



Tipo de artículo: Investigación

Diseño de una propuesta curricular basada en la Gamificación para fortalecer los procesos de Formación en la Básica Primaria de las Instituciones Educativas en el Municipio de Pueblo Viejo-Magdalena -Colombia.

Design of a curricular proposal based on Gamification to strengthen the training processes in the elementary Basic Primary of Educational Institutions in the municipality of Pueblo Viejo – Magdalena – Colombia.

Autores:

Zoraida Ponce Jiménez

Universidad UMECIT de Panamá, Panamá - Panamá, soponji@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0001-5898-7990>

Corresponding Author: *Ponce Jiménez Zoraida*, soponji@gmail.com

Reception: 15-January-2025 **Acceptance:** 12-February-2025 **Published:** 01-March-2025

How to cite this article:

Ponce Jiménez, Z. (2025). Diseño de una propuesta curricular basada en la Gamificación para fortalecer los procesos de Formación en la Básica Primaria de las Instituciones Educativas en el Municipio de Pueblo Viejo-Magdalena -Colombia. Sapiens in Education, 2(3), 1-13. <https://doi.org/10.71068/aapwa423>



Resumen

Esta investigación tiene como propósito diseñar un currículo basado en la Gamificación, para fortalecer los procesos de formación en la básica primaria en las instituciones educativas del Municipio de Pueblo Viejo – Magdalena – Colombia. este estudio se llevó a cabo mediante la implementación de un enfoque cualitativo, un paradigma socio crítico, y la metodología de investigación acción, basado en la aplicación de la observación participante, análisis documental, la encuesta y la entrevista, invitando a los participantes ser protagonistas activos de este proceso. Se identifican algunas dificultades relacionadas con las tensiones curriculares debido a las metodologías tradicionales empleadas por los docentes, al contexto donde impera la violencia debido a la existencia de grupos armados al margen de la Ley, que repercute en el rendimiento escolar y la calidad de la educación, la inasistencia, la deserción, el trabajo infantil, unión de pandillas, embarazos en la adolescencia etc., y donde el único espacio del desarrollo del niño es la escuela. Con base en los hallazgos obtenidos, se evidencia el efecto positivo de la Gamificación, en la motivación tanto en la planeación docente y el desempeño del estudiante, con el uso de nuevas metodologías y estrategias a través de los juegos educativos en la planeación curricular. Asimismo, se observa una innovación curricular al proponer la gamificación en el aula.

Palabras clave: gamificación; procesos de formación; currículo

Abstract

The purpose of this research is to design a curriculum based on Gamification, to strengthen the training processes in primary school in the educational institutions of the Municipality of Pueblo Viejo – Magdalena – Colombia. This study was carried out by implementing a qualitative approach, a socio-critical paradigm, and the action research methodology, based on the application of participant observation, documentary analysis, survey and interview, inviting participants to be active protagonists of this process. Some difficulties are identified related to curricular tensions due to the traditional methodologies used by teachers, to the context where violence prevails due to the existence of armed groups outside the Law, where teachers and students live with fear, anguish that affects school performance and the quality of education, non-attendance, desertion, child labor, gang membership, teenage pregnancies, etc., and where the only space for the child's development is school. Based on the findings obtained, the positive effect on motivation is evident in both teaching planning and student performance, with the use of new methodologies and strategies through educational games in curricular planning. Likewise, a curricular innovation is observed when proposing gamification in the classroom, for this context.

Keywords: gamification; training processes; curriculum

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación enfrenta múltiples desafíos relacionados con la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. En este contexto, la gamificación ha emergido como una estrategia innovadora que integra elementos del diseño de juegos en entornos educativos para mejorar la experiencia de aprendizaje, incrementar la participación estudiantil y fortalecer la adquisición de conocimientos y habilidades.



En el nivel de Básica Primaria, el uso de metodologías activas es crucial para garantizar un aprendizaje significativo, especialmente en entornos donde los modelos tradicionales de enseñanza pueden resultar poco efectivos. Diversos estudios han demostrado que la gamificación no solo aumenta el interés y la motivación de los estudiantes, sino que también potencia la interacción, la resolución de problemas y el desarrollo de competencias clave.

El presente estudio tiene como objetivo diseñar una propuesta curricular basada en la gamificación para fortalecer los procesos de formación en la Básica Primaria de las Instituciones Educativas del Municipio de Pueblo Viejo, Magdalena – Colombia. A través de esta propuesta, se busca proporcionar herramientas metodológicas innovadoras que faciliten la enseñanza y fomenten un aprendizaje más dinámico y atractivo.

Para ello, la investigación se fundamenta en un enfoque metodológico mixto, que combina técnicas cualitativas y cuantitativas para analizar el impacto de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Se espera que los hallazgos de este estudio contribuyan al desarrollo de estrategias pedagógicas efectivas y replicables en otros contextos educativos similares.

En las siguientes secciones, se presentará una revisión teórica sobre la gamificación en la educación, el diseño curricular y su impacto en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, se detallará la metodología utilizada para la formulación de la propuesta y los resultados obtenidos tras su implementación.

2. DESARROLLO

La Oficina Internacional de Educación (OIE) tiene el mandato global de apoyar la elaboración de currículos de calidad en los Estados Miembros de la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura). A lo largo del tiempo, ha demostrado con éxito su capacidad para cumplir con este objetivo. La OIE colabora con los países que buscan mejorar sus currículos, con el amplio propósito de permitir que los jóvenes adquieran y desarrollen conocimientos, habilidades y valores que les ayuden a llevar vidas satisfactorias. Sin embargo, un desafío fundamental para todos los países es cómo implementar estos cambios en una época de rápidos cambios mundiales y sociales. a <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf00002230>

En este documento cuyo propósito es el de diseñar un currículo basado en la Gamificación, para fortalecer los procesos de formación en la básica primaria en las instituciones educativas del Municipio de Pueblo Viejo – Magdalena – Colombia y unos propósitos específico como - Caracterizar los diferentes currículos de las instituciones educativas de estudio - • Desarrollar estrategias y actividades gamificadas que promuevan el aprendizaje activo y significativo en los estudiantes de educación básica primaria. . - Caracterizar el aporte y uso de la Gamificación en la educación primaria y su aplicación en entornos educativos. - Evaluar la efectividad del currículo gamificado en el fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación básica primaria. -Analizar el nivel



de transformación alcanzado en la práctica educativa mediante la introducción de la Gamificación en la planificación curricular en educación primaria.

Con base en los hallazgos anteriores, según Isaac José Pérez-López y Carmen Navarro-Mateos, (2022): Cautivar al alumnado (Chou, 2019; Mora, 2017). Para ello será fundamental incidir en la curiosidad y generar emoción.

También nos informan que potenciar para ello la motivación intrínseca. Partir de un propósito apasionante (Chou, 2019; Marczewski, 2018; Werbach & Hunter, 2012). Debe ser atractiva, retadora y que mueva a la acción.

Proponen que sumergirlo en una aventura (Marczewski, 2018). Debe ser retadora y propiciar que el alumnado salga de su zona de confort.

Marín (2018) dice que en la era de la información los maestros cada vez se muestran más preocupados por captar la atención de los alumnos, y gracias al juego podemos hacer más atrayente la enseñanza, generando conductas que favorezcan el desarrollo integral del alumno. Por todo esto vemos que la Gamificación surge como un recurso válido y fácilmente aplicable en cualquier asignatura y para cualquier edad y contexto. Dicho también en Franco M. (2020).

Generar un contexto para que el alumnado se convierta en el protagonista de la aventura y el docente actúe como guía. (Marczewski, 2018).

Integrar en la narrativa los retos y recursos contruidos (Kapp, 2012; Marczewski, 2018). La narrativa justifica los retos y las misiones de la experiencia al mismo tiempo que aumenta la inmersión y credibilidad de estos.

Hoy en día, los docentes necesitan estar preparados para atender las exigencias y necesidades de la sociedad educativa actual, necesita utilizar herramientas informáticas para transmitir estrategias en el proceso educativo a los estudiantes de la era tecnológica y de la Inteligencia artificial.

Alcanzar una finalidad educativa que trascienda el final de la experiencia (Burke, 2014; Deci & Ryan, 2002; Kapp, 2012).

Adaptar los retos y recursos (Csikszentmihalyi, 1997; Kapp, 2012; Zichermann & Cunningham, 2011) al nivel de la competencia del alumnado, y cuidar la estética propia de la aventura.

De acuerdo con lo anterior surge una pregunta de investigación para lograr el objetivo propuesto. ¿Cómo diseñar un currículo basado en la Gamificación que permita fortalecer los procesos de formación en la básica primaria? Entendiendo la gamificación como el uso de las técnicas de juego en ambientes o entornos no lúdicos (Deterding, et al., 2011, citado por Romero, 2013).

La escuela hoy en día presenta grandes problemas relacionados con el compromiso y la motivación de los alumnos, por lo que Lee y Hammer (2011) ven en la Gamificación una oportunidad para solucionar estos problemas, al aprovechar el poder motivacional de los juegos en aspectos importantes del mundo real, favoreciendo la motivación del alumnado. La idea básica de la Gamificación es el uso del poder de los juegos para otros propósitos (SAILER et al., 2013).



Según Becerra & Nava (2010) lo precisan como una filosofía del aprendizaje que pretende la integración de los individuos a las redes de conocimiento y aprendizaje, a través de una red personalizada y autónoma para gestionar su formación. (Revista Alternativa. Número 22. (Julio-diciembre 2010).

3. METODOLOGÍA

La metodología La metodología utilizada en este estudio es de un enfoque cualitativo, un paradigma critico social, el método de investigación es la acción participativa, cuyo propósito es expandir el conocimiento y generar respuestas en torno a problemas que ha detectado el investigador a fin de lograr una transformación. (colmenares, 2012 pág. 106).

Los elementos considerados en el análisis hacen referencia a las estrategias basadas en el Gamificación, junto a otros elementos como la práctica pedagógica docente para la recolección de datos se utilizaron instrumentos como la planilla de observación de clase, que fueron validados previamente. A su vez, para el análisis de documentos, se utilizó la planilla de análisis documental, para la encuesta, un cuestionario de 10 preguntas abiertas y la entrevista un cuestionario de 5 preguntas abiertas. Para el análisis y resultados de este estudio se utilizó el Software ATLAS TI.

Unidades de estudio: para las unidades de estudio se realizó un filtro y se tuvo en cuenta las instituciones educativas públicas, se escogieron cinco (5) para su estudio,

Tabla 1. *Unidad de estudio*

No.	INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS
1	La Isla del Rosario
2	Palmira
3	Rural de Tasajera
4	San José de Pueblo Viejo
5	San Juan de Palos Prieto.

Fuente: elaboración propia.

La población o muestra: para este estudio, se realizó un filtro y se excluyeron los docentes de secundaria y los docentes de instituciones privadas. Se seleccionó una muestra de diez (10) docentes de la básica primaria, dos (2) por cada Institución educativa.

Para la aplicación de la entrevista se seleccionó un (1) padres de familias por cada Institución educativa publica (5) y un (1) directivos docentes de cada institución (5) y diez (10)



estudiantes de la básica primaria, dos por cada institución, 2 representantes de la Secretaría de Educación.

Tabla 2. *Población de estudio.*

No.	Institución Educativa	Docentes	Estudiantes	Padres de familias	Secretaria de educación.	Total
1	La Isla del Rosario	2	2	1	2	7
2	Palmira	2	2	1		5
3	Rural de Tasajera	2	2	1		5
4	San José de Pueblo Viejo	2	2	1		5
5	San Juan de Palos Prieto.	2	2	1		5
	Total	10	10	5	2	27

Fuente: elaboración propia

4. RESULTADOS

Para el análisis de datos se trabajó con el software ATLAS TI. Versión 6 con el fin extraer la información más relevante de dichos instrumentos, y así responder a la pregunta de investigación.

En el análisis documental de los PEI, Planes de Área y SIEE en las instituciones estudiadas reveló que las estrategias utilizadas por los docentes de básica primaria no se alinean con las características del contexto ni con los planes de área. Las estrategias y técnicas de evaluación no están relacionadas con las metas de aprendizaje ni con las estrategias didácticas propuestas. Además, aunque los planes de área incluyen referentes de calidad, estos se convierten en contenidos o desaparecen en las estrategias pedagógicas y didácticas, lo que afecta la motivación e interés de los estudiantes y no se refleja en los resultados de aprendizaje.

Con respecto al SIEE: El análisis de la construcción del SIEE reveló una desarticulación evidente entre los siguientes elementos:

Criterios de Evaluación - Técnicas e Instrumentos de Evaluación - Modelo Pedagógico de los PEI

Metas de Aprendizaje de los Planes de Áreas. Los docentes no han incluido Los maestros aún no han vinculado las actividades de juego con las revisiones formales de progreso de los estudiantes, lo que plantea la idea de que la gamificación aún no está estructuralmente



integrada en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta evaluación es tradicional en función de las tareas, la participación y el trabajo grupal, y los comentarios se limitan al refuerzo y la recuperación. No hay evidencia de que la gamificación haya sido vista como un medio para diversificar la forma de evaluación. Esta es una de sus principales fortalezas. Además, las estrategias de retroalimentación no parecen haber cambiado significativamente, lo que indica una falta de innovación o adaptabilidad a los nuevos desafíos en la clase.

Los documentos se centraron principalmente en contenidos disciplinares, dejando de lado tanto el desarrollo de competencias básicas como la caracterización de los estudiantes, estrategias dinámicas y recursos de enseñanzas, no se propone un diseño curricular que promueva el desarrollo de competencias y la pertinencia de los planes de estudio para abordar estas deficiencias.

En el análisis de la gamificación desde la perspectiva de los docentes, se observa que la gamificación se posiciona como la categoría central que conecta varios aspectos clave de la enseñanza. La gamificación se desglosa principalmente en el juego educativo, que promueve un aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades, lo que a su vez genera felicidad en el aprendizaje. Los beneficios percibidos incluyen una clase activa y la motivación constante de los estudiantes, que se refleja en una participación activa y una mejora del rendimiento académico. Sin embargo, los docentes también enfrentan desafíos, como la creación de herramientas y metodologías, la adaptación al contexto y la falta de recursos, lo que requiere un tiempo de planificación considerable y formación docente.

En términos de herramientas y plataformas, se mencionan recursos como

Kahoot, Cerebriti. Permite que los/as alumnos/as puedan crear sus propios juegos educativos. Brainscape, Classcraft, ClassDojo, Plickers, Toovari, iCuadernos, y otras plataformas educativas gratuitas que facilitan la integración de juegos y actividades interactivas. La evaluación en este enfoque se realiza a través de juegos en grupo, retroalimentación continua y coevaluación, promoviendo una evaluación colaborativa que fortalece competencias.

A pesar de los desafíos en la adaptación al contexto y la necesidad de formación docente, los beneficios son claros: mayor participación, motivación y un ambiente de bienestar que favorece la reducción de la deserción escolar. Los docentes destacan la importancia de la colaboración docente en la planeación conjunta de actividades, lo que potencia la calidad educativa. En esta red circular, se refleja cómo la gamificación no solo transforma el aprendizaje, sino también las dinámicas del aula, creando una relación recíproca entre estudiantes, docentes y el contenido educativo.

En la entrevista con los padres de familias, se observa que su preocupación es la falta de interés de sus hijos por la aprender, querer ir a la escuela. Los padres de familia creen que una renovación en el enfoque educativo de la escuela es esencial para que los niños recuperen el entusiasmo por el aprendizaje y vean la educación como una experiencia gratificante y enriquecedora. Insisten en que el colegio debe ser un lugar donde los estudiantes deseen estar, un espacio que fomente su creatividad, su espíritu crítico y su amor por el conocimiento.

En las entrevistas realizadas con estudiantes, se evidencia que sus percepciones y experiencias indican que la actividad es mayormente vista como entretenida, placentera y genera una satisfacción general, lo que hace que la gamificación se perciba como algo positivo. Los



elementos más atractivos incluyen la búsqueda de respuestas, la sana competencia y el trabajo en equipo, lo que infunde dinamismo a la actividad y crea un entorno tanto cooperativo como competitivo.

Respecto al aprendizaje a través de la gamificación, los alumnos sienten alegría mientras absorben conocimientos, lo que les permite aprender de manera tranquila y comprender conceptos de forma divertida, evitando aburrimiento y estrés. Durante la actividad, los desafíos se centran en competir por ganar, lo que provoca un impulso constante y la necesidad de responder rápidamente, manteniendo elevada la motivación. Los estudiantes expresan interés en participar en más juegos, ya que se sienten entusiasmados por continuar, sugiriendo que el juego debería ser una parte esencial de las lecciones y recomendado a otros educadores. La colaboración en equipo es clave, promoviendo una participación activa y la búsqueda colectiva de res-puestas. El trabajo conjunto entre compañeros facilita el intercambio de conocimientos y el aprendizaje recíproco, lo que fortalece el sentido de comunidad dentro del aula.

En cuanto a las mejoras para la próxima actividad, los estudiantes se sienten tan satisfechos con la experiencia que afirman que no hay nada que mejorar, describiendo la clase alegre y bien hecha. Finalmente, el impacto del juego en la comprensión de conceptos es significativo, ya que permite a los estudiantes aprender sin presión, recordando de manera alegre y comprendiendo sin estrés, lo que mejora su retención de información.

En la entrevista al representante de la Secretaría de Educación podría destacar varios puntos clave al hablar sobre la implementación de un currículo gamificado. De este análisis se puede decir: La gamificación puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y motivador para los estudiantes. Al incorporar elementos de juego, se puede aumentar la participación y el interés en el contenido educativo.

Los juegos fomentan la competencia amigable, lo que puede incentivar a los estudiantes a esforzarse más y a mejorar su rendimiento académico.

Las plataformas gamificadas suelen ofrecer retroalimentación inmediata y adaptativa, permitiendo que los estudiantes avancen a su propio ritmo y reciban ayuda cuando la necesiten.

Los profesores necesitarán formación para integrar eficazmente las técnicas de gamificación en sus métodos de enseñanza. Es fundamental que comprendan cómo utilizar estas herramientas para maximizar su potencial.

La implementación de un currículo gamificado puede requerir una inversión significativa en tecnología y recursos digitales. Es crucial asegurar que todas las escuelas cuenten con el equipo necesario y que los estudiantes tengan acceso a estos recursos.

Es esencial garantizar que todos los estudiantes, independientemente de su contexto socioeconómico, tengan las mismas oportunidades de beneficiarse de la gamificación.

Se espera que la gamificación contribuya a un mejor rendimiento académico, ya que los estudiantes estarán más motivados y comprometidos con su aprendizaje.

Además del conocimiento académico, la gamificación puede ayudar a desarrollar habilidades importantes como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la creatividad.



Los sistemas gamificados permiten una evaluación constante del progreso de los estudiantes, proporcionando datos valiosos que pueden ser utilizados para ajustar y mejorar el currículo.

En resumen, un representante de la Secretaría de Educación podría enfatizar cómo la gamificación puede transformar la educación al hacerla más interactiva y atractiva, mientras que también abordaría los desafíos y la necesidad de un enfoque equilibrado para su implementación exitosa.

5. CONCLUSIÓN

La gamificación como estrategia pedagógica tiene un potencial significativo para transformar el entorno educativo, pero su implementación efectiva está profundamente influenciada por varios factores sociales, prácticos, investigativos y didácticos. Los hallazgos de este estudio, obtenidos a través de una triangulación metodológica que incluye la encuesta docente, la revisión documental y las entrevistas a estudiantes, muestran tanto las oportunidades como los desafíos que enfrenta su integración en las aulas. Al considerar las categorías de docentes no intervenidos, docentes estimulados y docentes intervenidos, se evidencia que el camino hacia una adopción generalizada de la gamificación depende de un proceso gradual que involucra tanto la formación docente como el compromiso institucional.

Desde una perspectiva social, la gamificación se presenta como una herramienta inclusiva y accesible, capaz de motivar a estudiantes de diversos contextos socioeconómicos. La diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes puede ser atendida de manera efectiva mediante juegos educativos que permiten personalizar el aprendizaje. No obstante, la implementación de la gamificación en contextos educativos marcados por la desigualdad puede estar limitada por la falta de recursos tecnológicos y la brecha digital existente en muchas instituciones. Este fenómeno se observa especialmente en los docentes no intervenidos, quienes, aunque reconocen los beneficios potenciales de la gamificación, aún enfrentan barreras sociales y materiales que dificultan su puesta en práctica. En este sentido, el compromiso institucional es crucial para garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a las herramientas necesarias para beneficiarse de estas estrategias.

En cuanto a lo práctico, la implementación de la gamificación requiere de una planificación estratégica que contemple tanto los objetivos pedagógicos como las herramientas tecnológicas adecuadas. Los docentes, a pesar de los retos logísticos que enfrentan, han logrado incorporar plataformas digitales y juegos educativos en su enseñanza, aunque el proceso sigue siendo parcial y dependiente de la disponibilidad de recursos. La falta de tiempo para la planificación y el diseño de actividades gamificadas, así como las dificultades para adaptarse a la diversidad de ritmos de aprendizaje, son desafíos prácticos que deben ser superados. Sin embargo, los docentes intervenidos han logrado sortear estos obstáculos mediante el uso de tecnologías más accesibles y mediante una planificación más estructurada, lo que demuestra que, con el apoyo adecuado, la gamificación puede convertirse en una práctica pedagógica viable y efectiva.

En términos investigativos, este estudio resalta la necesidad de una mayor exploración y validación empírica de los efectos de la gamificación en diferentes contextos educativos. Los docentes no intervenidos presentan una comprensión limitada de la gamificación, lo que refleja la falta de investigación que ha vinculado esta estrategia con los resultados de



aprendizaje. Es fundamental que se realicen más estudios que proporcionen evidencia empírica sobre los impactos de la gamificación en aspectos como la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. Este tipo de investigación puede servir de base para desarrollar políticas educativas que integren la gamificación como parte estructural del currículo escolar, lo que a su vez facilitaría su adopción generalizada.

Desde un punto de vista didáctico, la gamificación ofrece una oportunidad única para transformar las prácticas tradicionales de enseñanza, centradas en la transmisión de conocimientos de manera pasiva, hacia un modelo de aprendizaje activo y colaborativo. Los docentes estimulados y docentes intervenidos han logrado implementar con éxito prácticas pedagógicas que favorecen la participación y el aprendizaje cooperativo, utilizando herramientas como Kahoot, Elever, y AhaSlides. Estas plataformas permiten la interactividad y la retroalimentación constante, lo que fomenta la motivación intrínseca de los estudiantes, tal como lo destacan estudios previos. Sin embargo, la gamificación también presenta desafíos en cuanto a la planificación y diseño de actividades que sean tanto retadoras como accesibles para todos los estudiantes. Para que la gamificación sea efectiva, debe ir más allá de ser una herramienta de entretenimiento y convertirse en una estrategia pedagógica coherente y alineada con los objetivos educativos del curso.

Los docentes por su parte muestran una comprensión profunda de los principios de la gamificación y han logrado integrarla exitosamente en sus prácticas diarias. Estos docentes reconocen los beneficios de la gamificación no solo en términos de rendimiento académico, sino también en cuanto a la mejora de la relación entre estudiantes y docentes, el clima de aula y el bienestar estudiantil. Los juegos cooperativos, la retroalimentación constante y las evaluaciones colaborativas son componentes fundamentales de sus estrategias, los cuales han logrado transformar las dinámicas de clase. Este grupo evidencia que, cuando los docentes reciben formación específica y recursos adecuados, la gamificación puede ser una herramienta pedagógica poderosa para promover un aprendizaje activo, motivado y colaborativo.

Desde una conclusión final, la gamificación representa una estrategia educativa prometedora que, si se implementa adecuadamente, puede transformar las dinámicas de enseñanza y aprendizaje en las aulas. Sin embargo, su adopción generalizada depende de una serie de factores interrelacionados, incluyendo la formación docente, el apoyo institucional, la disponibilidad de recursos y la investigación continua. Los resultados obtenidos en este estudio muestran que, aunque algunos docentes ya están experimentando los beneficios de la gamificación, otros aún se enfrentan a barreras significativas que deben ser abordadas para que esta estrategia tenga un impacto real y duradero en la educación. Con el compromiso institucional y el desarrollo profesional adecuado, la gamificación tiene el potencial de ser una herramienta transformadora que beneficie tanto a estudiantes como a docentes en todos los niveles educativos.

En la entrevista a los representantes de educación, espera que la gamificación contribuya a un mejor rendimiento académico, ya que los estudiantes estarán más motivados y comprometidos con su aprendizaje, se desarrollan habilidades blandas: Además del conocimiento académico, la gamificación puede ayudar a desarrollar habilidades importantes como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la creatividad.



Los sistemas gamificados permiten una evaluación constante del progreso de los estudiantes, proporcionando datos valiosos que pueden ser utilizados para ajustar y mejorar el currículo.

En resumen, un representante de la Secretaría de Educación enfatiza cómo la gamificación puede transformar la educación al hacerla más interactiva y atractiva, mientras que también abordaría los desafíos y la necesidad de un enfoque equilibrado para su implementación exitosa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Becerra & Nava (2010) lo precisan como una filosofía del aprendizaje que pretende la integración de los individuos a las redes de conocimiento y aprendizaje, a través de una red personalizada y autónoma para gestionar su formación. (Revista Alternativa. Número 22. (Julio-diciembre 2010).
- Burke, B. (2014). *Gamificar: cómo la gamificación motiva a las personas a hacer cosas extraordinarias*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315230344>
- Carmen Navarro-Mateos, (2022): Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. Universidad de Granada, Spain. DOI: [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0059-002)
- Chou, Y.K. (2019); Mora, (2017). Yu-Cai-Chou. iActionable gamification: Beyond points, badges, andm.. Packt. The suggested tweet for this book is: Reading @yukaichou's book on Octalysis Gamification. My journey begins! Publish <https://twitter.com/search?q=#OctalysisBook>
- Chou, YK (2019). Gamificación práctica: más allá de los puntos, las insignias y las tablas de clasificación . Packt Publishing Ltd. <https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=9ZfBDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP5>
- Csikszentmihalyi, M. (1997). Flujo y educación. Revista NAMTA, 22 (2), 2-35. <https://montessori4inclusion.org/wp-content/uploads/2020/01/Luborsky-roleOTattention-NAMTA-2017.pdf>.
- Deci, E.L. & Ryan, R.M. (2002). Handbook of self-determination research. University Rochester Press. <https://philpapers.org/rec/DECHOS>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, LE. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la gamificación: definición de la "gamificación". Actas de la 15.ª Conferencia académica internacional MindTrek: Visualización de entornos mediáticos futuros. ACM. Recuperado de <https://doi.org/10.1145/21810372181049>
- Franco M. (2020). La motivación docente para alcanzar la calidad educativa en las instituciones de educación superior. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, núm. 64, págs. 151-179, 2021. Fundación Universitaria Católica del Norte. Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-0507-2914> CvLac: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001457457
- Galbán-Lozano, S.E., Ortega-Barba, C.F. y Nicolás-Gavilán, M.T. (2020). Innovación en la enseñanza de la ética profesional en Derecho: el uso de las series de televisión. Revista Innovación Educativa, vol. 20, núm. 82, pp. 129-147. <https://hdl.handle.net/20.500.12552/5581>
- Isaac José Pérez-López (2022). El impacto de un doble breakout digital en un proyecto de gamificación., N°. 50, 2023, págs. 761-768
- Kapp, K.M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based Methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons. DOI: 10.4236/psych.2017.83023
- Mann, J., Austin, T., Walls, A., Rozwell, C. & Drakos, N. (2012). Predicts 2013: Social and Collaboration Go Deeper and Wider. Gartner.



<https://www.gartner.com/en/documents/2254316/predicts-2013-social-and-collaboration-godeeper-and-wid>

Marczewski, A. (2018). Even ninja monkeys like to play: Unicorn edition. Gamified UK. <https://www.gamified.uk/wp-content/uploads/2018/10/Narrative-Chapter.pdf>

Marczewski, A. (2018). Hasta a los monos ninja les gusta jugar: gamificación, pensamiento lúdico y diseño motivacional. Gamified UK. https://www.revista-rio.org/index.php/revista_rio/article/download/230/205/945

Martín Castro Guzmán, CY, Reyna Tejada, J., & Méndez Cano, J. (2018). Metodología de intervención en trabajo social. Universidad Autónoma de Yucatán, Universidad Nacional Autónoma de México, Academia Nacional de Investigación en Trabajo Social. <https://www.ojs.acanits.org/index.php/catalogo-libros-acanits/article/view/9>

Mora, F. (2017). Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama. Editorial Alianza. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6170873>

Navarro Mateos, C., & Pérez López, I. J. (2024). Gamificación: de la curiosidad al aprendizaje a través de la emoción en el máster de profesorado. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 27(1), 151–166. <https://doi.org/10.6018/reifop.591631>

Pérez López, IJ, Navarro Mateos, C., & Mora-González, J. (2024) Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado (REIFOP), 27 (1), <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9073998>

Pirela Morillo, J. (2007). Las tendencias educativas del siglo XXI y el currículo de las escuelas de Bibliotecología, Archivología y Ciencia de la Información de México y Venezuela. Investigación bibliotecológica, 21 (43), 73-105. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2007000200004

Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación. (2023). Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 50, 761-768. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=7258>.

Werbach, K., y Hunter, D. (2012). Para ganar: cómo el pensamiento creativo puede revolucionar su negocio. Wharton Digital Press.

Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). Gamificación por diseño: implementación de mecánicas de juego en aplicaciones web y móviles. Sebastopol, CA: O'Reilly Media. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1808930>

Conflicto de Intereses: Los autores declaran que no tienen conflictos de intereses relacionados con este estudio y que todos los procedimientos seguidos cumplen con los estándares éticos establecidos por la revista. Asimismo, confirman que este trabajo es inédito y no ha sido publicado, ni parcial ni totalmente, en ninguna otra publicación.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA:

Nombres de autores e iniciales: Zoraida Ponce Jiménez (ZPJ)

1. Conceptualización: (ZPJ)
2. Curación de datos: (ZPJ)
3. Análisis formal: (ZPJ))
4. Adquisición de fondos: (ZPJ)
5. Investigación: (ZPJ)
6. Metodología: (ZPJ)
7. Administración del proyecto: (ZPJ)
8. Recursos: (ZPJ)



9. Software: (ZPJ)
10. Supervisión: (ZPJ)
11. Validación: (ZPJ)
12. Visualización: (ZPJ)
13. Redacción – borrador original: (ZPJ)
14. Redacción – revisión y edición: (ZPJ)