente, las relaciones sociales (Acosta *et al.*, 2020).

Tabla 3. Dinámicas de la gamificación

Narrativa	Las y los participantes se colocan en una historia para que obtengan un panorama general del juego.
Emociones	Están relacionadas con los sentimientos que se busca generar en la jugadora o el jugador de acuerdo con el área de enfoque y propósito. Pueden ser curiosidad, solidaridad, sorpresa, felicidad, etc.
Progresión	Es el avance que tienen las jugadoras y los jugadores durante su participación en el juego. Durante el transcurso del juego las y los participantes desarrollan habilidades más complejas, esto genera mayor motivación por la necesidad de obtener un logro.
Restricciones	Son las limitaciones que se establecen dentro del juego sobre las recompensas, cantidad de misiones o niveles. Su buena organización puede garantizar resultados positivos.
Retroalimentación	Es una respuesta inmediata sobre el desempeño de la jugadora o el jugador que se genera a partir de la participación en el recurso gamificado. Es parte de la evaluación y contribuye a la autorreflexión, mejorando con ello el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Relaciones sociales	Atiende a la naturaleza social de las y los seres humanos, la interacción que se genera entre las y los participantes puede generar compañerismo, colaboración, competencia, etc.

Fuente: elaboración propia a partir de Acosta *et al.*, 2020, pp. 6-7.

En esta nueva estrategia pedagógica, la retroalimentación proporciona información específica sobre el desempeño de las alumnas y los alumnos. La dinámica de grupo crea un ambiente lúdico donde se aprende de una forma distinta. La gamificación utiliza los principios del juego e involucra una dinámica donde la jugadora y el jugador se sienten atraídos por cumplir retos y avanzar en niveles, también por competir con otras jugadoras y otros jugadores para obtener recompensas por los objetivos alcanzados.

Mecánicas. Es el reglamento que permite el correcto funcionamiento de los recursos de gamificación, establece la ruta a seguir por parte de las y los estudiantes. Las mecánicas “*hacen referencia a los procesos básicos que impulsan las acciones y generan compromiso en los jugadores al aportarles retos y un camino por el cual transitar, además, permiten lograr una o más dinámicas*” (Acosta *et al.*, 2020, p. 5). Las mecánicas buscan que el jugador se interese por el juego y que busque volver a él para atender alguna de las dinámicas antes mencionadas. De acuerdo con Acosta *et al.*, (2020) algunas de las mecánicas principales son:

- **Competición:** Es individual o por equipos, se menciona que pueden existir mejores resultados si la ganadora o el ganador son recompensados, es fundamental que las y los otros jugadores no se sientan intimidados para no afectar la motivación.
- **Colección:** Se acumulan distintas insignias, objetos o logros. Suele encontrarse en herramientas digitales donde cada elemento descrito anteriormente contribuye a la puntuación final.
- **Cooperación:** Se trabaja en equipo para conseguir los objetivos, permite un mayor rendimiento que en los desafíos individuales. Esta mecánica fortalece la colaboración y el trabajo en equipo.
- **Desafíos:** Estas tareas implican que la jugadora, el jugador o el equipo realicen un esfuerzo acorde a sus habilidades, atendiendo que si la actividad es muy difícil puede ocasionar efectos negativos en las jugadoras y los jugadores como ansiedad o frustración y en un extremo contrario ocasionar desinterés si es muy fácil.

- **Recompensas:** Son los premios que la jugadora o el jugador consigue cuando logra un objetivo o cumple un desafío propuesto.
- **Prueba y error:** Es la libertad de que la jugadora y el jugador puedan intentar todas las veces que quieran el desafío sin importar que se equivoquen, esto anima a las y los estudiantes a volver al juego y obtener un mayor aprendizaje.
- **Suerte:** Hace referencia si el azar influirá en la mecánica del juego, puede generar efectos positivos o negativos en las y los estudiantes.
- **Turnos:** Se relaciona con el orden de participación de las alumnas y los alumnos en el juego.

Componentes. Son las herramientas que se utilizan para el diseño del recurso o actividad gamificada, es el material tangible de los dos conceptos mencionados anteriormente, no existe una cantidad determinada y su aplicación está estrechamente ligada al diseño de la herramienta y a las necesidades particulares de quien la aplica “*pueden variar de tipo y de cantidad, todo depende de la creatividad en que se desarrolle el juego*” (Borras, 2015, p. 14), en la Tabla 4 se detallan alguno de los componentes principales de la gamificación.

Tabla 4. Componentes de la gamificación

Logros	Ganancia por el alcance de logros.
Avatares	Se refiere a la caracterización virtual de las jugadoras y los jugadores, esta característica fomenta el vínculo de apego con el personaje creado.
Colecciones	Son objetos que la jugadora y el jugador acumulan durante el desarrollo del juego, que pueden ser cambiados posteriormente por alguna recompensa.
Bienes virtuales	Son elementos que se ganan de forma virtual y pueden utilizarse a lo largo del juego.
Niveles	Tienen una complejidad determinada que aumenta de valor cuando la jugadora o el jugador adquieren mayor destreza.
Desbloqueo de contenidos	Cuando se completa un nivel, las jugadoras y los jugadores pueden avanzar en el juego.
Regalos	Se refiere a recompensas ganadas en el juego.
Tablas de clasificación	Dependiendo del logro de la jugadora o el jugador, se asigna una posición virtual que pueden visualizar todos los demás participantes.
Insignias	Medallas o trofeos que representan el logro que la jugadora o el jugador obtuvo.
Puntos	Es el componente que más se utiliza en la gamificación, es acumulativo y permite aumentar el nivel o cambiarlo por alguna recompensa.

Fuente: elaboración propia a partir de García *et al.*, 2020, p. 21.

1.5. Gamificación educativa

Las y los estudiantes en la actualidad son considerados nativos digitales, su manera de interactuar con el mundo es distinta, ellas y ellos han crecido utilizando dispositivos móviles y tecnologías para consultar información, adquirir conocimiento o interactuar con el mundo. Utilizar la gamificación como una estrategia educativa para motivar a las y los estudiantes dentro del aula escolar constituye una nueva forma de aprender a través de un estímulo intrínseco, el uso de este concepto dentro del contexto escolar se puede definir como:

“El aprendizaje basado en la gamificación u otras estrategias de empleo del juego como recurso formativo (e.g., el aprendizaje basado en el juego) puede resultar pertinente para promover nuevos contextos de aprendizaje, desde donde se pudiese fomentar y motivar, intrínsecamente, el compromiso y el rendimiento escolar del alumnado” (Prieto, Gómez & Said, 2022, p. 3).

Uno de los principales objetivos de la gamificación es crear entornos de aprendizaje distintos a los ya establecidos en la escuela tradicional, esto se logra integrando los contenidos de los programas de estudio a la metodología que establece este recurso didáctico “en este proceso de gamificación, el profesorado ofrecerá un espacio motivador, flexible e interactivo” (García et al., 2020, p. 17). El Plan de Estudios para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria en México, menciona que “en la Nueva Escuela Mexicana es central que las y los estudiantes aprendan de manera crítica y creativa el papel que tiene en su vida la tecnología y su impacto en la cotidianidad” (SEP, 2023, p. 24).

Este documento también habla acerca de la importancia de que las alumnas y los alumnos entiendan que son parte de un mundo digital; y la escuela tiene la responsabilidad de acercar esta nueva cultura a ellos. El objetivo es que el alumnado pueda hacer uso de las tecnologías y que además desarrolle la capacidad

de generar nuevos contenidos (SEP, 2023, p. 24). Por lo que estrategias como la gamificación rompen con los paradigmas tradicionales de educación y establecen nuevas teorías y metodologías para el aprendizaje.

La gamificación no solo hace referencia a un término pedagógico, su origen se sitúa en el ámbito empresarial donde se buscaba generar experiencias con significado en los clientes. Aun cuando el origen de la palabra proviene del término inglés “*game*” que significa juego (Ramírez *et al.*, 2022, p. 250), en términos pedagógicos este concepto tiene una resignificación orientada a un proceso estructurado que, si bien utiliza las reglas del juego como eje principal, también lo separa de ser un simple elemento para el entretenimiento de la alumna y el alumno.

Aplicar esta metodología activa en el entorno escolar contribuye de manera positiva en todos los actores que participan en los procesos de enseñanza aprendizaje. Los objetivos de la gamificación están enfocados directamente en que el aprendizaje resulte significativo para la alumna y el alumno, también en que el profesorado evalúe de manera formativa. Se busca que la experiencia de aprendizaje sea satisfactoria para todas y todos los implicados (ver Tabla 5).

Tabla 5. Objetivos de la gamificación

Potenciar el aprendizaje significativo
Desarrollar destrezas y habilidades de aprendizaje
Proveer herramientas pedagógicas para las y los docentes y el alumnado.
Facilitar la experiencia del aprendizaje de la y el estudiante.
Incentivar un cambio de comportamientos en el proceso de enseñanza aprendizaje
Favorecer el proceso evaluativo
Generar en el alumnado un aprendizaje significativo

Fuente: elaboración propia a partir de Ramírez *et al.*, 2022, p. 254.

Con la gamificación, el entorno de aprendizaje se convierte en un espacio donde existe un mayor involucramiento de la comunidad, además crea un ambiente que estimula la participación, se propicia la libertad de equivocarse sin tener un resultado punitivo; las actividades dentro del aula son percibidas por las alumnas y los alumnos como retos a cumplir, la y el docente establecen un proceso de aprendizaje basado en problemas que se van resolviendo por medio del descubrimiento (Ardila, 2019, citado por Pegalajar, 2020). La actividad abandona su papel de simple trabajo escolar y se sitúa como una actividad de entretenimiento que atrae el interés y la motivación del alumnado (Sanchez *et al.*, 2017, citado por Pegalajar, 2020).

Para que la estrategia de gamificación contribuya de forma positiva en el aprendizaje del alumnado, es necesario que la y el docente tengan clara la metodología para su implementación dentro del aula escolar. Se considera esencial que todos los elementos que la conforman estén presentes (dinámicas, mecánicas,

componentes), y sean incorporados efectivamente durante la planeación didáctica (Aguilera, Santos, Pinargote & Erazo, 2020), tomando en cuenta siempre el objetivo pedagógico o Proceso de Desarrollo y Aprendizaje (PDA) que se busca desarrollar en las alumnas y los alumnos. La importancia de esta estrategia metodológica basada en la motivación, dota al docente de herramientas para que las y los estudiantes se sientan estimulados para desarrollar destrezas que les permitan adquirir el conocimiento de forma sencilla y que el aprendizaje sea verdaderamente significativo (Aguilera *et al.*, 2020).

Existe una metodología que se detalla en la Imagen 3, para lograr implementar la gamificación de forma efectiva en los contextos educativos. Se comienza delimitando el aprendizaje que se pretende generar en las alumnas y los alumnos o el PDA a desarrollar, después se establece la narrativa que se utilizará como dinámica para crear una historia y un contexto que motiven al alumnado, posteriormente se incorporan las mecánicas para delimitar las reglas y estrategias del juego; en el siguiente paso, se definen los componentes (logros, niveles, insignias, puntos) que la alumna y el alumno obtendrán para avanzar en la mecánica y al final se selecciona una herramienta virtual que permita crear contenidos digitales gamificados (Gobierno de Canarias, 2017).

Imagen 3. Pasos para implementar la gamificación



Fuente: elaboración propia a partir de Gobierno de Canarias, 2017.

Es fundamental que las y los docentes que pretenden integrar la gamificación en el proceso de aprendizaje implementen todos los pasos durante el diseño, para poder desarrollar una herramienta adecuada conforme a la actividad y al objetivo que se pretende trabajar. La diversión es una de las partes más importantes de la estrategia, por lo que es un elemento con alta ponderación durante el diseño y adaptación de los contenidos curriculares (Ramírez *et al.*, 2022). En el siguiente apartado se detalla como los recursos didácticos son elementos que cambian con el tiempo y como la gamificación puede contribuir de manera innovadora para generar aprendizaje en el alumnado.

1.5.1. Gamificación como recurso didáctico

La gamificación tiene una particular importancia en la educación contemporánea, pues resulta ser un recurso didáctico innovador y situado, que atiende a su realidad contextual. Además de incentivar la participación de las y los estudiantes, promueve

en ellas y ellos una condición de sujetos autodidactas durante el proceso de enseñanza; esto ubica al aprendizaje dentro de un papel atractivo y de entretenimiento (Poveda, 2023).

Este tipo de propuestas pedagógicas innovadoras además de crear una experiencia digital donde las y los estudiantes pueden adquirir conocimientos a través del juego, cumpliendo retos, acumulando puntos o avanzando entre distintos niveles, también logra atraer una atención significativa por parte del alumnado pues se sitúa como alternativa funcional frente a prácticas tradicionales de enseñanza (Poveda, 2023).

Existen algunas plataformas virtuales de aprendizaje basado en el juego como Kahoot¹, Wordwall², Educaplay³, Quizizz⁴, Cerebriti⁵, Genially⁶, entre muchas otras que alojan en su contenido herramientas para implementar la gamificación dentro del aula escolar, todas ellas ofrecen variedad de formas de juego (individual o por equipos), donde la y el estudiante son los protagonistas principales. Estos sitios brindan al profesorado la posibilidad de crear juegos para evaluar el aprendizaje de forma particular o colectiva, también es posible formar equipos para instaurar ambientes colaborativos, así como asignar retos programados para complementar en casa el aprendizaje adquirido en el aula.

La gamificación como metodología para despertar el interés, atiende una de las necesidades intrínsecas que tiene el ser humano por el juego “*es un concepto*

¹ <https://create.kahoot.it/>

² <https://wordwall.net/es>

³ <https://es.educaplay.com/>

⁴ <https://quizizz.com/?lng=es-ES>

⁵ <https://www.cerebriti.com/>

⁶ <https://genially.com/es/>

que se utiliza en todos los ámbitos de la vida diaria, en el entorno educativo, empresarial, salud, gobierno y vida cotidiana, despertando el interés de todas las personas” (Ramírez & Bedoya, 2022, p. 248); sin importar el entorno en que se desempeñe el humano, a lo largo de la historia se han desarrollado una gran cantidad de dispositivos digitales que intentan satisfacer dicha necesidad. En la actualidad no es la excepción, pues los dispositivos móviles cuentan con tiendas virtuales que dan alojo a millones de juegos que a diario son descargados por usuarios de todas las edades.

La implementación de las TIC en algunos de los procesos que desarrolla el ser humano como el del entretenimiento, trabajo, comunicación o estudio; aunado a la reconfiguración al estilo de vida que provocó la pandemia del 2019, ha potencializado su aplicación en los contextos escolares. A partir de ello se han desarrollado una gran cantidad de herramientas digitales que permiten transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

1.6. TIC en el contexto educativo

El desarrollo de las TIC ha permeado en gran parte de las actividades que desarrolla el ser humano, su impacto en la sociedad ha sido trascendental para la evolución de casi todos los procesos cotidianos y en la actualidad es casi imposible concebir el desarrollo sin este tipo de herramientas digitales. El uso de la computadora y el internet ha tenido un crecimiento exponencial en los últimos años, de acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) en el año 2022 había 93.1 millones de usuarias y usuarios mayores de 6 años de internet, esto representa el

78.6% de la población mexicana. La conectividad y el acceso a internet están presentes en el 86.9% de los hogares en las áreas urbanas y en el 68.5% de las comunidades rurales (INEGI, 2024).

En el ámbito educativo, su implementación no ha sido la excepción, pues sus herramientas contribuyen en los procesos de enseñanza-aprendizaje, además de facilitar el trabajo administrativo de la y el docente. Su concepto está relacionado con el uso que se da a la tecnología en términos de comunicación e información, de acuerdo con Cabero (1998):

“Las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas” (p. 198).

Las TIC dentro del contexto educativo, permiten al profesorado crear nuevos ambientes de aprendizaje, donde se promueve una alfabetización digital en las alumnas y los alumnos. Ofrecen una enorme versatilidad para el trabajo de los contenidos académicos, pues los entornos educativos de aprendizaje no están limitados a un determinado espacio físico escolar, esto promueve una comunicación más fluida entre la y el docente con el alumnado. Cabero (1994) menciona cuales son las características principales de las TIC (véase Tabla 6).

Tabla 6. Características de las TIC

Inmaterialidad	Su materia prima es la información y la posibilidad. Se refiere al poder que tienen las TIC para construir mensajes sin referentes externos, esto promueve la creatividad del autor.
Interactividad	Le da un sentido educativo y didáctico, facilita la interacción entre sujeto-maquina y a diferencia de otros medios de comunicación permiten al usuario decidir la secuencia y el ritmo a seguir, así como la cantidad y profundidad de información que se requiere.
Instantaneidad	Permite recibir la información en una mínima cantidad de tiempo, además de romper con la distancia al permitir acceder a información alojada en distintos países.
Innovación	Su objetivo principal es la mejora y el cambio, las nuevas tecnologías revitalizan a sus predecesoras. Una desventaja es la poca capacidad de la escuela y la sociedad para asimilar las tecnologías emergentes.
Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido	Promueve la mejora de la calidad técnica con las anteriores sin promover una ruptura, por el contrario, les permite actualizarse. Eleva los niveles.
Digitalización	Transforma la información análoga en códigos digitales que facilitan su distribución y manipulación.
Influencia más sobre los procesos que sobre los productos	No se enfoca solo en los resultados informativos que se pueden alcanzar, se enfoca mayormente en el proceso que se edifica para llegar a ellos. Promueve en los sujetos el desarrollo de habilidades específicas.
Interconexión	Las nuevas tecnologías son independientes, sin embargo, permiten formar una red de comunicación que permiten un refuerzo mutuo entre las distintas tecnologías.
Diversidad	Las tecnologías giran en torno a las características anteriores, además permiten desempeñar una diversidad de funciones, desde la transmisión de la información, hasta la interacción entre los distintos usuarios.

Fuente: elaboración propia a partir de Cabero, 1994, pp. 16-18.

La gamificación utiliza como recurso principal a las TIC, gracias al internet y a los dispositivos móviles la interacción del profesorado-alumnado es más flexible; esto permite extender los procesos de aprendizaje directamente hacia el contexto inmediato de la alumna y el alumno, según los autores:

“No debemos olvidar que gracias a estas TIC la comunicación con las familias es más rápida y directa. Así mismo, se podrían diseñar tareas específicas para fomentar su participación. Desde esta nueva perspectiva, se analizará la gamificación como nueva metodología capacitada para atender a todos estos nuevos requisitos y afrontar los nuevos retos que proponen las nuevas tendencias educativas” (García et al., 2020, p. 17).

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) propuesta por el presidente de la república mexicana Andrés Manuel López Obrador, busca establecer una armonía y propiciar un diálogo entre las humanidades, las artes, la ciencia, la tecnología y la innovación para lograr un desarrollo integral de las y los educandos (Diario Oficial de la Federación (DOF), 2019). En el artículo 30, fracción IV se estipula que los planes y programas de estudios que imparte el Estado deben fomentar la tecnología y la innovación en su contenido, además habla en el artículo 53 de la promoción del diseño de métodos y programas enfocados en la tecnología y la innovación (DOF, 2019); así la NEM propone una alfabetización digital que permita a las alumnas y los alumnos desarrollar conocimientos en la apropiación de herramientas virtuales para poder comprender su contexto.

La alfabetización digital es otro punto que se considera importante en la Ley general de la Educación, y lo menciona en el artículo 78 enmarcando la importancia de que las autoridades educativas desarrollen actividades que orienten e informen a las familias de las y los educandos en el uso responsable de las TIC (DOF, 2019).

La innovación a través de la apropiación de los avances tecnológicos para el

fortalecimiento de los modelos pedagógicos y el desarrollo de habilidades y saberes pedagógicos de las alumnas y los alumnos se menciona en el artículo 84 de esta ley (DOF, 2019).

La instauración e inmersión de las TIC en el ámbito educativo, obliga a las y los docentes de México y el mundo a que adquieran las Competencias Digitales Docentes (CDD) necesarias para que puedan aplicarlas efectivamente en los procesos de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se profundiza en este concepto, detallando los elementos que la componen, así como el proceso de integración con las TIC.

1.7. Competencias digitales docentes

El uso de las tecnologías es cada vez más habitual en la sociedad contemporánea, con el paso del tiempo una gran cantidad de procesos cotidianos se han digitalizado, redefiniendo con ello la forma de realizarlos; el uso de dispositivos móviles ha tenido un crecimiento exponencial en los últimos años. En el ámbito educativo estos procesos de cambio no han sido la excepción, pues mediante el uso de la TIC, las y los docentes han tenido que reestructurar los procesos pedagógicos.

Las CDD son un requerimiento obligatorio que debe tener la y el docente de la actualidad, pues le permite un mejor ejercicio de su labor. De acuerdo con Rodríguez, Magallanes & Gutiérrez (2020), el Estado es el encargado de certificar y definir los lineamientos para que el profesorado en activo y en formación cuente con las CDD. Como se definió en el párrafo anterior, la época actual sostiene una sociedad totalmente tecnológica, por lo cual, una de las competencias docente clave

son las digitales; las y los docentes constituyen un elemento central para que el alumnado se apropie de las TIC, pues por medio del diseño de estrategias para el aprendizaje, el profesorado tiene la oportunidad de generar el entorno adecuado donde se facilite el uso de las TIC. El objetivo principal de la incorporación de las TIC y las CDD es que las y los docentes mejoren sus métodos de enseñanza (Rodríguez *et al.*, 2020).

El uso de las TIC dentro el contexto educativo como herramienta para el fortalecimiento de las competencias docentes, favorece no solamente la calidad de los procesos de educación, sino también las aptitudes del alumnado en el área digital. Para lograr una verdadera innovación en el aula, es necesario que la y el docente posean competencias digitales desarrolladas, lo cual implica además un uso confiable y crítico. En el contexto educativo actual, donde las y los estudiantes hacen un uso masivo de las TIC, su implementación representa una oportunidad que permite articular el aprendizaje con el conocimiento (Garza, 2021). La CCD involucran “*el desarrollo de diversas destrezas relacionadas con el acceso a la información, el procesamiento y uso para la comunicación, la creación de contenidos, la seguridad y la resolución de problemas, tanto en contextos formales como no formales e informales*” (Rodríguez *et al.*, 2019, p. 168, citado por Garza, 2021).

El Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) publicó en 2022 un documento titulado MRCDD, donde se mencionan cuáles son las CDD que deben formar parte de la y el docente contemporáneo, se enumeran seis áreas específicas por las cuales está conformado este marco de referencia, en la Tabla 7 se detallan específicamente

cada una de ellas.

Tabla 7. Áreas del MRCDD

Área 1: Compromiso profesional	Es el uso de las tecnologías digitales para comunicarse y colaborar con otros profesionales de la educación, contribuye a mejorar el desempeño de la y el docente a partir de la reflexión. Se refiere a la protección de los datos personales y de la seguridad de las alumnas y los alumnos, así como al bienestar digital.
Área 2: Contenidos digitales	Es la manera en la que la y el docente buscan, modifican, comparten o crean contenido digital relacionado con la educación.
Área 3: Enseñanza y aprendizaje	Gestión y organización sobre el uso de las TIC durante la enseñanza y el aprendizaje.
Área 4: Evaluación y retroalimentación	Proceso mediante el cual la y el docente utilizan estrategias enfocadas a la tecnología para evaluar el aprendizaje del alumnado y el proceso de enseñanza-aprendizaje
Área 5: Empoderamiento del alumnado	Implementar las tecnologías para fomentar la inclusión, atender las particularidades del alumnado para generar en él un compromiso activo con su aprendizaje.
Área 6: Desarrollo de la competencia digital del alumnado	Se capacita a las alumnas y los alumnos en la correcta utilización de las tecnologías digitales en el ámbito de la información, comunicación, participación segura en entornos virtuales, generación de contenido, resguardo de la privacidad, resolución de problemas y desarrollo de proyectos personales.

Fuente: elaboración propia a partir de INTEF, 2022, p. 10.

Este marco define a la competencia digital docente como una conjunción entre habilidades, actitudes y conocimientos que utiliza la y el docente para la implementación de la tecnología en el contexto escolar, con ello se pretende dar solución a imprevistos o problemas que se presenten en una determinada situación escolar (INTEF, 2022). En la Imagen 4 se muestran las competencias que menciona este marco de referencia, se encuentran divididas en tres bloques: competencias

profesionales de los educadores, las cuales son un complemento a las habilidades específicas de la profesión; las competencias pedagógicas de los educadores que están enfocadas particularmente en los procesos de enseñanza-aprendizaje y las competencias de los estudiantes que son las que el docente aplica para lograr objetivos determinados de aprendizaje (INTEF, 2022).

Las CDD establecen el vínculo para que la y el docente transformen su práctica educativa, por medio del entorno escolar es posible desarrollar una serie de herramientas pedagógicas fundamentadas en el uso responsable de las TIC, esto promueve de manera sistemática en el alumnado la adquisición de este tipo de competencias digitales, además que desarrolla y fortalece las aptitudes digitales de la educadora y el educador no solo por compromiso profesional o para la generación de contenidos, sino para el empoderamiento tecnológico del estudiantado que conlleva a una correcta inclusión en el mundo virtual.

Imagen 4. Competencias digitales



Fuente: MRCDD, 2022, p. 11.

Estos tres bloques en conjunto, permiten una integración efectiva de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, contextualizan el entorno inmediato del alumnado hacia dentro del aula escolar. De acuerdo con INTEF (2022) las áreas 2-5 constituyen el eje medular del marco de competencias. Se menciona que los campos 2, 3 y 4 son parte de las características propias de cualquier proceso educativo, ya sea digitalizado o no, mientras que el área 5 valida la capacidad que tienen las tecnologías para dar al alumno un papel activo dentro de la dinámica educativa.

El desarrollo de las CDD del profesorado activo y de los docentes en formación, es fundamental para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, la tecnología está presente en casi todas las actividades cotidianas que realiza el ser humano, integrarla de manera efectiva en todos los contextos educativos, garantiza la profesionalización y mejora de la y el docente, además contribuye para lograr un aprendizaje significativo y activo en el alumnado.

La adquisición de estas CDD no es un proceso sencillo, sobre todo para el profesorado con mayor tiempo de servicio en la docencia, sin embargo, un punto estratégico para que estas competencias logren permear en el ámbito educativo, se encuentra en las escuelas formadoras de docentes, es en este espacio donde las futuras profesoras y profesores pueden adquirir a través del currículum las competencias digitales para innovar en las aulas de todos los niveles escolares. Para lograrlo, es necesario que los recursos didácticos generados gracias a las CDD y al uso de las TIC se integren de manera efectiva en la planeación didáctica, concepto que se desarrollará en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO II

RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE ACTIVO

En esta investigación se analiza cómo la gamificación educativa podría ser un importante recurso didáctico para construir un aprendizaje activo; también se revisa la metodología a seguir para lograr su integración efectiva dentro de la planeación didáctica, con el objetivo de que el profesorado pueda transformar su práctica educativa. Este tipo de herramientas educativas, proporcionan a la y el docente una importante guía de reflexión sobre los conocimientos que obtuvieron las y los estudiantes mediante una retroalimentación inmediata.

En el presente capítulo, también se examinan los fundamentos teóricos de la planeación didáctica y de los principales elementos que la conforman; pues este concepto se constituye como uno de los componentes centrales que definen o redefinen la actividad pedagógica. Se detallan los lineamientos o requerimientos que establece la Secretaría de Educación Pública (SEP) a través de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), para el diseño efectivo de una planeación didáctica. Por último, se realiza una revisión detallada sobre el concepto de aprendizaje activo dentro del aula y se especifica una propuesta metodológica que permite la integración de la gamificación digital; con el objetivo de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y obtener retroalimentación efectiva que permita mejorar tanto el contenido, como el método.

Durante la historia de la educación, se han desarrollado una gran cantidad

herramientas y estrategias que buscan lograr un aprendizaje activo, estos recursos y métodos no son estáticos, se transforman con el tiempo; uno de sus principales objetivos es satisfacer las necesidades de los contextos educativos contemporáneos, su éxito se encuentra implícitamente ligado al proceso de integración dentro de la planeación didáctica.

2.1. Recursos didácticos como medio de enseñanza

Dentro de la educación existen diferentes medios y estrategias que permiten a las y los estudiantes alcanzar los objetivos de aprendizaje; durante el desarrollo de los procesos educativos las y los docentes los utilizan como herramienta que facilita su práctica educativa. Un medio de enseñanza se refiere al recurso o instrumento que utiliza el profesorado para establecer comunicación con sus alumnas y alumnos (Bravo, 2004).

En la educación, actualmente se encuentran presentes una gran cantidad de medios análogos, sin embargo, durante las últimas décadas las Tecnologías de la Educación y la Comunicación (TIC) han permeado en gran parte de las actividades que desarrolla el ser humano, en el ámbito educativo su implementación ha generado cambios significativos en las metodologías de enseñanza-aprendizaje, las y los docentes han tenido que cambiar o incorporar nuevas técnicas para transformar las prácticas tradicionales (Bravo, 2004).

Los medios de enseñanza que utilizan las y los docentes dentro del aula escolar, se clasifican de acuerdo a su tipología, que va desde recursos tradicionales como textos escritos, carteles o pizarrones, hasta instrumentos audiovisuales que

involucran el uso integral de las TIC (Bravo, 2004). El objetivo de los medios de enseñanza contemporáneos, es proporcionar una experiencia de clase dinámica a las y los estudiantes; con ellos es posible que la información académica sea continua y pueda ser analizada por el alumnado fuera del aula escolar (Bravo, 2004).

Un recurso didáctico involucra todos los materiales (textos, presentaciones, videos, infografías, medios tecnológicos) y sirven para que las alumnas y los alumnos aprendan un contenido (Poveda, 2022); el diseño de estos recursos en la actualidad, debe buscar mediante una metodología innovadora que reinvente la educación y permita a la y el docente alcanzar mejoras significativas en la enseñanza, este tipo de herramientas no se limitan solo a materiales específicos, pues se refieren a cualquier estrategia o dispositivo que contribuya al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Resulta fundamental que el profesorado conozca y comprenda el nuevo lenguaje de comunicación que proponen las TIC; no solo en términos de interpretación de contenido digital, sino en la elaboración de nuevo material multimedia. Esto con la finalidad de aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece la tecnología en el campo de la educación (Bravo, 2004), y para que sea posible desarrollar recursos didácticos digitales novedosos como el que involucra el uso de la gamificación, donde se incorpora el uso intensivo de la tecnología para crear un ambiente de aprendizaje donde el alumnado se siente identificado, pues su diseño resulta adecuado a su realidad contextual.

Los recursos didácticos forman parte de una serie de herramientas o materiales que se utilizan en cualquier proceso educativo dentro del aula escolar,

sirven como elemento precursor para que las y los docentes diseñen e implementen actividades académicas, representan una parte fundamental en la enseñanza y gracias a su estructura metodológica. No puede haber materiales didácticos malos o buenos todo depende de que tan adecuados sean a la propuesta que el o la docente pretenden desarrollar dentro del aula (Étece, 2019, citado por Poveda, 2022). Con este tipo de herramientas es posible incentivar a las alumnas y a los alumnos a desarrollar un interés o desinterés (si no se estructura correctamente) para generar aprendizaje.

2.1.1. Gamificación como estrategia didáctica digital y plataformas de aplicación

En la actualidad existe una gran cantidad de sitios en internet que proporcionan contenidos multimedia para enriquecer el aprendizaje, se encuentran en constante innovación, pues se adecúan a la evolución del contexto donde son aplicados. Este tipo de recursos, transformó la práctica educativa mediante la revolución de la enseñanza, el espacio escolar no se limita a un entorno material determinado, los recursos digitales permiten a la y el docente extender la educación hacia afuera del aula.

El profesorado, se encuentra obligado a asumir un rol que la práctica educativa contemporánea les exige, pues los procedimientos tradicionales de enseñanza ya no cubren las necesidades del alumnado, la época actual demanda el dominio de competencias digitales donde se involucra no solo el manejo instrumental de las Tecnologías de Información y la Comunicación (TIC), sino a una

gestión más integral de la información (Pozos y Tejada, 2018, citado por León & Cisneros, 2021).

Las TIC están presentes en gran parte de las actividades que realiza el ser humano, por lo que su incorporación y apropiación durante la formación profesional debe ser un lineamiento bien definido en el perfil de egreso, el desarrollo de estas competencias digitales en las y los estudiantes, promueve un uso que beneficia el diseño de los contenidos y eficientiza el proceso de enseñanza-aprendizaje (León & Cisneros, 2021).

Los recursos educativos digitales, utilizan a las TIC como un vehículo que les permite desarrollar su metodología, sin ellas su implementación dentro y fuera del aula sería imposible. Este tipo de recursos digitales permiten a las y los docentes, crear y gestionar contenidos multimedia que contribuyan al aprendizaje de sus alumnas y alumnos. Es necesario que el profesorado esté formado en competencias digitales para que puedan crear o compartir materiales multimedia, así como para contribuir en el desarrollo de competencias en sus estudiantes (León & Cisneros, 2021).

Para lograr integrar a la gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario que las profesoras y los profesores tengan dominio del uso de las TIC, así como el conocimiento sobre los distintos recursos digitales que se encuentran en internet. La gamificación como recurso didáctico es la integración de todas estas competencias digitales con las que las y los docentes deben egresar de las escuelas formadoras (Jacome, 2021).

En la actualidad gran parte del profesorado utiliza estrategias basadas en el juego sin conocer sus principios pedagógicos, y el cómo esta metodología aporta

grandes beneficios al proceso de enseñanza-aprendizaje (Jacome, 2021). A continuación, se mencionan algunas de las principales plataformas educativas que integran la metodología de la gamificación y permiten desarrollar contenidos educativos, donde las y los estudiantes adoptan un papel activo dentro del proceso de aprendizaje.

A) Kahoot

Es una plataforma digital educativa que permite la creación de juegos interactivos en línea, mediante la resolución de distintas preguntas donde es posible integrar videos, sonidos, imágenes, etc. Este sitio web (<https://create.kahoot.it/>) le ofrece a la y el docente la posibilidad de diseñar contenido y compartirlo de forma gratuita o utilizar alguna de sus plantillas diseñadas por distintas usuarias y usuarios. Ofrece una versión básica sin costo, donde la y el docente pueden crear retos para presentar en vivo a sus estudiantes o asignar un reto para realizar en casa.

Su interfaz presenta distintos elementos que resultan atractivos para las alumnas y los alumnos, además ofrece retroalimentación inmediata que sirve como evaluación formativa, para analizar el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje planteados por el profesorado; cada Kahoot es completamente personalizable y se constituye como una valiosa herramienta para integrar dentro de la planeación didáctica. Existe también una versión de paga donde es posible acceder a diferentes versiones de juego y a reportes de evaluación más completos.

Imagen 5. Página principal del sitio Kahoot



Fuente: <https://create.kahoot.it/>.

B) Genially

Es una herramienta digital diseñada para crear contenido interactivo no solo para el área educativa, también se utiliza para el ámbito empresarial y en procesos de capacitación. Dentro de su sitio web (<https://genially.com/es/>) ofrece una interfaz interactiva donde se puede diseñar de forma gratuita plantillas que integran en su contenido experiencias gamificadas, la plataforma cuenta con una versión de pago que permite ampliar las posibilidades de diseño.

La versión gratuita permite gamificar los contenidos educativos con una enorme variedad de juegos, donde la y el docente convierten la actividad pedagógica en algo memorable y significativo para el alumnado. Todos los retos que se proponen en los formatos prediseñados se completan de forma autónoma por el alumnado, lo que permite un aprendizaje asincrónico. Este espacio digital, ofrece a las y los docentes la posibilidad de analizar cientos de plantillas con distintas temáticas educativas y personalizarlas de acuerdo a las necesidades de sus educandos o al aprendizaje que se pretende alcanzar.

Imagen 6. Página principal del sitio Genially



Fuente: <https://genially.com/es/>.

C) Wordwall

Es un portal en línea (<https://wordwall.net/es>) para crear recursos didácticos personalizados, brinda la posibilidad de utilizar las actividades por medio de un dispositivo móvil o mediante una versión impresa, entre los diferentes modelos de juego con los que cuenta la plataforma se encuentran diseños que permiten unir palabras, girar ruedas aleatorias, reordenar textos, concursos de preguntas, etc. La versión gratuita permite a la usuaria y al usuario crear o modificar hasta tres recursos, sin embargo, esto no limita el hacer uso o definir como tareas, los materiales creados por la comunidad.

Una de las características principales de la plataforma, es que permite intercambiar un contenido educativo entre las distintas plantillas sin la necesidad de empezar desde cero, esto brinda a la y el docente la oportunidad de optimizar el tiempo y de reforzar el aprendizaje sin que la forma de presentar sea repetitiva. Gracias a esta función, el profesorado puede presentar en su clase un modelo y asignar la tarea con otro.

Imagen 7. Página principal del sitio Wordwall



Fuente: <https://wordwall.net/es>.

D) Educaplay

Al igual que las plataformas descritas anteriormente, Educaplay permite al profesorado crear contenido digital utilizando la gamificación como eje principal para generar aprendizaje. El objetivo de este portal digital <https://es.educaplay.com/> es que se aprenda y enseñe de una forma divertida mediante la resolución de sopas de letras, crucigramas, juegos de palabras, test, relacionar columnas, etc. La interfaz de este sitio web es muy sencilla y guía paso a paso a la y el docente durante la creación de cualquier actividad.

La versión gratuita permite crear una cantidad ilimitada de actividades y retos, no se condiciona la cantidad de jugadoras o jugadores; es posible duplicar las creaciones de otros usuarios y editarlos conforme a las necesidades del contenido en el que se esté trabajando. Además, genera una lista ordenada de resultados y proporciona información detallada sobre el desempeño de las alumnas y los alumnos en las actividades de hasta un mes de antigüedad. Educaplay, es una excelente herramienta para gamificar ilimitadamente cualquier contenido escolar

que se pretenda desarrollar dentro del aula.

Imagen 8. Página principal del sitio Educaplay



Fuente: <https://es.educaplay.com/>.

E) Gamificación en Recursos Educativos Abiertos (REA)

Si bien, todas las plataformas digitales que se describieron anteriormente, tienen una versión gratuita que permite el diseño de recursos didácticos gamificados, cada una de ellas incluye una versión de paga que da acceso a características más sofisticadas en las que no siempre es posible asumir el costo. Existen sitios web donde se utilizan licencias abiertas que están protegidas con derechos de autor, para evitar que sean reproducidas o compartidas sin la autorización de los creadores (Fernández, 2018).

Un REA es un material de investigación, enseñanza y aprendizaje completamente de dominio público, que cuenta con una licencia abierta para acceder, hacer uso o distribuir su contenido con mínimas restricciones (Fernández, 2018); esté término se comenzó a utilizar en 2002 durante un taller organizado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). El objetivo de este tipo materiales es compartir recursos didácticos de una forma gratuita y sencilla para contrarrestar las limitaciones que algunas

instituciones educativas enfrentan y resolver los retos del presente (Fernández, 2018). En la Tabla 8 se detallan algunos de los principales sitios gratuitos para el diseño de actividades gamificadas.

Tabla 8. Sitios web que incluyen REA

Nombre del Sitio	Descripción	Dirección del sitio
Procomún	Plataforma educativa española creada por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF), para que las y los docentes interactúen con recursos educativos abiertos y mejoren su práctica docente.	https://procomun.intef.es/
Educima	Es una página web completamente gratuita que permite al profesorado crear crucigramas y sopas de letras.	https://www.educima.com/
Entramar	Aplicación en línea gratuita en la que es posible acceder a una gran cantidad de recursos gamificados .	https://www.entramar.mvl.edu.ar/

Fuente: elaboración propia.

En el próximo apartado se detallan los fundamentos teóricos y metodológicos de la planeación didáctica. También se definen los lineamientos de planeación que establece la SEP, así como el proceso para integrar la gamificación dentro del contenido curricular y en los Procesos de Desarrollo de Aprendizaje (PDA) conforme las directrices que determina la NEM.

2.2. Planeación didáctica

Uno de los elementos centrales dentro del proceso educativo, es la planificación de las actividades que se desarrollarán para alcanzar los objetivos de aprendizaje, la ausencia de este engrane en el dispositivo pedagógico significa una falla de origen al proceso de enseñanza. Además, da espacio para la improvisación en clase de la

y el docente, lo cual repercute en el aprovechamiento escolar y refleja la falta de profesionalismo del profesorado.

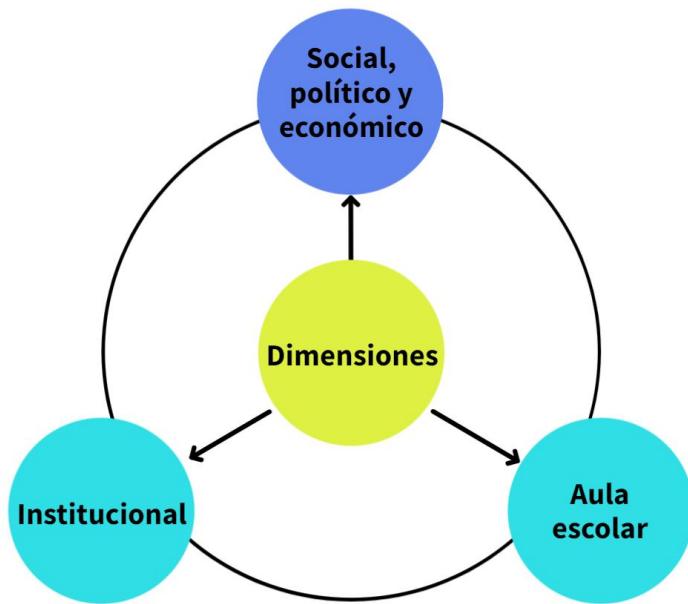
Planear no es una actividad exclusiva del sector educativo, pues representa un ejercicio inherente al ser humano que pone en práctica cada que diseña alguna acción, según (Hernández, 2001, citado por Monroy, Contreras & Desatnik, 2023) el objetivo de este acto de inteligencia es la selección de alternativas para direccionar correctamente la acción y encontrar la vía más adecuada para alcanzarla. Entonces la planeación orienta a la y el docente sobre las acciones más adecuadas para que el alumnado logre los objetivos de aprendizaje.

La planeación didáctica tiene una particular importancia para el correcto desarrollo educativo, pues cada uno de los elementos que la conforman proporciona herramientas que contribuyen a la práctica pedagógica. De acuerdo con Canquiz, Mayorga & Sandoval (2021), a través de ella el trabajo dentro del aula se estructura de manera organizada y sistemática, brinda la posibilidad de dar respuesta a las necesidades de cualquier institución; también le proporciona información para evaluar el camino andado, tomar decisiones sobre lo que no funciona y reflexionar sobre lo que se debe continuar haciendo.

En palabras de Monroy *et al.* (2023) planear los procesos didácticos conlleva una reflexión sobre tres dimensiones (véase Imagen 9); la primera es la de mayor amplitud y abarca el conocimiento del contexto social, político, económico y cultural. En lo político para poder comprender si los actos educativos repercuten de manera positiva en el desarrollo del estudiante, si fomenta la relaciones entre los participantes se promueve el plano económico y social, mientras que en el ámbito cultural promueve la transformación de las prácticas personales y sociales.

La siguiente dimensión es la institucional, la cual involucra el conocimiento de todo el contexto escolar, desde las condiciones de la infraestructura hasta todos los servicios educativos. Por último, la dimensión más específica es la que se refiere a las situaciones que se consolidan dentro del aula escolar, en este contexto la y el docente analizan las condiciones de las y los participantes implicados en el proceso de enseñanza aprendizaje, evalúa las necesidades del estudiantado y ejerce su compromiso profesional para garantizar el desarrollo psicológico y social de sus alumnas y alumnos (Monroy *et al.*, 2023).

Imagen 9. Dimensiones de la planeación didáctica



Fuente: elaboración propia a partir de Monroy *et al.*, 2023 pp. 456-458.

Existen dos tipos de planeación; se encuentran fragmentados de acuerdo a la versatilidad o inflexibilidad para el manejo del contenido curricular; la primera permite a la y el docente la programación de una secuencia progresiva que se va retroalimentando conforme se desarrolla el contenido dentro del aula escolar y a la

par de las necesidades del alumnado. Mientras que la última se aplica de manera sistemática, no existe espacio para el cambio, pues la información que contiene es inalterable y tiene que seguirse como si fuera un cerrado proceso institucional (Monroy *et al.*, 2023).

La planificación dentro del aula escolar, se refiere no solo a un documento estructurado sistemáticamente, es un manual que sirve a la y el docente para realizar un estudio y reflexión sobre las necesidades que se encuentran dentro del espacio educativo (Rosas, 2020). En el caso de la educación, estructurar ordenadamente los contenidos curriculares para el correcto desarrollo sistemático de las actividades a través de una secuencia didáctica, según Rosas (2020) es una tarea que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje y para la que se requiere obligatoriamente una formación pedagógica que garantice que la dinámica no sea una prueba de ensayo y error.

Entonces, el diseño de una planeación didáctica no es solamente la integración e implementación de actividades de manera ordenada; es la revisión y análisis detallado de diversos factores y condiciones no solo dentro del contexto áulico, debido a que involucra múltiples dimensiones que la y el docente deben conjugar para que la educación tenga una acción realmente transformadora en la vida de las y los estudiantes.

2.2.1. Componentes de una planeación

No existe un formato predeterminado que integre todos los componentes para la realización de una planificación didáctica, pues como se mencionó anteriormente

una de las características de esta actividad pedagógica es su flexibilidad para adaptar su contenido a los distintos contextos donde es aplicada, además de su versatilidad para modificarse de acuerdo al funcionamiento y a la retroalimentación que se genera durante el proceso. Sin embargo, se considera importante para esta investigación mencionar algunos de los elementos más significativos que la conforman para establecer una base teórica que ayude a comprender a profundidad el proceso.

En la Tabla 9 se detallan los componentes de la planeación y didáctica educativa según Monroy *et al.* (2023), menciona que en primer lugar la o el docente deben establecer las intenciones o los objetivos que se pretenden alcanzar por medio de la actividad educativa, considerando las distintas dimensiones descritas anteriormente. Posteriormente se analizan los contenidos considerando que es lo que se quiere enseñar al alumnado priorizando información donde se promueva la reflexión y una formación significativa; después se define la labor que la y el docente realizan para que las alumnas y los alumnos se incluyan de manera activa en las actividades planteadas. La evaluación del aprendizaje es la última pieza que define el autor como parte del proceso y hace referencia a la información detallada que se genera a partir del acto educativo.

Tabla 9. Componentes de la planeación didáctica

Núm.	Componente	Característica
1	Intenciones, propósitos u objetivos	Implica un reto para la y el docente, pues involucra la integración de las demandas nacionales e institucionales con los objetivos de aprendizaje y las necesidades del alumnado y del profesorado. Investigaciones científicas sugieren que los propósitos educativos se fundamentan en las corrientes teóricas del conductismo y del constructivismo.
2	Los contenidos	Son producto de la experiencia e investigación social, cuando las y los docentes ceden a trabajar con contenidos extensos, el profesorado y alumnado pasa a segundo término. Su selección debe responder a las siguientes preguntas: ¿Qué se puede aprender y conocer? ¿Qué es posible realizar con el aprendizaje? Y ¿Qué actitud asumir ante el aprendizaje?
3	La situación de la enseñanza y del aprendizaje	Es el trabajo que la y el docente realiza para permitir que el alumnado participe de manera reflexiva y activa en las actividades escolares con significación y relevancia cultural.
4	La evaluación del aprendizaje	Es un proceso dialógico, reflexivo y sistemático; permite mejorar de manera efectiva la interacción entre la enseñanza y el aprendizaje, con ello se desarrolla la relación entre la y el docente con el alumnado. Responde a las preguntas ¿Qué, cómo, cuándo y para qué evaluar?. Existen tres tipos de evaluación: diagnóstica, sumativa y formativa.

Fuente: elaboración propia a partir de Monroy *et al.*, 2023, pp. 461-484.

Formular una planeación integral no es un proceso sencillo, debido a la consideración y conocimientos que la profesora y el profesor deben tener sobre los múltiples elementos que la conforman; es necesario que las y los docentes tengan un amplio conocimiento sobre todo el contexto de las involucradas y los involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esto incluye a las y los estudiantes, a la institución educativa, la comunidad que atiende y los lineamientos

que las autoridades educativas emiten.

En otras investigaciones se señala que los componentes que integran a la planeación didáctica son: los objetivos, para identificar los contenidos de enseñanza y aprendizaje, el tema para encontrar las fuentes bibliográficas, el escenario como espacio donde se analizarán los temas a desarrollar, las metas como el ideal por alcanzar, la transversalidad para explicar la relación entre contenidos, la secuencia didáctica como guía sistemática de pasos a seguir, los recursos necesarios para el desarrollo de las actividades y la evaluación durante todo el proceso educativo (Rosas, 2020).

La información descrita anteriormente ofrece las aportaciones teórico-metodológicas necesarias para comprender la importancia de la planeación didáctica durante el desarrollo académico, es también un referente estructural para los requerimientos que exige la SEP a través del Plan de estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria en cuanto al contenido que se debe abordar en una planeación didáctica dirigida a la educación básica.

2.2.2. Planeación didáctica de acuerdo a la NEM

La NEM es un proyecto nacional que impulsó el presidente de la república mexicana Andrés Manuel López Obrador en el año 2019, el cual pretende transformar el sistema educativo en México, por medio de profundos cambios estructurales busca la excelencia y una mejora continua en la educación, además promete que se logrará alcanzar una educación crítica, humanista, comunitaria y emancipadora (SEP, 2024). Se propone una desfragmentación radical de las asignaturas

tradicionales para poder lograr la conformación de los siguientes campos formativos: Lenguajes, Saberes y Pensamiento Científico, Ética, Naturaleza y Sociedades y De Lo Humano y lo Comunitario.

Dentro de los cambios más significativos al sistema educativo, se encuentra la valorización a las y los docentes por medio de un sistema que reconoce su trayectoria académica y las contribuciones que genera a la sociedad. Este nuevo enfoque pedagógico, otorga amplia autonomía curricular al profesorado, mientras sean respetados los principios de la NEM: identidad con México, honestidad, respeto a la dignidad humana, cultura de la paz, responsabilidad ciudadana, participación en la transformación de la sociedad, interculturalidad y respeto por la naturaleza (SEP, 2024).

A diferencia de los planes de estudio estructurados anteriormente, la NEM coloca a la comunidad en el centro del proceso de aprendizaje, es decir, la escuela cumple con la función de ser el centro donde se construye el conocimiento y donde la sociedad intercambia valores, condiciones culturales y normas y maneras de convivencia. Para lograrlo incorpora los siguientes ejes articuladores: inclusión, pensamiento crítico, interculturalidad crítica, artes y experiencias estéticas, apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura, igualdad de género y vida saludable (SEP, 2024).

Otro elemento significativo de esta propuesta curricular es la metodología de evaluación, pues aun cuando un elemento cuantitativo forma parte de la boleta de calificación, durante el proceso se exige a las y los docentes la implementación de una metodología formativa que genere información respecto a la enseñanza y el aprendizaje del alumnado; esto con el objetivo de adecuar el proceso acorde a los

resultados (SEP, 2024).

Los ejemplares de texto gratuito, son producidos y distribuidos por la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos (CONALITEG), los cuales de acuerdo con SEP (2024) “*constituyen una herramienta pedagógica que facilita el aprendizaje y contribuyen a dar cumplimiento al derecho a la educación de niñas, niños y adolescentes, desde los principios de gratuidad y equidad*” (p. 24). Este material educativo está conformado por tres libros de proyectos (Aula, Escolares y Comunitarios), además de otros ejemplares acorde a la fase educativa incluido un texto para la maestra y el maestro. El objetivo de estos manuscritos es proporcionar una guía metodológica para la planeación didáctica, además contribuyen a la formación de una sociedad más crítica y reflexiva (SEP, 2024).

El punto de partida para la planificación de las clases en educación básica, es la comprensión de los planes de estudio y el análisis del programa sintético, el cual está integrado por los contenidos nacionales que determina la autoridad educativa federal, de acuerdo al artículo 113 fracción II de la Ley General de la Educación (LGE) (DOF, 2019). Después, el colectivo docente elabora un plan analítico, que está integrado por el diagnóstico educativo, la contextualización del entorno escolar y el codiseño de los contenidos. A partir de este documento integrador de las características del entorno escolar, se realiza la planeación didáctica por proyectos, donde se debe incluir una metodología activa para lograr el aprendizaje (Tobón, 2023).

La SEP sugiere como modo de trabajo para el campo de Lenguajes, el Aprendizaje Basado en Proyectos Comunitarios (ABPC), para Saberes y Pensamiento Científico, el enfoque de Science, Technology, Engineering, Arts and

Mathematics (STEAM), en cuanto a la categoría formativa de Ética, Naturaleza y Sociedades se propone abordar el Aprendizaje Basado en Problemas (ABPR) y finalmente para el área que aborda el campo De Lo Humano y lo Comunitario se recomienda utilizar el Aprendizaje Servicio (AS) (Tobón, 2023).

Por la naturaleza de la NEM, en términos de autonomía curricular y profesional, no existe una metodología que se tenga que aplicar obligatoriamente, pues la SEP permite utilizar cualquier sistema de trabajo, siempre y cuando se adapte a los principios de la nueva escuela, tampoco existe un formato preestablecido que delimite los elementos o partes que debe incluir una planeación didáctica, sin embargo, en el documento de orientaciones para el taller intensivo de formación continua para docentes del fin de ciclo escolar 2022-2023, se menciona que a partir de la metodología didáctica seleccionada.

La planeación debe incluir al menos los siguientes componentes: nombre del proyecto, propósito, campo o campos formativos, PDA, eje o ejes articuladores, tiempo y particularidades de la metodología a implementar (SEP, 2022). De acuerdo con Tobón (2023), una enfoque socioformativo sencillo y efectivo para realizar una planificación didáctica por proyectos, es mediante la aplicación de los siguientes seis momentos o ejes: nos motivamos, planificamos, indagamos, resolvemos, producimos y socializamos (véase Tabla 10).

Tabla 10. Momentos de la planeación didáctica por proyectos

Nos motivamos	Pretende que las y los estudiantes se interesen por resolver el conflicto y alcanzar el resultado final. Es necesario que la y el docente conozcan los saberes previos del alumnado para generar mayor motivación.
Planificamos	Se presenta a las alumnas y los alumnos una estructura general del proyecto para que sea comprendido por el estudiantado y aporten información que contribuya a su mejora.
Indagamos	Las alumnas y los alumnos investigan información en múltiples fuentes para poder solucionar el problema.
Resolvemos	La y el docente acompañan a las y los estudiantes en la resolución del problema o en la construcción colaborativa de la vía para poder resolverlo.
Producimos	A partir de todas las actividades realizadas en los momentos anteriores, se guía a las alumnas y los alumnos a generar el producto final del proyecto. Se motiva para buscar nueva información y evaluar de manera formativa el proceso con la finalidad de mejorar el resultado.
Socializamos	De manera colaborativa se comparten los resultados y la información sobre el proceso con la comunidad implicada en el proceso educativo para recibir retroalimentación.

Fuente: elaboración propia a partir de Tobón., 2023, pp. 49-51.

Para lograr consolidar un proyecto efectivo, la educadora y el educador deben pensar en un título motivante que llame la atención del alumnado, posteriormente se retoma del programa analítico, el problema que se busca atender; después se indican los PDA del campo o campos formativos que van a abordar. A partir de los elementos anteriores, se define un propósito redactado en infinitivo destacando lo que se espera de él; luego se detalla claramente el producto que se piensa edificar,

más tarde se establece una secuencia didáctica que incluya los seis momentos descritos anteriormente, donde se especifique claramente cuál será el tiempo destinado a cada actividad; a continuación se determinan los ejes articuladores que se van a fortalecer en el proyecto, más adelante se detalla la evaluación formativa que determinara el alcance de los PDA y finalmente se mencionan todos los recursos que se necesitan para desarrollar cada una de las actividades (Tobón, 2023).

2.2.3. Gamificación en la planeación didáctica

Integrar la gamificación dentro del proceso educativo, constituye un enorme reto para la y el docente contemporáneo, pues la presencia de estrategias didácticas tradicionales aún se encuentra presente en gran parte de las prácticas pedagógicas que se promueven en los entornos educativos. La ausencia de conocimiento sobre el uso de las TIC, resulta en uno de los principales impedimentos para que recursos educativos como la gamificación, sean integrados de forma efectiva dentro de las aulas. Los recursos innovadores que emplean el uso de la tecnología, proporcionan al proceso de enseñanza-aprendizaje un valor agregado al estar en contexto con la realidad inmediata del estudiantado.

Para integrar la gamificación dentro de la planeación didáctica, se requiere una especificación clara de los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar, así como de los recursos que se van a utilizar para que este elemento pedagógico beneficie ampliamente la experiencia de enseñanza, con el objetivo de que la y el docente puedan desarrollar un análisis sistemático sobre la metodología, el

aprendizaje y una evaluación formativa (Ayala & Mosos, 2022). Con la integración de la gamificación dentro del proceso educativo, es posible atender uno de los principales problemas que se presentan en las aulas contemporáneas: la falta de atención y la nula motivación que tienen las y los estudiantes de las nuevas generaciones (Tambo, 2020, p. 54, citado por Ayala *et al.*, 2022).

Utilizar nuevas herramientas para el aprendizaje, proporciona a el alumnado la posibilidad de participar de manera activa en la construcción del conocimiento, los recursos digitales y su implementación por medio de las TIC, les permite a todos los implicados en el proceso educativo desarrollar ingenio y creatividad, además impulsa el deseo de seguir aprendiendo conforme se avanza entre los distintos niveles o consignas (Ayala *et al.*, 2002). De esta manera, el nuevo papel mediador del docente en la NEM, debe contar con los recursos y competencias digitales necesarias para que las alumnas y los alumnos participen con entusiasmo para lograr un aprendizaje no solamente activo, sino significativo (Candanoza & Segovia, 2022).

Es importante la integración de nuevas metodologías para consolidar el aprendizaje, la gamificación permite que la alumna y el alumno sean las y los protagonistas durante la consolidación del conocimiento, esto permite que desarrollemen habilidades personales y profesionales para poder solucionar problemáticas de la vida real (Zepeda, Cortés & Cardoso (2022). La NEM permite al profesorado trabajar mediante proyectos los contenidos curriculares, este tipo de enfoques pedagógicos a la par de la implementación de la gamificación durante la secuencia didáctica, fortalecen el aprendizaje activo y favorecen el que sea significativo (Zepeda *et al.*, 2022).

El ABp, integra elementos que promueven situaciones donde el aprendizaje proviene del contexto real de las alumnas y los alumnos, el conocimiento que se adquiere les funciona para resolver problemas o situaciones que se presentan de manera cotidiana; para lograrlo es fundamental que se considere la experiencia previa del estudiantado. Para implementar estrategias basadas en el desarrollo de proyectos, resulta preponderante que el profesorado conozca todas las etapas que las conforman y cuál es el objetivo de aprendizaje que se desea alcanzar (Zepeda *et al.*, 2022).

Como se describió anteriormente, se plantea utilizar un enfoque basado en proyectos que se divide en seis momentos, es posible la incorporación de la gamificación en la fase “Nos motivamos”, debido a que es la presentación la propuesta de trabajo y es el punto donde las alumnas y los alumnos se deben interesar por el tema; en la etapa “Resolvemos” también resulta factible integrar este tipo de estrategias basadas en el juego, pues es el instante donde la y el docente pueden diseñar contenidos gamificados, donde se proponga la resolución de algún conflicto (Tobón, 2023).

2.3. Aprendizaje basado en proyectos

Es una metodología activa de aprendizaje, una de sus principales características es que está centrada en la y el estudiante; también permite fortalecer un aprendizaje colaborativo y construir el conocimiento a partir de situaciones o problemáticas reales y contextualizadas. Dentro de la NEM este enfoque constructivista es prioritario; los planes de estudio y los contenidos de los Libros de Texto Gratuito

(LTG), están diseñados bajo esta metodología.

Por medio del ABP es posible generar contextos educativos donde se favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y lingüísticas del alumnado (Ruiz & Ortega, 2022). En este tipo de enfoques pedagógicos se fortalecen las competencias colectivas e individuales desde una perspectiva integradora e inclusiva. Los contenidos curriculares ya no se analizan de manera aislada; en la estrategia, las materias se fusionan para formar un proyecto integrador que tiene como objetivo resolver alguna problemática y generar un producto final (Ruiz & Ortega, 2022).

Una de sus características más importantes es que su procedimiento se desarrolla en seis fases o momentos principales: 1) Definición del problema, 2) Investigación y recopilación de información, 3) Diseño y planificación del proyecto, 4) Desarrollo y ejecución del proyecto, 5) Evaluación y retroalimentación y 6) Presentación de resultados; el uso de recursos tecnológicos en esta práctica educativa sirve para potenciar el alcance en los distintos niveles educativos (Larmer *et al.*, 2019 citado en Hurtado, Arequipa, Torres & Paredes, 2024).

2.4. El aprendizaje activo

El proceso de enseñanza-aprendizaje no se ha transformado a la par de las necesidades del alumnado, es decir, el uso de dispositivos móviles da acceso a toda la población a un mundo de información, donde es posible encontrar la respuesta a una interrogante en cuestión de segundos. El alumnado es cada vez más autodidacta y se ha convertido en el gestor de lo que desea aprender y de la forma

en que lo aprende; la y el docente en la actualidad, no solo se deben preocupar por los contenidos o metas que se presentan a las y los estudiantes, sino también en los procesos que edifican la adquisición del conocimiento (Günter, 2008). Se afirma con el aprendizaje activo que es imposible aprender por otra persona, pues cada sujeto tiene que aprender por sí mismo (Huber, 1997, p. 66, citado por Günter, 2008).

Jean Piaget (1966) mediante su enfoque constructivista, asegura que los individuos se adaptan a su entorno a partir de procesos de aprendizaje basados en su experiencia y de la misma manera adecuan el contexto a sí mismos, mediante intervenciones activas y selección de ambientes idóneos que se ajustan a sus necesidades. Günter (2008) menciona que el trabajo por proyectos fomenta el aprendizaje activo porque se basa en un interés auténtico, además las y los estudiantes generan una discusión y se aconsejan de forma grupal, también planifican y toman decisiones con total libertad de suspender las actividades para reflexionar o intercambiar ideas. Durante todo el proceso, el alumnado es participante activo y se termina el proyecto cuando se ha logrado consolidar la tarea acordada.

CAPÍTULO III

DOCUMENTACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS DEL PROFESORADO

AL UTILIZAR E INTEGRAR HERRAMIENTAS GAMIFICADAS EN LA

PLANEACIÓN DIDÁCTICA

El objetivo de este capítulo es analizar las experiencias del profesorado en torno al uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y sobre la dinámica de integración dentro de la secuencia de actividades en la planeación didáctica mediante una metodología estructurada por proyectos. El curso-taller se formuló a partir del diagnóstico aplicado al profesorado de la Zona 136 de educación básica ubicada en Fresnillo, Zacatecas.

El presente capítulo de esta investigación se conforma por tres subapartados; en el primero, se detalla el contexto de la zona escolar en cuanto a infraestructura física y sus características, así como las particularidades de las y los docentes que forman parte de su plantilla. Posteriormente se describen los elementos que conformaron el curso-taller, a partir del diagnóstico inicial que contribuyó para el diseño y estructura, después se definen los detalles de su implementación y el análisis de los resultados obtenidos. Finalmente se puntualizan las experiencias sobre el desarrollo de competencias digitales y el sentir del profesorado al interactuar con plataformas que permiten crear recursos didácticos gamificados.

3.1. Sujetos de estudio, contexto e infraestructura de la zona escolar 136 de educación básica de Fresnillo, Zacatecas

Las instalaciones de la zona escolar 136 se encuentran ubicadas en la calle Gómez

Poniente S/N en Fresnillo, Zacatecas; forma parte de la región número 2 perteneciente a la Secretaría de Educación de Zacatecas (SEDUZAC). Una de sus principales funciones es administrar y supervisar las escuelas primarias que corresponden a su área, su sostenimiento es público y atiende a un total de diez escuelas públicas, de las cuales, ocho son centros educativos de áreas rurales cercanas a la cabecera municipal, en ellos laboran los 24 docentes que forman parte de la muestra de este proyecto y dos instituciones que no participaron en la investigación, pues al contar con director técnico y encontrarse dentro del área urbana, su CTE es dirigido por su autoridad inmediata dentro de las instalaciones de su escuela.

La infraestructura de este edificio público cuenta con el espacio adecuado para la implementación del curso-taller planteado en esta investigación educativa, en este espacio se realizan las sesiones del Consejo Técnico Escolar (CTE) los últimos viernes de cada mes, así como los talleres intensivos para el personal docente. Este recinto cuenta con conexión a internet de banda ancha, lo que lo convierte en el espacio adecuado para navegar en las plataformas digitales necesarias para la correcta implementación del taller. Se considera importante resaltar que, en este inmueble escolar no existen computadoras disponibles para todo el personal docente que participó en el taller, por lo que cada profesora y profesor utilizó su dispositivo personal.

La zona escolar es atendida por un supervisor quien cuenta con estudios de Maestría en Educación, y es apoyado en las labores administrativas por una secretaria y un Asesor Técnico Pedagógico (ATP), quien se encarga de brindar acompañamiento y asesoría al personal docente, su principal objetivo es mejorar

los procesos de enseñanza-aprendizaje en el alumnado (Paredes, 2025); ambas cuentan con un nivel académico de nivel licenciatura. Las instituciones educativas que se encuentran dentro del área urbana son: la escuela primaria “Cuauhtémoc” con Clave de Centro de Trabajo (CCT) “32DPR2497A” y la escuela “Lázaro Cárdenas del Río” con CCT “32DPR2527E, si bien, estos centros escolares pertenecen a la zona antes mencionada; las y los docentes que laboran en ellos no participaron en el curso-taller porque ambas instituciones son de organización completa, es decir, cuentan con un docente frente a grupo en todos los grados escolares, intendente y un director técnico, por lo que su CTE es impartido por el responsable de cada escuela.

A continuación, se detallan el resto de las instituciones multigrado rurales que participaron en el curso-taller y que complementan la plantilla de esta zona escolar, su organización a diferencia de las dos primeras no es completa, va desde una estructura unitaria hasta una pentadocente; en la Tabla 11 se detalla sus especificaciones.

Tabla 11. Tipos de escuelas multigrado en México

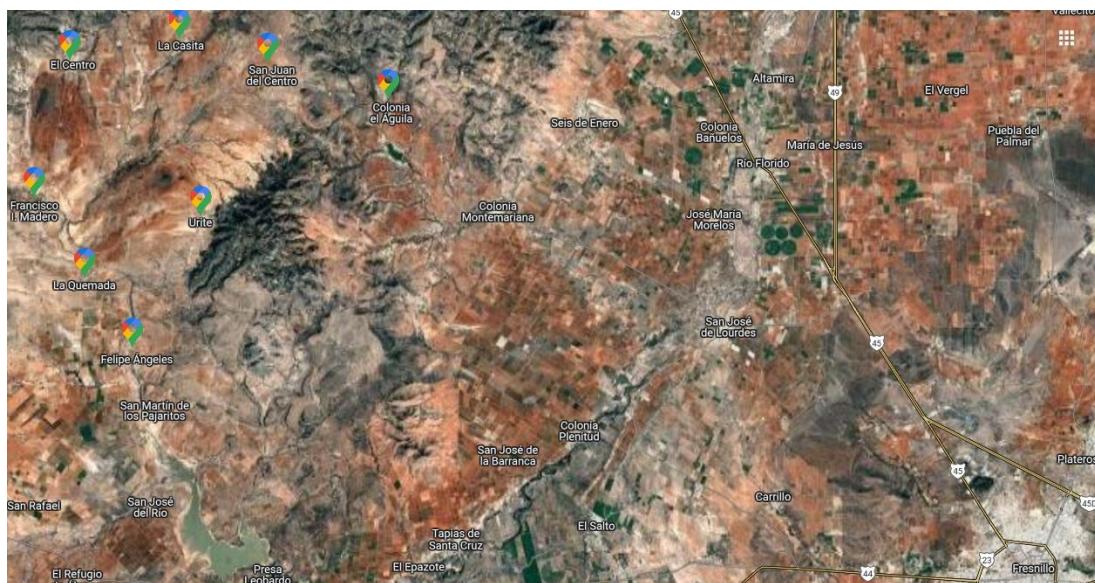
Tipo de organización	Número de docentes
Unitaria	Una o un docente atienden a dos o más grados
Bidocente	Dos docentes atienden a tres o más grados.
Tridocente	Tres docentes atienden a cuatro o más grados.
Tetradocente	Cuatro docentes atienden a cinco o más grados.
Pentadocente	Cinco docentes atienden a seis grados.

Fuente: elaboración propia a partir de información proporcionada por el INEE, 2019.

El profesorado que participó en el presente estudio, presenta un rango de edad que oscila entre los 24 y 50 años, todas y todos tienen el grado de licenciatura y cuentan con un rango de experiencia frente a grupo que va desde los 0 hasta los 26 años de servicio (véase Anexo B).

En cada una de estas instituciones educativas existe la figura de director comisionado, quien a la par de las funciones administrativas que el puesto de trabajo le exige, también es encargado de un grupo escolar. Las ocho escuelas son atendidas por tres docentes de educación física, de los cuales, una de ellos tiene estudios de maestría; estas instituciones se encuentran ubicadas en zonas rurales cercanas a la sierra de Fresnillo; en la Imagen 10 se detalla la ubicación de cada institución escolar.

Imagen 10. Ubicación geográfica de las comunidades



Fuente: elaboración propia con base en Google Earth.

En la comunidad de San Juan del Centro (El Porvenir) está establecida la institución educativa llamada “Niños Héroes” con CCT 32DPR0655M, esta escuela es de organización bidocente; el centro escolar “Ramon López Velarde” con CCT 32DPR0663V, está ubicado en la comunidad Felipe Ángeles y su estructura es tridocente; el plantel educativo pentadocente “Francisco I. Madero” con CCT 32DPR1030Q tiene sus instalaciones en la calle Juan Palacios S/N, Francisco I. Madero.

La siguiente escuela de nivel básico es de organización bidocente, se llama “Leona Vicario (32DPR1114Y)”, está constituida en la comunidad de El Águila; el espacio de formación básica pentadocente “Emiliano Zapata (32DPR1156X)” fue fundado en la comunidad de El Centro; la unidad escolar “Miguel Hidalgo (32DPR1172O)” de organización bidocente está instalada en La Quemada, Francisco I. Madero; en la comunidad de La Casita está establecida la escuela tetradocente “Fray Bartolomé de las Casa (32DPR1294Z)” y finalmente en Urite está edificada la escuela primaria “Vicente Guerrero (32DPR1655T) (véase Tabla 12).

Tabla 12. Escuela rurales de la zona Escolar 136

Nombre de la Escuela	CCT	Ubicación	Organización
Niños Héroes	32DPR0655M	San Juan Del Centro (El Porvenir)	Bidocente
Ramon López Velarde	32DPR0663V	Felipe Ángeles	Tridocente
Francisco I. madero	32DPR1030Q	Juan Palacios S/N, Francisco I. Madero.	Pentadocente
Leona Vicario	32DPR1114Y	El Águila	Bidocente
Emiliano Zapata	32DPR1156X	El Centro	Pentadocente

Miguel Hidalgo	32DPR1172O	La Quemada Francisco I. Madero	Bidocente
Fray Bartolomé de la Casas	32DPR1294Z	La Casita	Tetradocente
Vicente Guerrero	32DPR1655T	Urite	Unitaria

Fuente: elaboración propia a partir de información proporcionada por la supervisión escolar.

3.1.1. Infraestructura tecnológica e integración de las TIC dentro del aula escolar

Durante las últimas décadas, la educación en muchas partes del mundo ha sufrido una serie de cambios trascendentales que han buscado transformar las prácticas tradicionales de enseñanza; el uso de las TIC dentro del entorno escolar es un factor determinante para generar un aprendizaje dinámico (Blázquez, 2001). Formamos parte de un mundo totalmente globalizado, la era digital está presente en todos los contextos desde hace varios años; en el ámbito educativo su presencia exige un cambio que analice y transforme los paradigmas pedagógicos.

Sin embargo, es importante resaltar que la incorporación de las TIC dentro de los entornos educativos, no se limita a la simplicidad de utilizar recursos tecnológicos palpables (proyector, laptop, etc.); su aplicación efectiva dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje va más allá de contar con espacios e instrumentos digitales. Es necesario que las y los profesores de educación básica cuenten con las competencias digitales necesarias que les permitan utilizar de manera eficiente las herramientas tecnológicas que posibilitan la creación de recursos didácticos virtuales; pues, aunque se cuenten con los medios físicos, el

desconocimiento de las mecánicas que permiten integrar estos elementos en los contenidos de aprendizaje, representa una brecha digital para las y los docentes (Martínez, 2019).

Uno de los ejes principales que se tomaron en cuenta para el diseño del curso-taller que se aplicó al profesorado de la zona 136 en Fresnillo, Zacatecas; fue el desarrollo de las competencias necesarias para que la gamificación pudiera ser incorporada de manera efectiva dentro de la planeación didáctica, con el objetivo del desarrollo de las habilidades digitales de todos los implicados en el proceso educativo.

En una pregunta donde se cuestiona al profesorado sobre los elementos tecnológicos, teóricos o prácticos que considera insuficientes para implementar la gamificación, una es una de las principales razones por la cual no se integran este tipo de estrategias dentro del aula es la falta de capacitación profesional y la formación continua. “*Asistentes virtuales, cursos-talleres sobre nuevas herramientas y actualización de utilización de herramientas tecnológicas*” (DFG13), “*El uso constante de plataformas y Apps interactivas para diseñar actividades gamificadas, más conocimiento de la gamificación, planificar desafíos que motiven sin perder el enfoque educativo*” (DFG14).

La mayoría de las instituciones de la zona escolar cuentan con al menos un proyector y todo el profesorado manifiesta tener equipo de cómputo. Gran parte de las y los docentes de esta zona escolar revelaron a través de un cuestionario, que únicamente utilizan las TIC como medio de apoyo para proyectar videos, escuchar audios o presentar alguna información de una manera más llamativa “*Por ahora solo con videos, o recursos tecnológicos como la computadora*” (DFG3), “*Utilizando*

recursos digitales como videos, canciones, proyectando las actividades a realizar” (DFG14); solamente dos de los docentes manifestaron que utilizan la plataforma Kahoot como recurso tecnológico para desarrollar actividades con una metodología fundamentada en la gamificación.

Insuficiencia de equipos tecnológicos funcionales y conectividad a internet, son otras de las principales limitaciones que enfrenta el profesorado, esto les dificulta poder implementar la gamificación en sus entornos escolares; mencionan también que es necesaria una mayor profundización en los contenidos para apropiarse de los conceptos teóricos y consideran fundamental el dedicar más tiempo a las actividades prácticas.

3.2. Gamificación en acción: Transformando la planeación didáctica

En uno de los objetivos específicos de esta investigación educativa, se propuso la elaboración e implementación de un curso-taller enfocado a las y los docentes de la zona escolar 136; por medio del análisis teórico y práctico de los conceptos que forman parte de este estudio: gamificación y planeación didáctica, se buscó que el profesorado desarrollara el conocimiento necesario para poder integrar este tipo de aprendizaje en sus contextos educativos.

La estructura del curso-taller comenzó con la aplicación de un diagnóstico preliminar, que tuvo la finalidad de ofrecer al investigador una aproximación sobre el conocimiento que tienen las y los docentes en relación al uso de estrategias emergentes como la gamificación; así como del proceso de integración dentro de un Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), que de acuerdo con SEP (2022)

consiste en la creación de producciones concretas por medio de etapas o momentos donde el alumnado trabaja de manera colaborativa y el docente tiene el rol de guía, con ello el estudiantado resuelve una problemática siguiendo un proceso de investigación-acción.

Este tipo de metodologías permite la interdisciplinariedad de los contenidos para una aplicación más efectiva en el mundo real, ayuda al alumnado a que desarrolle una capacidad de análisis y crítica además de fomentar el desarrollo de habilidades digitales, pues durante el proceso metodológico es necesario realizar investigaciones en fuentes tecnológicas (SEP, 2022).

A partir de los datos obtenidos mediante esta evaluación inicial, se elaboró una presentación por medio de la plataforma Genially; donde en un principio se analizaron los componentes teóricos de los conceptos: 1) gamificación y 2) planeación didáctica, por ser los elementos clave en esta investigación; posteriormente se desarrollaron actividades prácticas que permitieron la interacción del profesorado con páginas web dedicadas a la creación de contenidos educativos gamificados. En la última actividad de este taller, se realizó una evaluación final a través de un Formulario creado en la plataforma de *Google*, con preguntas que utilizaron una escala de Likert para un manejo de datos más estructurado y cuestionamientos abiertos que permitieron el análisis del sentir y las experiencias del profesorado.

3.2.1. Diagnóstico inicial

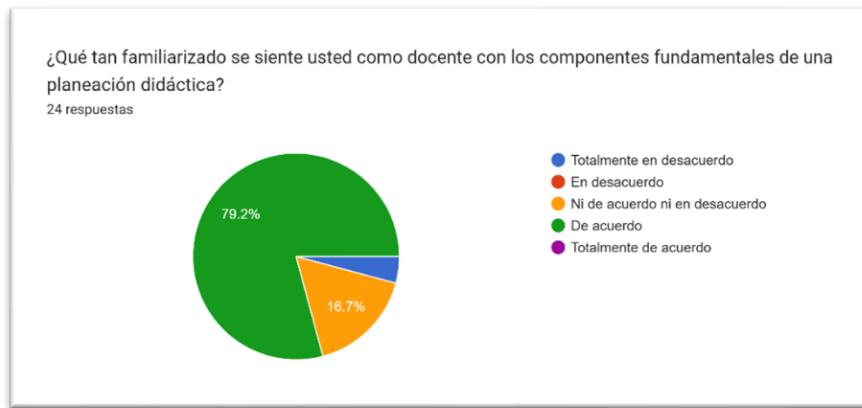
Por medio de la herramienta digital llamada Formulario de *Google*, se elaboró un

cuestionario que está integrado por 20 preguntas; de las cuales 16 utilizan una escala de Likert y 3 son de respuesta libre (véase Anexo C). El instrumento está dividido en 5 secciones: en la primera se explica el objetivo del mismo, así como las afirmaciones que conforman la escala de Likert.

En el siguiente apartado se evalúa el conocimiento que tiene el profesorado sobre las metodologías por proyectos y la planeación didáctica, después se examina el dominio que se tiene de la gamificación dentro del contexto educativo. Posteriormente se analiza si el profesorado utiliza el juego en el aula y finalmente se mide la percepción, así como las barreras que tienen las y los docentes hacia la gamificación.

El cuestionario fue respondido por 24 docentes y las respuestas de las preguntas cerradas se organizaron en gráficas de pastel. La información que proporcionó esta herramienta en la segunda sección, refleja que el 79.2% del profesorado considera que tiene los conocimientos sobre el concepto de planeación didáctica (ver Gráfica 1). Esto tienen sentido ya que como se observa en la Tabla 12, la mayor parte del profesorado puede tener experiencia sobre el tema debido a su antigüedad en la docencia.

Gráfica 1. Familiaridad con la planeación didáctica y el ABP



Fuente: elaboración propia.

Sin embargo, solo el 50% manifiesta haber implementado con éxito las metodologías por proyectos (Ver Gráfica 2) lo cual nos indica que la propuesta de trabajar los contenidos curriculares a través del ABP en la actualidad aun no es asimilada de forma correcta por todas las y los docentes.

Gráfica 2. Implementación de metodología por proyectos



Fuente: elaboración propia.

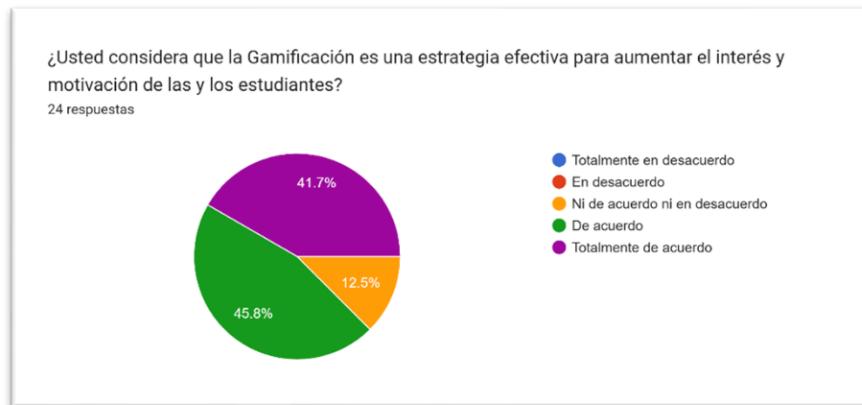
En esta sección del instrumento se planteó una pregunta de respuesta libre, donde la consigna fue una descripción breve sobre cómo él profesorado organiza un proyecto educativo en su aula, algunas de las respuestas fueron las siguientes: 1)

“Parto del interés de los alumnos para diseñar estrategias acordes a los estilos y niveles de aprendizaje”, 2) “Por medio de libros de texto gratuitos y material de internet”, 3) “Conocimientos previos, estilos de aprendizaje, exploración del medio social, diferentes estrategias, reallys, canciones, videos, entre otros”; en ninguna de las respuestas se indicaron las etapas o momentos que se pueden utilizar de acuerdo a los lineamientos de la NEM (nos motivamos, planificamos, indagamos, resolvemos, producimos y socializamos).

En la siguiente parte del instrumento se mide el conocimiento sobre gamificación, solamente 7 del profesorado expresan que conocen qué es y cómo se puede aplicar dentro del entorno educativo, el 20.9% menciona que durante su formación docente recibió información sobre este concepto; la herramienta digital interactiva que más conoce el profesorado es Kahoot, Genially y Educaplay.

En la Gráfica 3, se detalla que el 87.5% de los sujetos de estudio considera a la gamificación como una herramienta altamente efectiva dentro de los entornos escolares, pues creen que aumenta el interés y la motivación del estudiantado durante las clases.

Gráfica 3. Gamificación como estrategia efectiva



Fuente: elaboración propia.

También se observa que el 70.9% no se considera preparado para integrar recursos gamificados dentro de la planeación didáctica (Ver Gráfica 4). Estos datos representan la pertinencia de la investigación e implementación del taller, pues este tipo de metodologías activas aún son desconocidas por la mayoría de las y los docentes a pesar del impacto positivo que han demostrado tener en los procesos educativos.

Gráfica 4. Integración de la gamificación en la planeación didáctica



Fuente: elaboración propia.

En el siguiente apartado se revisa el uso del juego dentro de los espacios escolares; el 70.9% de las y los docentes encuestados expresan que incorporan actividades lúdicas basadas en el juego durante sus clases y el 100% de ellos considera que este tipo de estrategias pueden mejorar el aprendizaje. Lo anterior evidencia que la mayor parte del profesorado está de acuerdo en que el aprendizaje basado en el juego es una excelente herramienta para generar conocimiento.

En la Gráfica 5 las y los docentes exponen su desconocimiento sobre los elementos que conforman esta estrategia activa y la manera en que pueden

utilizarla dentro del aula escolar para que se forje el aprendizaje, esta carencia de información no permite que se genere un aprendizaje significativo en el alumnado, motivo por el cual este tipo de actividades se convierten en una simple distracción dentro del entorno escolar.

Gráfica 5. Uso de elementos del juego en las clases

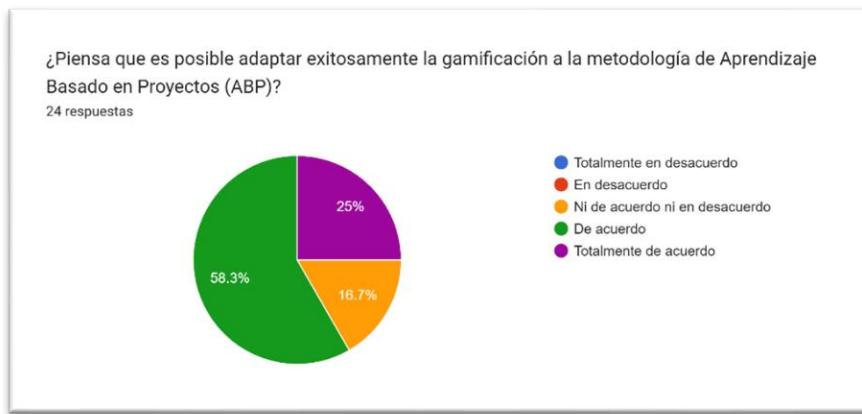


Fuente: elaboración propia.

En la última categoría de este instrumento se revisó la percepción y las barreras que tiene el magisterio de la zona 136 hacia la gamificación; el 91.6 de las y los docentes consideran que implementar la gamificación requiere mucho tiempo de planeación y el 83.4% está consciente que la falta de recursos tecnológicos es el principal impedimento para aplicar esta estrategia educativa. Estos resultados reflejan el desconocimiento del funcionamiento de las plataformas digitales que permiten diseñar contenidos gamificados de forma rápida y sencilla.

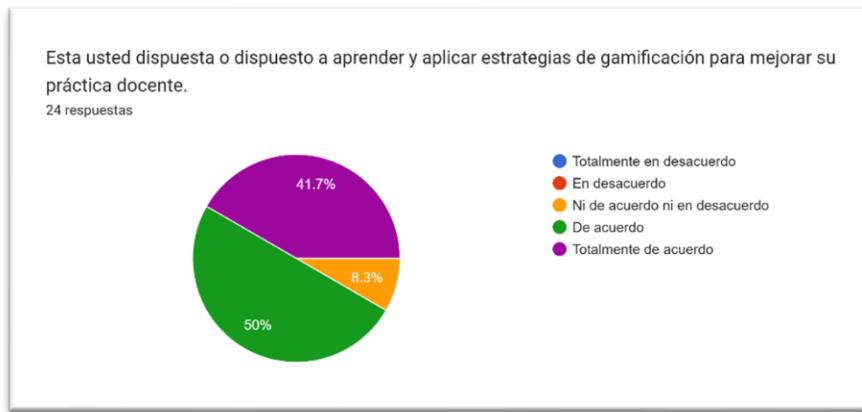
En la Gráfica 6 se observa cómo 83.3% del profesorado considera que es posible integrar de manera exitosa la gamificación dentro de las nuevas metodologías que establece la NEM, y el 91.7% está dispuesto a aprender esta estrategia pedagógica para mejorar su práctica educativa y ofrecer a las y los estudiantes nuevas oportunidades para el aprendizaje (Ver Gráfica 7).

Gráfica 6. Integrar la gamificación para mejorar el aprendizaje



Fuente: elaboración propia.

Gráfica 7. Disposición del profesorado para aprender a gamificar sus clases



Fuente: elaboración propia.

Este cuestionario proporcionó los datos necesarios para el diseño del curso-taller que se detallará a continuación, se considera importante mencionar que de acuerdo a las respuestas recabadas mediante este diagnóstico es posible afirmar que las y los docentes desconocen algunos elementos que integran el ABP, aun cuando esta metodología de aprendizaje forma parte de la NEM; sin embargo, el profesorado que respondió el formulario manifiesta su disposición para comprender a profundidad esta modelo de trabajo, así como para aprender nuevas estrategias

educativas como la gamificación.

3.2.2. Diseño del curso-taller

Para lograr que las y los docentes de la zona escolar 136 desarrollaran habilidades y conocimientos sobre los conceptos centrales de este estudio, se elaboró un curso-taller llamado “Gamificación en acción: Transformando la planeación didáctica”. El curso se dividió en dos secciones (una por día): en la primera sesión se realizó una revisión teórica al término de gamificación, los fundamentos de la planeación y por último el ABP como metodología de enseñanza-aprendizaje.

En la segunda sesión se presentó al profesorado algunas plataformas dedicadas a la creación de materiales didácticos digitales (Kahoot, Educaplay y Wordwall), con el objetivo de que interactuaran de manera directa con ellas y analizaran las distintas opciones que ofrecen para el desarrollo de los contenidos, así como la versatilidad que tienen para extender el aprendizaje fuera del horario escolar.

3.2.3. Implementación del curso-taller

El supervisor de la zona escolar 136 de educación básica de Fresnillo, Zacatecas; ofreció todas las facilidades para el curso-taller “*Gamificación en acción: Transformando la planeación didáctica*”, se desarrolló dentro de las oficinas administrativas de la zona. La primer parte que se expuso al profesorado, fue una presentación interactiva creada en la plataforma Genially, esto con el objetivo de explicar de manera gráfica e interactiva los conceptos de gamificación y planeación didáctica; así como las ventajas y limitaciones del uso de este tipo de metodología

en los contextos educativos. Primero se detalló que son las estrategias educativas lúdico-pedagógicas y la manera en que transforman las prácticas tradicionales de enseñanza, al integrar al juego como parte fundamental de su metodología (véase Imagen 11).

Imagen 11. Explicación teórica de los conceptos centrales



Fuente: Fotografías propiedad del autor.

Se explicó a las y los docentes el concepto de gamificación educativa y cuál es la relevancia que tiene en la actualidad, debido a que las y los estudiantes contemporáneos son considerados nativos digitales y por consecuencia su manera de aprender es distinta; también se analizaron las dinámicas, mecánicas y componentes de este nuevo paradigma pedagógico y los pasos que se sugieren seguir para que la implementación de la gamificación sea exitosa durante la práctica educativa.

Se detalló como la gamificación resulta ser un recurso didáctico innovador que promueve en estudiantes y profesores la adquisición de competencias digitales

necesarias para adecuarse a la realidad contextual. Posteriormente se describieron algunos de los principios teóricos de la planeación didáctica, cuál es su importancia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y cómo su ausencia representa una falla de origen durante la dinámica educativa (véase Imagen 12).

Imagen 12. Planeación didáctica gamificada



Fuente: Fotografías propiedad del autor.

Se analizaron los elementos que conforman este esquema didáctico y su integración de acuerdo a la NEM; dentro de este marco curricular, la SEP propone a las y los docentes que se implementen metodologías activas para el desarrollo de los contenidos. Una de las propuestas que sugiere es el ABP, se puntuaron todo los elementos que conforman esta sugerencia pedagógica de acuerdo con Tobón (2023); así como los momentos en los que se sugiere integrar la gamificación para lograr en las alumnas y los alumnos un aprendizaje significativo. De esta manera finaliza la primer sesión, las y los docentes asumieron con actitud favorable el apartado teórico del curso-taller (véase Imagen 13).

Imagen 13. Fin de la primera sesión del curso-taller



Fuente: Fotografías propiedad del autor.

El segundo día del curso-taller tenía como objetivo que las y los docentes de la zona escolar 136 desarrollaran las competencias digitales necesarias para poder crear recursos didácticos gamificados a partir del contenido planteado en una planeación didáctica. Se comenzó con un breve repaso a los conceptos clave que se abordaron en la parte teórica del taller.

El contenido de esta sesión práctica, se estructuró en cinco apartados: en el primero, se presentó al profesorado una actividad que formaba parte de una planeación didáctica y que se gamificó mediante la plataforma Kahoot. A continuación, se jugó de manera colectiva; con el objetivo de que el profesorado tuviera un primer acercamiento a la interfaz de esta página web, realizando el proceso de acceso a través de algún dispositivo electrónico (ver Imagen 14). También para que las y los docentes visualizaran las formas de juego, la interactividad que ofrece el sitio y la retroalimentación cualitativa y cuantitativa que

proporciona la plataforma para la evaluación del contenido.

Imagen 14. Interacción con la plataforma Kahoot



Fuente: Fotografías propiedad del autor.

Posteriormente se presentaron algunas de las principales características de los portales web con las que se trabajarían durante la sesión: tipos y creación de cuenta gratuita, modos de juego y alojamiento de los resultados. Enseguida, se presentaron de manera individual las plataformas: Kahoot, Educaplay y Wordwall (ver Tabla 13); explicando en cada una de ellas, cuáles son sus características principales, que pasos se deben seguir para gamificar las actividades, cual es proceso de creación de una cuenta gratuita, de qué manera se presenta el contenido, además de la consulta y gestión de resultados.

Tabla 13. Características de las plataformas utilizadas

Plataforma	Características	URL
Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> a) Creación de cuestionarios interactivos b) Es posible integrar a cada pregunta sonidos, imágenes, etc. c) Diseñar y compartir contenido digital. d) Utilizar plantillas ya creadas. e) Versión gratuita y de paga. f) Es posible asignar actividades de manera programada. g) Permite visualizar los resultados y proporciona información para la evaluación del contenido. 	https://kahoot.com/
Educaplay	<ul style="list-style-type: none"> a) Posibilita crear recursos personalizados. b) Ofrece distintas formas de juego con el recurso creado c) La versión gratuita solo permite crear y modificar tres recursos. d) Es posible programar las actividades y establecer límite para la entrega. 	https://es.educaplay.com/
Wordwall	<ul style="list-style-type: none"> a) Permite el diseño interactivo de sopas de letras, crucigramas, juegos de palabras, relación de columnas. b) No establece límite en la creación de contenido. c) Versión gratuita y de paga. d) No hay límite de jugadores. e) Ofrece resultados de forma inmediata y ordenada. 	https://wordwall.net/es

Fuente: elaboración propia.

Seguido de ello, se formaron cuatro mesas de trabajo a las cuales se les proporcionó un actividad contenida en una planeación didáctica (véase Anexo D)

para que crearan el contenido gamificado; a la par que el profesorado realizaba la actividad planteada, se atendían las dudas que tenía cada mesa de trabajo y se daban las explicaciones que las y los docentes solicitaban. Es importante resaltar que cada integrante de los equipos formados participó de manera colaborativa con sus pares durante el desarrollo de esta actividad.

Imagen 15. Mesas de trabajo y distribución de actividades



Fuente: Fotografías propiedad del autor.

En la Imagen 16 se observa la última actividad del taller, la cual consistió en la socialización de las actividades creadas. El objetivo es que todas las y los participantes compartieran su actividad con el grupo, se recibiera retroalimentación y se atendieran las dudas. Todos los equipos desarrollaron con éxito su actividad y lograron atraer un enorme interés de quienes participaban en la resolución del juego.

Imagen 16. Socialización de la actividad gamificada



Fuente: Fotografías propiedad del autor.

El curso-taller terminó con esta actividad; las y los docentes pusieron en práctica las competencias digitales que desarrollaron durante las dos sesiones. Diseñaron, crearon y compartieron contenidos gamificados innovadores con los colectivos de trabajo que integran la zona, con la finalidad de enriquecer con ello enriquecer su práctica educativa. Después de la implementación del taller, se creó y envió al profesorado un cuestionario final para evaluar el aprendizaje y la experiencia que obtuvieron durante su participación en el curso; en el siguiente apartado se detallan los datos que se obtuvieron.

3.2.4. Análisis de los resultados

El cuestionario fue elaborado con un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) en la plataforma de Google (véase Anexo E), las preguntas cerradas utilizan, una escala de Likert. Esta dividido en cuatro secciones estructuradas que permiten recabar información sobre los datos generales, valoración del conocimiento y aprendizaje que les generó el taller, evaluación de la aplicación práctica y por último la retroalimentación y sugerencias sobre el curso; el cuestionario fue respondido por 20 docentes.

En la Gráfica 8 se puede observar que el 100% del profesorado que contestó el formulario considera que gracias al curso-taller logró adquirir nuevos conocimientos sobre el concepto de gamificación. Además, el 95% menciona que ya le es posible integrar este recurso didáctico en su planeación didáctica (véase Grafica 9). Se consideran relevantes estos resultados, pues las y los docentes adquirieron el conocimiento necesario para innovar sus clases, además abren el espacio para que se realicen más investigaciones que promuevan la formación continua del profesorado.

Gráfica 8. Nuevos conocimientos sobre gamificación



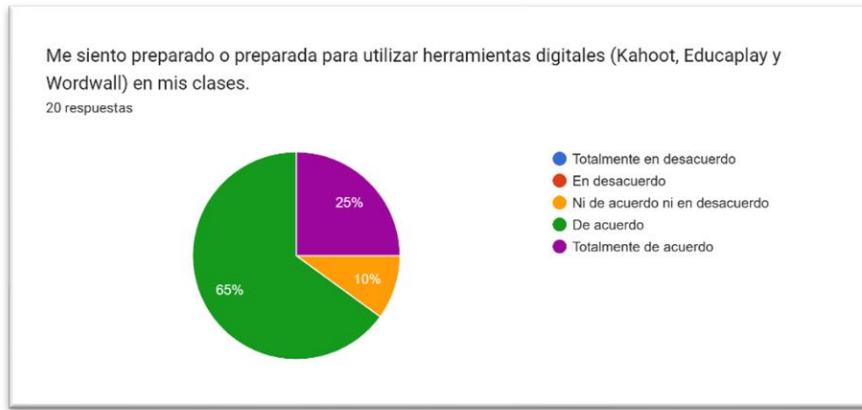
Gráfica 9. Gamificación en la planeación didáctica



Fuente: elaboración propia.

El 100% del profesorado considera que las explicaciones teóricas y los ejemplos prácticos del curso-taller fueron claros y útiles para su posterior implementación en el ejercicio de la docencia, este mismo porcentaje reconoce que las actividades que se realizaron, contribuyeron significativamente en su aprendizaje y que la demostraciones prácticas sobre el uso que se dio en cada plataforma, fueron adecuadas para comprender su funcionamiento. Mientras que el 90% expresa que está preparado teórica y metodológicamente para utilizar en sus clases diarias, herramientas digitales como Kahoot, Educaplay y Genially (véase Gráfica 10). Esta información es significativa, pues permite avanzar en el cumplimiento del objetivo general y en la hipótesis de esta investigación.

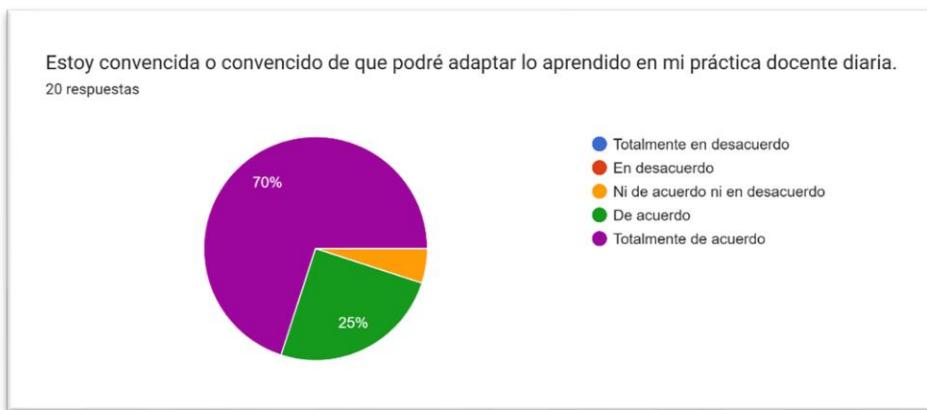
Gráfica 10. Aplicación de las herramientas digitales



Fuente: elaboración propia.

Desde el diseño del curso-taller, se planteó una implementación estructurada; como se mencionó anteriormente estuvo dividido en dos secciones, esto con el objetivo de que la apropiación de los conceptos teóricos ejes de estudio de esta investigación, sirvieran al profesorado para comprender cómo se realiza una planeación didáctica enfocada en el ABP y de qué manera se pueden crear e integrar en alguno de sus momentos, recursos digitales gamificados. El 100% de los participantes considera que la explicación guiada en las plataformas fue efectiva, pues les ayudó a familiarizarse con las funciones y el 95% está convencido que podrá adaptar lo aprendido en su práctica docente diaria (Ver Gráfica 11).

Gráfica 11. ¿Podré adaptar lo aprendido en mi práctica docente?



Fuente: elaboración propia.

La evaluación de este curso, se constituye como uno de los ejes principales de esta investigación, cada una de sus respuestas aportan datos significativos para medir la pertinencia de la investigación y el impacto que tuvo en las y los docentes que participaron en el. En el siguiente apartado se detallan la participación que tuvo el profesorado durante la implementación del taller y como se sintió al elaborar herramientas pedagógicas innovadoras.

3.3. Resultados y percepción del profesorado al utilizar herramientas gamificadas

Las y los docentes, manifiestan en sus respuestas que aplicarán las estrategias y herramientas presentadas en el curso-taller haciendo uso de los dispositivos móviles que tienen a su alcance, que si bien refieren es muy limitado, los consideran suficientes para comenzar a gamificar sus clases, en una de las respuestas proporcionadas por el profesorado, se menciona: “*Utilizaré kahoot para realizar un concurso de conocimiento entre mis alumnos, para darme cuenta si han adquirido*

los aprendizajes deseados" (DFG5), también comentan que utilizaran estas estrategias para contenidos difíciles de abordar: "*Retomando los temas que se les dificultan más a los alumnos e implementar algunas de las estrategias que se nos mostraron para que por medio del juego los alumnos se apropien de los aprendizajes*" (DFG21). Las y los docentes expresan que utilizaran las plataformas para reforzar el aprendizaje y hacer más dinámicas las actividades mediante los recursos visuales propios de la estrategia; también para generar motivación en el estudiantado, promover el trabajo colaborativo y para trabajar con una estrategia distinta, contenidos que presentan cierto grado de dificultad para las alumnas y los alumnos.

"Aplicaré las estrategias y herramientas del taller adaptándolas al contexto de mi aula. Utilizaré recursos visuales y digitales para reforzar el aprendizaje, fomentaré el trabajo colaborativo mediante proyectos y promoveré la reflexión a través de actividades dinámicas. Además, integraré materiales físicos y tecnológicos para enriquecer la enseñanza y motivar a las y los estudiantes" (DFG15).

Durante la sesión práctica del curso-taller, las y los docentes mostraron una gran disposición para el aprendizaje y uso de las plataformas, las mesas de trabajo realizaron las actividades de forma ordenada y todas lograron gamificar la actividad que se presentó en la planeación. En el cuestionario de evaluación, refieren que pretenden elaborar equipos dentro del aula acorde a los dispositivos electrónicos con los que cuenta la escuela: "*Elaborar equipos de acuerdo a la cantidad de dispositivos electrónicos para realizar actividades de evaluación*" (DFG22), con el objetivo de implementar estrategias fundamentadas en el juego y fomentar un aprendizaje activo en sus estudiantes.

La plataforma que generó mayor interés al profesorado fue Kahoot,

mencionan que la utilizarán dentro del aula, para motivar el interés de sus alumnas y alumnos, así como para realizar una evaluación formativa mediante “*concursos de conocimiento*”. Las y los docentes expresan, que utilizaran las plataformas digitales para que el alumnado pueda adquirir en casa un mayor conocimiento de los temas que se abordaron en clase, a través de los retos que las páginas gamificadas permiten crear. También utilizarán la gamificación como complemento o para fortalecer su trabajo en los proyectos educativos que exige la NEM.

Consideran que lo más valioso del taller fue aprender sobre el funcionamiento de los sitios web; expresan que el conocimiento adquirido, les resulta fundamental para poder innovar dentro del aula: “*El hecho de que nos enseñara como utilizar las diferentes plataformas de internet para desarrollarlas con los alumnos*” (DFG5), “*El conocimiento de las aplicaciones para elaborar las actividades*” (DFG9). El profesorado menciona la necesidad de adaptarse a los nuevos cambios tecnológicos para poder ofrecer contenidos nuevos a las alumnas y los alumnos. También reflexionan que, para poder implementar la gamificación, es necesario desarrollar competencias digitales y manifiestan en sus respuestas que la formación continua a través de cursos o talleres representa una vía sólida y efectiva para lograrlo.

Mediante la aplicación del curso-taller, el profesorado de la zona escolar de educación básica 136 adquirió los conocimientos necesarios para integrar la gamificación dentro de la planeación, comprendió los fundamentos de la gamificación, así como los elementos que se deben considerar para su aplicación efectiva dentro del aula; este concepto era desconocido para las mayoría de las y los docentes de la zona.

Aun cuando gran parte de las y los docentes que participaron en el curso-taller cuentan con una gran experiencia dentro del sistema educativo; desconocían los elementos centrales que debe tener una planeación didáctica fundamentada en trabajo por proyectos. El ABP es una metodología que no termina de permear en el profesorado, esto influye directamente en su implementación para el abordaje de los contenidos curriculares.

CONCLUSIONES

La educación en México y en el mundo, no obedece a un sistema estático o lineal, se constituye como un proceso en constante evolución y transformación, que busca por medio de prácticas pedagógicas, generar un aprendizaje significativo en las alumnas y los alumnos. Es importante que el profesorado comprenda que la manera de enseñar cambia conforme pasa el tiempo y que en la actualidad el alumnado tiene acceso a una gran cantidad de dispositivos móviles y una disponibilidad casi ilimitada a cualquier información.

Estamos viviendo en una época donde básicamente todos los procesos humanos están digitalizados y las prácticas educativas no son la excepción. Esta era de hiperconectividad, exige transformar la manera en que se desarrollan las clases dentro de la aula y el profesorado debe encontrar los mecanismos para implementar estrategias innovadoras como la gamificación dentro de su planeación didáctica.

Las y los docentes del sistema educativo mexicano, aún no logran integrar por completo y de manera efectiva en su planeación didáctica estrategias educativas contemporáneas como la gamificación. El cambio de modelo educativo propuesto en el año 2019 por el gobierno federal, representa un enorme reto para el profesorado, pues las metodologías para el logro de los aprendizajes están fundamentadas en el ABP y se propone en ellas realizar una planeación con un enfoque activo y dividido en momentos. Con esta investigación, el profesorado de la zona escolar 136 analizo fundamentos teóricos e interactúo con herramientas digitales para poder integrar la gamificación como un valioso recurso didáctico, que

le permite innovar dentro del aula.

La hipótesis de esta investigación educativa afirma que el realizar un taller sobre cómo al integrar la gamificación digital en la planeación didáctica, impactaría de manera significativa en el desarrollo de las competencias digitales del profesorado y que les permitiría diseñar herramientas para consolidar un aprendizaje activo en el alumnado. Durante la realización del taller se hizo observación directa, se documentó todas las sesiones en audio, foto y video; además se elaboró un cuestionario de evaluación. Los información, obtenida confirma lo planteado, pues las experiencias y participación activa de las y los docentes demuestran que a partir de la implementación del taller se muestran dispuestos a transformar su práctica educativa.

Dentro de la plantilla de la zona escolar, existe una enorme diferencia entre los años de experiencia que tienen las y los docentes, esta variable, aunque resulta significativa por el limitado conocimiento digital que pueden tener las generaciones de mayor antigüedad, no impidió que el aprendizaje se diera de manera general entre las y los participantes. Desde la implementación del taller en la fase de explicación teórica todo el profesorado manifestó un gran interés por el tema.

El objetivo general que se propuso al comienzo de la investigación se cumplió en su totalidad, pues se logró implementar la gamificación como un valioso recurso didáctico que fortalece el aprendizaje activo dentro de la planeación didáctica a través de las experiencias de los docentes de la zona escolar 136. Cada uno de los objetivos específicos que se plantearon se cumplieron, ya que se logró analizar exitosamente la teoría de la gamificación y la manera en que se aplica dentro del aula gracias al uso de las TIC, se examinaron los fundamentos de la planeación

didáctica y de los recursos didácticos digitales para consolidar el aprendizaje activo y finalmente por medio de un curso-taller y un cuestionario de evaluación se logró analizar las interacciones y experiencias del profesorado, al implementar la gamificación digital dentro de la planeación didáctica.

La metodología que se utilizó resultó ser la adecuada, ya que permitió que el profesorado que participó en el curso-taller desarrollara los conocimientos necesarios para integrar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje. Gracias a esta metodología se diseñó el contenido específico para que las y los docentes lograran adquirir un aprendizaje significativo que impactara de manera positiva en su vida y en la de sus estudiantes.

Con esta investigación educativa, el profesorado de la zona escolar 136 de educación básica de Fresnillo, Zacatecas, conoció una estrategia de aprendizaje diferente a las que se aplican en las prácticas tradicionales de enseñanza. La NEM propone, que mediante la actualización docente se logre construir un aprendizaje activo basado en proyectos innovadores que estén contextualizados a la realidad de las alumnas y los alumnos.

El conocimiento que adquirió el profesorado durante su participación en el curso-taller, representa un cambio trascendental que indiscutiblemente abonará de manera positiva en el manejo de los contenidos curriculares, pues esta estrategia didáctica motiva a las y los estudiantes a aprender de una manera divertida y permite que el aprendizaje no esté limitado a las cuatro paredes que conforman el aula.

La retroalimentación inmediata que proporcionan los sitios web que se revisaron en el taller, sirve como elemento clave para trabajar una evaluación

formativa con el alumnado, este tipo de evaluación forma parte de la NEM. Este elemento representa un valor agregado al uso de la gamificación dentro del aula, ya que permite analizar detalladamente el nivel de conocimiento que tienen las alumnas y los alumnos en los contenidos, para modificar o realizar los ajustes necesarios a la estrategia educativa.

Esta investigación educativa tuvo un impacto positivo en el profesorado, pues en la última sesión de CTE, se hizo una revisión al documento de Proceso de Mejora Continua (PMC) que genera cada una de las instituciones escolares que integran la zona. Dentro de este documento, existe un ámbito específico donde se habla acerca de la formación continua del profesorado y de la innovación pedagógica que se da en las aulas.

Durante la exposición de siete instituciones educativas, se mencionó que el curso-taller de gamificación y planeación didáctica que se implementó en la zona escolar, contribuyó favorablemente para transformar su práctica educativa; mencionaron que lo implementaron en sus clases y obtuvieron como resultado, una gran motivación por parte de sus alumnas y alumnos; les resultó una experiencia innovadora.

A partir de esta investigación, será posible realizar otros estudios que detallen cual ha sido la experiencia del profesorado al implementar la gamificación dentro de las aulas. También es posible analizar como este tipo de estrategias educativas aumentan el interés del alumnado algún campo formativo específico de la NEM (Lenguajes, Saberes y Pensamiento Científico, Ética, Naturaleza y Sociedades y De lo Humano y lo Comunitario). O de qué manera, se adapta a las metodologías que se proponen en cada uno de esos campos.

El uso de la tecnología dentro de los espacios educativos representa un reto para el profesorado, sin embargo, si se usa de manera correcta, puede transformar completamente el proceso educativo. Dichos cambios, obedecen a un proceso de formación continua que requiere dedicación y tiempo por parte de las y los docentes. Se considera necesario que la SEP invierta los recursos necesarios para promover estrategias educativas e innovadora que obedezcan a la realidad de la educación en México.

REFERENCIAS

- Acosta, J., Torres, M, Paba, M., & Alvarez, M. (2020). *Análisis de la gamificación en relación a sus elementos*. Recuperado de: <https://hal.science/hal-02548860/> Fecha de consulta 14 de febrero de 2024.
- Agis, J. (2019). *Gamificación en ambientes virtuales de aprendizaje*. (Tesis de Maestría). Ciudad de México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Aguilera, C., Santos, C., Pinargote, B., & Erazo, J. (2020). Gamificación: estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del primer grado de educación básica. *Revista Cognosis*, Vol. 5, Núm. 2, pp. 51-70.
- Audiffred, A. (2022, marzo, 29). *Juegos serios para la educación*. Recuperado de: <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/juegos-serios-para-la-educacion/> Fecha de consulta 13 de mayo de 2024.
- Ayala, D., & Mosos, G. (2022). *Impacto de incorporar el modelo de gamificación en una estrategia didáctica para el fortalecimiento del pensamiento espacial y sistemas geométricos en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa la Fila del Municipio de Icononzo – Tolima*. (Tesis de Maestría). Tolima, Colombia: Universidad de Cartagena.
- Blázquez, F. (2001). *Sociedad de la información y la educación*. España: Junta de Extremadura.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de gamificación*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Bravo, J. (2004). Los medios de enseñanza: Clasificación, selección y aplicación Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, Núm. 24, pp. 113-124.
- Cabero, J. (1994). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. *Comunicar*, Núm. 3, pp. 14-25.
- Cabero, J. (1998). *Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación: aportaciones a la enseñanza*. Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación. Madrid: Síntesis, pp. 15-38.
- Caicedo, L. (2019). Aporte de las estrategias lúdico pedagógicas centradas en el juego desde el aprendizaje significativo. *Revista Unimar*, Vol. 37, Núm. 2, pp. 27-38.
- Calderón, C. (2022). *La implementación de la gamificación en el aprendizaje de las operaciones básicas de la aritmética en un grupo de segundo de primaria*.

(Tesis de Licenciatura). San Luis Potosí, S.L.P: Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí.

Candanoza, L., & Segovia, Y. (2002). *Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora*. (Tesis de Maestría). Barranquilla, Colombia: Universidad de la Costa

Canquiz, L., Mayorga, D., & Sandoval, C. (2021). Planeación didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora. *Revista de estudios sobre lectura*, Vol. 20, Núm. 5, pp. 96-106. DOI: https://doi.org/10.18239/ocnos_2021.20.2.2404.

Corenstein, M. (2001). Un repaso de la etnografía educativa en México hoy. *Educación Física y Ciencia*, Núm. 5, pp. 55-67.

Diario Oficial de la Federación (2019). Decreto por el que se expide la Ley General de Educación y se abroga la Ley General de la Infraestructura Física Educativa: Presidencia de la República. México.

Diario Oficial de la Federación (DOF) (2019). Decreto por el que se expide la Ley General de Educación y se abroga la Ley General de la Infraestructura Física Educativa: Presidencia de la República. México.

Díaz, F., Lule, M., Pacheco, D., Rojas, S., & Saad, E. (1984). *Metodología del Diseño Curricular para la Educación superior*. México: Trillas

Díaz-Barriga, Á. (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista Iberoamericana de Educación superior*, Vol. 4, pp. 3-21. DOI: [https://doi.org/10.1016/S2007-2872\(13\)71921-8](https://doi.org/10.1016/S2007-2872(13)71921-8).

Espejo, R. (2016). ¿Pedagogía activa o métodos activos? El caso del aprendizaje activo en la universidad. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, Vol. 10, pp. 16-27. DOI: <https://doi.org/10.19083/ridu.10.456>

Fernández, I. (2015). Juego serio: gamificación y aprendizaje. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, pp. 43-48.

Fernández, M. (2018). Recursos educativos abiertos: Jugando y aprendiendo matemáticas. *Entretextos*, Vol. 10, Núm. 30, pp. 56-67. DOI: <https://doi.org/10.59057/iberoleon.20075316.201830176>.

Freire, P. (2005). *La pedagogía del oprimido*. (2 ed.). Argentina: Siglo Veintiuno Editores

Galván, A., & Siado, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, Vol. 7, Núm. 12, pp. 962-975. DOI: 10.35381/cm.v7i12.457

García, F., Cara, J., Martínez, J., & Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. Logía, educación física y deporte: *Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, Vol. 1, pp. 16-24.

Garza, J. (2021). *La apropiación de las tecnologías de la información y comunicación en la dimensión pedagógica de las y los docentes de la escuela primaria “José María Morelos” de la comunidad de Col. Montemariana, Fresnillo, Zacatecas (2020-2021)*. (Tesis de Maestría). Zacatecas: Universidad Autónoma de Zacatecas.

Gobierno de Canarias. (2017). Gamificación ¡A jugar!. Recuperado de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagotic/files/2018/11/gamificacion.pdf> Fecha de consulta: 19 de mayo de 2024.

Günter, H. (2008). Aprendizaje activo y metodologías educativas. *Revista de Educación*, pp. 59-81.

Hurtado, M., Arequipa, S., Torres, M., & Paredes, P. (2024). El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como Enfoque Pedagógico Innovador: Una Revisión Bibliográfica. *Revista Polo del Conocimiento*, Vol. 10, Núm. 2, pp. 2035-2055. Recuperado el 8 de junio del 2025, de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9021/pdf>

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (30 de octubre del 2024). Encuesta nacional sobre disponibilidad y uso de tecnologías de la información en los hogares (ENDUTIH) 2024. Recuperado de: https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2025/endutih/ENDUTIH_24_RR.pdf Fecha de consulta: 23 de febrero del 2024.

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). (enero del 2022). *Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente*. Recuperado de: https://intef.es/wp-content/uploads/2023/05/MRCDD_GTTA_2022.pdf Fecha de consulta 02 de marzo del 2024.

Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE). (30 de marzo del 2019). La educación multigrado en México. Recuperado de: <https://www.inee.edu.mx/la-educacion-multigrado-en-mexico/> Fecha de Consulta: 22 de febrero del 2025.

Jacome, Y. (2021). *El trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura*. (Tesis de Maestría). Quito, Ecuador: Universidad Tecnológica Indoamericana.

Kelly, V., (S.f). *Educación y tecnologías digitales*. Recuperado de: <https://siteal.iiep.unesco.org/eje/pdf/1323> Fecha de consulta 15 de noviembre de 2023.

León, J., & Cisneros, P. (2021). Competencias y recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en educación básica superior. *Revista Scientific*, Vol. 6, Núm. 20, pp. 92-112.

Londoño, L., & Rojas, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y educadores*, Vol. 23, Núm. 3, pp. 493-512.

Macías, A. (2017). *La gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. (Tesis de maestría). Guayaquil, Ecuador: Universidad Casa Grande.

Martínez, M. (2019). Percepción de la Integración y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estudio de Profesores y Estudiantes de Educación Primaria. *Información Tecnológica*. Vol. 30, Núm. 1, pp. 237-246.

Mexicanos Primero (2024). (1 de abril del 2024). En las escuelas el uso de computadoras y la conectividad no está garantizado. Recuperado de: https://www.mexicanosprimero.org/pdf/comunicados/2024/Comunicado_En-las-escuelas-el-uso-de-computadoras-y-la-conectividad-no-esta-garantizado-010424.pdf Fecha de consulta: 5 de junio del 2025.

Monroy, M., Contreras, O., & Desatnik, O. (2023). Planeación didáctica. *Psicología Educativa*, (pp. 453-486). México: UNAM, Facultad de Estudios Superiores Iztacala.

Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, Vol. 44, Núm. 1. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Paredes, J. (2025). La asesoría técnico pedagógica en la Nueva Escuela Mexicana bajo un enfoque humanista. *Revista Neuronum*, Vol. 11, Núm. 1, pp. 1-15.

Pegalajar, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, Vol. 39, Núm. 1, pp. 169-188.

Piaget, P. (1966). Piaget's theory. En Mussen P. (Ed), *Carmichael's manual of child psychology* (pp. 703-732). New York: Wiley.

Poveda, J. (2023). *La gamificación como recurso didáctico en la mejora del aprendizaje de matemáticas de los estudiantes de básica elemental* (Tesis de Maestría). Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica.

Prieto, J., Gómez, J., & Said, E. (2022). *Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática*. Revista Electrónica Educare, Vol. 26, pp. 251-273.

Ramírez, M., & Bedoya, Á. (2022). Metodología activa: gamificación. En Choque, J. (Ed.). *Estrategias pedagógicas innovadoras*, (pp. 246-267). Medellín: SedUnac.

Reig, D. & Vilchez, L. (2013). Describiendo al hiperindividuo, el nuevo individuo conectado. En Reig, D. (Ed.). *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*, (pp. 21-81). España: Fundación Telefónica.

Reig, D. & Vilchez, L. (2013). *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*. Madrid: Fundación Telefónica y Fundación Encuentro.

Rodríguez, J., Magallanes, M. & Gutiérrez, N. (2020). Las competencias digitales docentes. Un estudio en profesionales de la educación. En Rodríguez, J., Magallanes, M. & Gutiérrez, N. (Ed. 1). *Cultura y comunicación en la sociedad de la información*, (pp. 29-41). Zacatecas: Arlequín Editorial y Servicios.

Rodríguez, J., Rodríguez, L., & Garza, J. (2021). Políticas públicas para la integración de las TIC. Una mirada a la realidad educativa en el Nivel Básico en México. En Esparza, G., Aguirre, J., Domínguez, J., & Hernández, T. (Ed.). *Políticas Públicas*, (pp. 163-189). México: Tirant Lo Blanch México.

Rosas, N. (2020). *Formación docente: Planeación didáctica en docentes de ciencias experimentales del colegio de ciencias humanidades*. (Tesis de Maestría). Tlanepantla, Estado de México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Ruiz, D., & Ortega, D. (2022). El aprendizaje basado en proyectos: una revisión sistemática de la literatura (2015-2022). *Revista Internacional de Humanidades*, Vol. 14, Núm. 6, pp. 2-14. Recuperado el 8 de junio del 2025, de <https://historicoeagora.net/revHUMAN/article/view/4181/2559>

Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, Vol. 2, Núm. esp. pp. 127-137.

Sandoval, Y. (2020). Elementos curriculares de la planeación didáctica argumentada para la generación de aprendizajes. *Educando para educar*, Núm. 32, pp. 61-72.

Secretaría de Educación Pública (SEP). (8 de noviembre del 2019). TIC en la educación: un reto aún por afrontar. Recuperado de: <https://www.gob.mx/aprendemx/articulos/tic-en-la-educacion-un-reto-aun-por-afrontar?idiom=es> Fecha de consulta: 5 de junio del 2025.

Secretaría de Educación Pública (SEP). (10 de junio del 2022). Metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Recuperado de: <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2022/06/Metodologia-ABP-Final.pdf> Fecha de consulta: 01 de marzo del 2025.

Secretaría de Educación Pública (SEP). (2022). Orientaciones para el taller intensivo de formación continua para docentes. Recuperado de: https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2023/07/Orientaciones_para_el_Taller_Intensivo_de_Formacion_Continua_para_Docentes.pdf Fecha de consulta: 11 de septiembre de 2024.

Secretaría de Educación Pública (SEP). (julio del 2023). Plan de Estudios para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria. Recuperado de: https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2023/07/Plan_de_Estudios_para_la_Educacion_Preescolar_Primaria_y_Secundaria.pdf Fecha de consulta: 14 de mayo de 2024.

Secretaría de Educación Pública (SEP). (2024). La nueva escuela mexicana y su impacto en la sociedad. Recuperado de: <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/05/La-NEM-y-su-impacto-en-la-sociedad.pdf> Fecha de consulta: 11 de septiembre de 2024.

Secretaría de Educación Pública (SEP). (6 de febrero del 2025). Habilidades digitales. Recuperado de: <https://nuevaescuelamexicana.sep.gob.mx/contenido/recurso/34644/> Fecha de consulta: 6 de junio del 2025.

Soto, A. (2022). *La gamificación integrada en el aprendizaje basado en proyectos: Propuesta didáctica para el área de ciencias naturales*. (Tesis de Licenciatura). Valladolid, España: Universidad de Valladolid.

Tejeda, A., & Eréndira, M. (2009). *Unidad de Investigación y apoyo Pedagógico*. Recuperado de: http://uiap.dgenp.unam.mx/apoyo_pedagogico/proforni/antologias/LA%20PLANEACION%20DIDACTICA.pdf Fecha de consulta 6 de septiembre de 2023.

Tena, M., Navas, M., & Fuster, M. (2021). Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, Vol. 24, Núm. 1, pp. 29-42.

Tobón, S. (2023). *Manual de planificación didáctica por proyectos*. Recuperado de: www.cife.edu.mx/recursos Fecha de consulta 11 de septiembre de 2024.

Unidad del Sistema para la Carrera de las Maestras y los Maestros (USICAMM) (2023). Acuerdo que contiene las disposiciones, criterios e indicadores para la realización del proceso de admisión en educación básica. Secretaría de Educación Pública. México.

Valerio, J. (2019). *La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias.* (Trabajo de fin de grado). Palma, España: Universidad de las Islas Baleares.

Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, Vol. 61, Núm. 1, pp. 114-129.

Venegas, A. (2024). Implementación de estrategias de gamificación para fomentar el desarrollo de habilidades del pensamiento en educación secundaria. (Tesis de Maestría). Zacatecas, México: Universidad Autónoma de Zacatecas.

Zepeda, M., Cortés, J., & Cardoso, E. (2022). Estrategias para el desarrollo de las habilidades blandas a partir del aprendizaje basado en proyectos y gamificación. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, Vol. 13, Núm. 25. DOI: <https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1348>

Zepeda, S., Abascal, R., & López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, Vol. 12, Núm. 6, pp. 315-325.

ANEXOS

Anexo A. Oficio de autorización para la aplicación del estudio



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN
ESTADO DE ZACATECAS
COORDINACIÓN DE DIRECCIONES REGIONALES
DIRECCIÓN REGIONAL 02 FEDERAL
JEFATURA DE SECTOR DE PRIMARIA 04
ZONA ESCOLAR 136 PRIMARIA

SUPERVISIÓN ESCOLAR No. 136

C.C.T 32FIZ0136Z

FRESNILLO, ZAC. A 24 DE OCTUBRE DEL 2024

ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA LA IMPLEMENTACIÓN
DEL CURSO-TALLER

A QUIEN CORRESPONDA:

El que suscribe Profr. Jesús Baena Castro, Supervisor de la zona Escolar 136, por medio de la presente, tiene bien a autorizar a C. Francis Christian Medina de Loera, para la implementación del Curso-Taller de capacitación "Gamificación en acción: Transformando la planeación didáctica", y la consecuente fase de intervención de su proyecto de tesis de maestría.

ATENTAMENTE
SUPERVISOR DE EDUC. PRIM. ZONA ESC. No. 136

PROFR. JESÚS BAENA CASTRO



OUKITEL C36

C.Gómez Farias Poniente S/N C.P 99000
Fresnillo, Zac. México.

Anexo B. Docentes que forman parte del estudio

Docente	Sexo	Edad	Escuela donde laboran	Grado Académico	Antigüedad
DFG1	F	49	Niños Héroes	Licenciatura	5
DFG2	F	28	Niños Héroes	Licenciatura	5
DFG3	M	24	Ramón López Velarde	Licenciatura	1
DFG4	F	23	Ramón López Velarde	Licenciatura	1
DFG5	F	23	Ramón López Velarde	Licenciatura	1
DFG6	F	38	Francisco I. Madero	Licenciatura	16
DFG7	M	24	Francisco I. Madero	Licenciatura	0
DFG8	F	27	Francisco I. Madero	Licenciatura	2
DFG9	F	28	Francisco I. Madero	Licenciatura	2
DFG10	M	34	Francisco I. Madero	Licenciatura	8
DFG11	F	25	Leona Vicario	Licenciatura	1
DFG12	F	24	Leona Vicario	Licenciatura	1
DFG13	M	25	Emiliano Zapata	Licenciatura	0
DFG14	F	23	Emiliano Zapata	Licenciatura	0
DFG15	F	37	Emiliano Zapata	Licenciatura	1
DFG16	M	48	Emiliano Zapata	Licenciatura	26
DFG17	F	37	Emiliano Zapata	Licenciatura	14
DFG18	M	34	Miguel Hidalgo	Licenciatura	0
DFG19	M	37	Miguel Hidalgo	Licenciatura	0
DFG20	M	28	Bartolomé de las Casas	Licenciatura	5
DFG21	F	34	Bartolomé de las Casas	Licenciatura	0
DFG22	M	36	Bartolomé de las Casas	Licenciatura	14
DFG23	M	43	Bartolomé de las Casas	Licenciatura	21
DFG24	M	37	Vicente Guerrero	Licenciatura	0

Fuente: elaboración propia a partir de datos proporcionados por las y los docentes.

Anexo C. Cuestionario de diagnóstico



Gamificación Digital y su Integración dentro de la Planeación Didáctica

Este cuestionario tiene el objetivo de obtener información sobre el conocimiento que tienen las y los docentes acerca del concepto de Gamificación; así como del proceso metodológico para su integración dentro de una planeación didáctica por proyectos.

Algunas preguntas utilizan una escala de **Likert** de cinco niveles, por favor responder la pregunta a partir de las siguientes afirmaciones:

Totalmente en desacuerdo

La persona no está de acuerdo en absoluto con la afirmación.

En desacuerdo

La persona está mayormente en desacuerdo, pero no de manera total.

Ni de acuerdo ni en desacuerdo (Neutral)

La persona tiene una opinión neutral; no se inclina ni hacia el acuerdo ni hacia el desacuerdo.

De acuerdo

La persona está mayormente de acuerdo con la afirmación, pero no de manera absoluta.

Totalmente de acuerdo

La persona está completamente de acuerdo con la afirmación.

Los datos que se integran se resguardan bajo los lineamientos y en estricto apego a la ética en la investigación y la [protección de datos personales](#).

* Indica que la pregunta es obligatoria

¿Qué tan familiarizado se siente usted como docente con los componentes fundamentales de una planeación didáctica?

*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Me siento segura o seguro al diseñar una planeación didáctica donde se considere los diferentes estilos de aprendizaje de mis alumnas y alumnos.

*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

¿Qué tan familiarizada o familiarizado se siente con las metodologías de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que establece la Nueva Escuela Mexicana (NEM)?

*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

¿Considera que usted ha implementado con éxito las metodologías por proyectos * en sus clases?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Describa brevemente cómo organiza un proyecto educativo en su aula * (elementos y factores que considera para el diseño y durante la implementación).

Tu respuesta

Cuento con una comprensión clara sobre qué es la Gamificación y cómo puedo * aplicarla en el contexto educativo.

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Durante mi formación como docente recibí información sobre el concepto de * Gamificación y su aplicación en la educación.

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

¿Qué herramientas digitales de Gamificación conoce? *

- Kahoot
- Genially
- Educaplay
- Wordwall
- Ninguna de las anteriores
- Otros: _____

¿Usted considera que la Gamificación es una estrategia efectiva para aumentar el * interés y motivación de las y los estudiantes?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

¿Cómo docente usted se siente preparada o preparado para integrar la * Gamificación en su planeación didáctica?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

¿Incorpora regularmente actividades lúdicas (juegos) en sus clases? *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

¿Creé que el uso de juegos dentro del aula pueda mejorar el aprendizaje? *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

En caso de haber utilizado juegos durante sus clases ¿Ha notado que sus estudiantes se muestran mas participativos, entusiastas y comprometidos? *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

¿Utiliza elementos del juego (puntos extras, niveles, recompensas por el logro de objetivos) durante sus actividades en clase? *

- Si
- No
- Algunas veces

Describa un ejemplo de alguna actividad donde haya implementado un juego y su * impacto en las y los estudiantes.

Tu respuesta

¿Considera que implementar la gamificación dentro de su práctica docente requiere mucho tiempo para su planificación? *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

¿Percibe que la falta de recursos tecnológicos y materiales pueden ser un obstáculo para la implementación de la gamificación dentro el aula escolar? *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

¿Piensa que es posible adaptar exitosamente la gamificación a la metodología de * Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Esta usted dispuesta o dispuesto a aprender y aplicar estrategias de gamificación * para mejorar su práctica docente.

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

¿Qué elementos considera usted que pueden facilitar la integración de la gamificación en su planeación didáctica? *

Tu respuesta

Fuente: elaboración propia.

Anexo D. Contenidos a gamificar

Kahoot

Momento 1: Motivación en torno al propósito y detección de saberes previos

Actividad detallada con Kahoot:

Título de la actividad: "¿Qué sabemos sobre textos expositivos y problemas de nuestra comunidad?"

Objetivo: Activar conocimientos previos sobre textos expositivos y problemas del entorno, utilizando una dinámica interactiva y lúdica.

Descripción de la actividad:

1. Preparación del Kahoot:

- El docente crea un cuestionario en Kahoot con 5 preguntas relacionadas con:
 - Características de los textos expositivos.
 - Tipos de textos expositivos (problema-solución, comparación-contraste, causa-consecuencia, enumeración).
 - Problemas comunes en entornos rurales.
- Ejemplo de preguntas con 4 opciones de respuesta:
 1. ¿Qué tipo de texto explica las causas y efectos de un fenómeno?
 - a) Narrativo
 - b) Expositivo (correcta)
 - c) Poético
 - d) Dramático
 2. ¿Cuál de estos es un problema común en comunidades rurales?
 - a) Falta de agua potable (correcta)
 - b) Exceso de tráfico
 - c) Contaminación acústica
 - d) Falta de estacionamientos
 3. ¿Qué tipo de texto expositivo compara dos ideas o situaciones?
 - a) Problema-solución
 - b) Comparación-contraste (correcta)
 - c) Causa-consecuencia
 - d) Enumeración
 4. ¿Cuál de estos conectores se usa para comparar?
 - a) Por lo tanto
 - b) En cambio (correcta)
 - c) Después
 - d) Finalmente
 5. ¿Qué tipo de texto expositivo presenta una lista de características o elementos?
 - a) Problema-solución
 - b) Comparación-contraste
 - c) Causa-consecuencia
 - d) Enumeración (correcta)

2. Desarrollo de la actividad en clase:

- El docente proyecta el Kahoot en la pizarra y explica las instrucciones.
- Los estudiantes se conectan a la plataforma usando sus dispositivos móviles o una computadora compartida.
- Se inicia el juego y los estudiantes responden las preguntas en tiempo real.
- Después de cada pregunta, se muestra la respuesta correcta y se explica brevemente.

3. Discusión y reflexión:

- Al finalizar el Kahoot, el docente guía una discusión sobre los resultados:
 - ¿Qué preguntas fueron más fáciles o difíciles?
 - ¿Qué aprendieron sobre los textos expositivos?
 - ¿Qué problemas de la comunidad identificaron?
- Se anotan las respuestas en la pizarra para usarlas como base en la siguiente sesión.

Evaluación:

- Rubrica 1: Identifica problemas de su entorno y relaciona con posibles soluciones.
- Se observa la participación activa y las respuestas correctas en el Kahoot.

Recursos:

- Computadora y proyector.
- Dispositivos móviles o computadoras para los estudiantes.
- Cuestionario en Kahoot (creado previamente por el docente).

Educaplay

Momento 4: Logro del propósito

Actividad detallada con Educaplay (Crucigrama):

Título de la actividad: "Crucigrama de textos expositivos"

Objetivo: Reforzar los conceptos clave sobre textos expositivos (problema-solución, comparación-contraste, causa-consecuencia, enumeración) y su estructura, a través de un crucigrama interactivo.

Descripción de la actividad:

1. Preparación del crucigrama en Educaplay:

- El docente crea un crucigrama en la plataforma Educaplay con las siguientes palabras clave y pistas:

- Palabras y pistas:

1. Texto: Tipo de escrito que informa o explica un tema.
 - Respuesta: EXPOSITIVO
2. Problema: Situación que necesita una solución.
 - Respuesta: PROBLEMA
3. Comparación: Tipo de texto que contrasta dos ideas o situaciones.
 - Respuesta: COMPARACIÓN
4. Causa: Razón o motivo que produce un efecto.
 - Respuesta: CAUSA
5. Enumeración: Tipo de texto que lista características o elementos.
 - Respuesta: ENUMERACIÓN
6. Conector: Palabra que une ideas en un texto (ej: "por lo tanto").
 - Respuesta: CONECTOR
7. Solución: Propuesta para resolver un problema.
 - Respuesta: SOLUCIÓN
8. Consecuencia: Resultado o efecto de una causa.
 - Respuesta: CONSECUENCIA

- El crucigrama se configura para que los estudiantes ingresen las respuestas en mayúsculas y sin acentos.

2. Desarrollo de la actividad en clase:

- El docente proyecta el crucigrama en la pizarra o comparte el enlace con los estudiantes.
- Los estudiantes resuelven el crucigrama de manera individual o en equipos, utilizando computadoras o dispositivos móviles.

- A medida que completan el crucigrama, la plataforma les indica si las respuestas son correctas o incorrectas.

3. Discusión y reflexión:

- Al finalizar el crucigrama, el docente guía una discusión sobre las palabras clave:
 - ¿Qué significa cada una de las palabras encontradas?
 - ¿Cómo se relacionan con los textos expositivos?
 - ¿Qué tipo de texto expositivo les pareció más interesante y por qué?
- Se refuerzan los conceptos clave y se aclaran dudas.

Evaluación:

- Rubrica 4: Escribe textos expositivos coherentes y utiliza conectores adecuados.
- Se evalúa la participación activa y la precisión en las respuestas del crucigrama.

Recursos:

- Computadora y proyector.
- Dispositivos móviles o computadoras para los estudiantes.
- Crucigrama creado en Educaplay (enlace proporcionado por el docente).

Wordwall

Momento 5: Elaboración del producto final y mejora continua

Actividad detallada con Wordwall (Juego concurso de preguntas):

Título de la actividad: "Concurso de Expertos en Textos Expositivos"

Objetivo: Reforzar los conceptos clave sobre textos expositivos (tipos, estructura, conectores) y motivar a los estudiantes a mejorar sus textos finales mediante un juego interactivo.

Descripción de la actividad:

1. Preparación del concurso en Wordwall:

- El docente crea un juego de preguntas en Wordwall usando la plantilla "Quiz" con 10 preguntas sobre:
 - Tipos de textos expositivos.
 - Estructura de un texto expositivo (introducción, desarrollo, conclusión).
 - Uso de conectores y adverbios.
 - Problemas y soluciones de la comunidad.
- Ejemplo de preguntas con 4 opciones de respuesta:
 1. ¿Qué tipo de texto expositivo se enfoca en resolver una situación negativa?
 - a) Comparación-contraste
 - b) Problema-solución (correcta)
 - c) Enumeración
 - d) Causa-consecuencia
 2. ¿Cuál de estos conectores se usa para comparar dos ideas?
 - a) Por lo tanto
 - b) En cambio (correcta)
 - c) Después
 - d) Finalmente
 3. ¿Qué parte del texto expositivo presenta el tema principal?
 - a) Desarrollo
 - b) Conclusión
 - c) Introducción (correcta)
 - d) Bibliografía
 4. ¿Qué tipo de texto expositivo explica por qué ocurre un fenómeno?
 - a) Enumeración
 - b) Causa-consecuencia (correcta)
 - c) Comparación-contraste
 - d) Problema-solución
 5. ¿Cuál de estos es un ejemplo de problema en una comunidad rural?
 - a) Falta de hospitales (correcta)
 - b) Exceso de tráfico aéreo
 - c) Contaminación por plástico en el mar
 - d) Falta de cines

2. Desarrollo de la actividad en clase:

- El docente proyecta el juego en la pizarra y divide a la clase en 2-3 equipos.
- Cada equipo responde por turnos las preguntas del concurso.
- Wordwall permite seleccionar la respuesta correcta y muestra un marcador en tiempo real.
- Al final, se declara al equipo ganador y se premia con un reconocimiento simbólico (ej: "Expertos en textos expositivos").

3. Aplicación a la mejora de los textos:

- Después del concurso, el docente guía una reflexión:
 - ¿Qué conceptos necesitan reforzar en sus textos?
 - ¿Cómo pueden mejorar el uso de conectores o la estructura de sus escritos?
- Los estudiantes revisan sus textos finales aplicando los conocimientos reforzados en el juego.

Evaluación:

- Rubrica 5: Presenta un texto final claro, bien estructurado y con ilustraciones adecuadas.
- Se evalúa la participación en el juego y las mejoras aplicadas al texto final.

Fuente: elaboración propia.

Anexo E. Cuestionario de evaluación



Sección 1 de 5

Gamificación en acción: Transformando la planeación didáctica

B I U ↗ ✖

Este cuestionario tiene el objetivo de obtener información sobre el aprendizaje y la percepción que tiene el profesorado sobre la integración de la gamificación en la planeación didáctica. Algunas preguntas utilizan una escala de Likert de cinco niveles, por favor responder la pregunta a partir de las siguientes afirmaciones:

Totalmente en desacuerdo
La persona no está de acuerdo en absoluto con la afirmación.

En desacuerdo
La persona está mayormente en desacuerdo, pero no de manera total.

Ni de acuerdo ni en desacuerdo (Neutral)
La persona tiene una opinión neutral; no se inclina ni hacia el acuerdo ni hacia el desacuerdo.

De acuerdo
La persona está mayormente de acuerdo con la afirmación, pero no de manera absoluta.

Totalmente de acuerdo
La persona está completamente de acuerdo con la afirmación.

Los datos que se integran se resguardan bajo los lineamientos y en estricto apego a la ética en la investigación y la [protección de datos personales](#).

¿Cuál es su edad? *

Texto de respuesta breve

¿Cuál es su sexo? *

Masculino

Femenino

¿De que universidad egreso? *

Universidad Pedagógica Nacional (Unidad 321)

Escuela Normal "Manuel Ávila Camacho"

Escuela Normal "Gral. Matías Ramos Santos"

Otra (Especificar el nombre)

¿Cuántos años de servicio tiene en el sistema? *

Texto de respuesta breve

¿Cuántos años de antigüedad tiene en la escuela que actualmente labora? *

Texto de respuesta breve

¿Cuál es el nombre de la escuela primaria donde labora? *

- Niños Heroes
- Ramon López Velarde
- Francisco I. Madero
- Leona Vicario
- Emiliano Zapata
- Miguel Hidalgo
- Bartolomé de las Casas
- Vicente Guerrero

El taller me proporcionó nuevos conocimientos sobre gamificación. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Comprendo claramente cómo integrar la gamificación en mi planeación didáctica. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Las explicaciones teóricas y ejemplos prácticos fueron claros y útiles. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Me siento preparado o preparada para utilizar herramientas digitales (Kahoot, Educaplay y Wordwall) en mis clases. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Las actividades del taller contribuyeron significativamente a mi aprendizaje. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Las demostraciones prácticas de cada plataforma fueron adecuadas para entender su uso. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

La exploración guiada de las plataformas me ayudó a familiarizarme con sus funciones. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Estoy convencida o convencido de que podré adaptar lo aprendido en mi práctica docente diaria. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Describa brevemente cómo integras las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) dentro del aula escolar. *

Texto de respuesta largo

...

Describa brevemente cómo planeas aplicar en tu aula las estrategias y herramientas presentadas en el taller. *

Texto de respuesta largo

¿Qué aspectos del taller considera que fueron más valiosos y por qué? *

Texto de respuesta largo

¿Qué elementos tecnológicos, teóricos y prácticos considera que le hacen falta para implementar la gamificación dentro del aula? *

Texto de respuesta largo

¿Qué recursos o apoyos adicionales considera necesarios para implementar de manera efectiva la gamificación en tus clases? *

Texto de respuesta largo

¿Qué elementos del taller considera que se podrían mejorar para futuras ediciones? *

Texto de respuesta largo

¿Qué temas adicionales o profundizaciones le gustaría que se incluyeran en próximos talleres * sobre gamificación?

Texto de respuesta largo

Comentarios adicionales o sugerencias: *

Texto de respuesta largo

Fuente: elaboración propia.

Anexo F. Consentimiento informado



**Universidad Autónoma de Zacatecas
“Francisco García Salinas”**

**Maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente
Comisión de Titulación**

CONSENTIMIENTO INFORMADO FORMATO 2.

Tipo:	Técnicas/instrumentos de recolección de información con fines de investigación académica (Marque con una X según sea el caso)		
	Entrevista individual	Entrevista grupal	Cuestionario <input checked="" type="checkbox"/>
	Observación etnográfica	Checklist (lista de comprobación)	Bitácora
	Encuesta	Test	Rúbrica
Otra: (nombre)			
Destinatarios/destinatarias:	Personas mayores de edad, con capacidad autónoma intelectual y jurídica.		
Categoría:	Con reserva para publicación de datos personales.		

Tipo de investigación: (Marcar con una X)	Tesis	Trabajo de intervención educativa <input checked="" type="checkbox"/>	Memoria Profesional	Otra:
---	-------	---	---------------------	-------

Título de la investigación:	
Objetivo de la investigación:	Analizar las experiencias del profesorado al integrar la gamificación digital durante el diseño de la planeación didáctica, por medio de un curso-taller realizado a las y los docentes de educación básica de la zona 136 en Fresnillo Zacatecas.
Nombre del investigador/investigadora:	Francis Christian Medina de Loera

Beneficios y/o riesgos que puede tener al participar en la investigación:	Ninguno. Para el resguardo y confidencialidad de la información se crearon claves de las y los informantes.
--	---

Nota: Este formato aplica para investigaciones como Tesinas, Trabajos de intervención educativa, Memorias Profesionales (individuales o colectivas), u otra, en donde, por criterios éticos de la investigación y/o por decisión propia de las personas participantes, sea necesario que sus nombres y datos no se expongan o publiquen. Esto se respetará acorde con los objetivos establecidos, con apego a la legislación vigente en materia de ética en la investigación según el área científica con la cual se vincula el trabajo, como puede ser Ciencias de la Salud, Psicología, Ciencias Sociales y Humanidades, Pedagogía, etc. En tal caso, se hará uso de seudónimos o asignación de claves específicas para asentar la referencia en el documento escrito o en trabajos de divulgación científica, según los criterios establecidos en el *Manual de forma, contenido y citación para la elaboración de trabajos académicos y documentos de titulación de la MEDPD*.