

<https://doi.org/10.23913/ride.v16i32.2975>

Artículos científicos

**Modelo de Enseñanza-Aprendizaje mediante Gamificación
en Materias de Entorno Social en la Facultad de Informática**

***Teaching-Learning Model through Gamification in Social Environment
Subjects in the Faculty of Computer Science***

***Modelo de ensino-aprendizagem por meio da gamificação em disciplinas de
meio ambiente social na Faculdade de Ciência da Computação***

Clara Elizabeth Torres García

Universidad Autónoma de Querétaro, México

elizabeth.torres@uaq.mx

<https://orcid.org/0000-0003-3084-5832>

Laura Chavero Basaldúa

Universidad Autónoma de Querétaro, México

laura.chavero@uaq.mx

<https://orcid.org/0000-0002-6331-4854>

Francisco Javier Paulín Martínez

Universidad Autónoma de Querétaro, México

francisco.javier.paulin@uaq.mx

<https://orcid.org/0000-0002-0986-3991>

Gabriela Xicoténcatl Ramírez

Universidad Autónoma de Querétaro, México

gabyxico@uaq.mx

<https://orcid.org/0000-0001-8684-5984>

Resumen

El modelo educativo tradicional, implementado durante años, ya no resulta suficiente debido al auge de las nuevas tecnologías y al cambio generacional. Dentro de las nuevas tendencias emerge la gamificación, como técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados; es un término que ha adquirido amplia aceptación durante los últimos años.

Esta investigación presenta un modelo docente de gamificación que se implementó en 4 etapas: planificación, preparación, implementación y evaluación. Para ello, se utilizó la plataforma “Classcraft”, que sirvió como herramienta para implementar las técnicas dinámicas de la gamificación. La prueba se llevó a cabo con 105 estudiantes de la Facultad de Informática de la Universidad Autónoma de Querétaro, pertenecientes a asignaturas del área de entorno social. El enfoque de la investigación fue cuantitativo. Al final de dicha implementación los estudiantes contestaron un cuestionario para valorar el impacto de la plataforma, los resultados obtenidos muestran un alto grado de aceptación, para medir la experiencia de aprendizaje propia de la asignatura, la plataforma devuelve un registro de desempeño académico con las calificaciones de cada uno de los estudiantes. Con estos resultados favorecedores se cumple el objetivo de motivar y aumentar el aprendizaje de los estudiantes en materias de entorno social.

Palabras clave: Motivación, Aprendizaje, Tecnología educativa, Classcraft, Gamificación.

Abstract

The traditional educational model, implemented for years, is no longer sufficient due to the rise of new technologies and generational change. Among emerging trends, gamification stands out as a learning technique that transfers game mechanics into the educational context in order to achieve better outcomes; it is a concept that has gained wide acceptance in recent years.

This research presents a teaching model based on gamification, which was implemented in four stages: planning, preparation, implementation, and evaluation. For this purpose, the “Classcraft” platform was used as a tool to apply gamification dynamics. The study was conducted with 105 students from the Faculty of Computer Science at the Autonomous University of Querétaro, enrolled in social environment subjects. The research followed a quantitative approach. At the end of the implementation, students completed a questionnaire

to evaluate the impact of the platform. The results show a high level of acceptance. To measure the learning experience within the subject, the platform provided a record of academic performance, including each student's academic performance data. These positive results demonstrate that the objective of motivating and enhancing student learning in social environment subjects was achieved.

Keywords: Motivation, Learning, Educational Technology, Classcraft, Gamification.

Resumo

O modelo educacional tradicional, implementado há anos, já não é suficiente devido ao surgimento de novas tecnologias e às mudanças geracionais. Entre as tendências emergentes está a gamificação, uma técnica de aprendizagem que transfere mecânicas de jogos para o campo educacional a fim de alcançar melhores resultados; trata-se de um termo que ganhou ampla aceitação nos últimos anos.

Esta pesquisa apresenta um modelo de ensino gamificado implementado em quatro etapas: planejamento, preparação, implementação e avaliação. A plataforma "Classcraft" foi utilizada como ferramenta para implementar técnicas dinâmicas de gamificação. O teste foi realizado com 105 alunos da Faculdade de Ciência da Computação da Universidade Autônoma de Querétaro, matriculados em disciplinas da área de ciências sociais. A abordagem da pesquisa foi quantitativa. Ao final da implementação, os alunos responderam a um questionário para avaliar o impacto da plataforma. Os resultados demonstram um alto grau de aceitação. Para mensurar a experiência de aprendizagem específica da disciplina, a plataforma fornece um registro de desempenho acadêmico com as notas de cada aluno. Esses resultados positivos atendem ao objetivo de motivar e aprimorar a aprendizagem dos alunos em disciplinas de ciências sociais.

Palavras-chave: Motivação, Aprendizagem, Tecnologia Educacional, Práticas de Sala de Aula, Gamificação.

Fecha Recepción: Diciembre 2025

Fecha Aceptación: Mayo 2026

Introducción

En la actualidad, los dispositivos tecnológicos como computadoras, teléfonos móviles, tabletas y relojes inteligentes han adquirido un papel central en la vida cotidiana, transformando la manera en que las personas interactúan, acceden a la información y desarrollan sus actividades diarias. En consecuencia, el uso de las nuevas tecnologías se ha incorporado de manera progresiva en el entorno educativo. Las nuevas generaciones de estudiantes crecen en entornos altamente digitalizados, lo que hace necesario integrar el uso de tecnologías y dispositivos actuales en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Entonces, si todas las nuevas tecnologías se utilizan en el día a día para entretener, por qué no hacer un análisis de cuales se podrían implementar para aprender. En este sentido, los estudiantes que actualmente están ingresando a la universidad, son jóvenes nacidos, criados y educados en ambientes tecnológicos y esperan que su aprendizaje sea lo más rápido, sencillo y entretenido posible (Ukgoda, H.,2025).

En el ámbito educativo, aún prevalece el modelo tradicional en el que el docente se apoya principalmente en recursos como el pizarrón y el plumón. Esto no implica que dicho modelo sea inadecuado; sin embargo, resulta necesario incorporar procesos de innovación acordes con las demandas actuales. En este contexto, la labor del docente consiste en motivar e interesar al estudiante por la materia, lo cual requiere la integración de metodologías actuales y el aprovechamiento de nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El ocio digital es algo que día con día está presente en nuestra vida cotidiana y es por ello que es importante considerar que los videojuegos educativos o *serious games* crean oportunidades para el aprendizaje en todos los niveles educativos. Menciona Aldalur (2023), los juegos serios son un tipo de videojuego, que tiene que estar diseñado específicamente con fines educativos. Se han introducido aspectos lúdicos en diversos ámbitos de la vida cotidiana; en consecuencia, han surgido intentos por gamificar actividades en distintos sectores, como la educación y el ámbito empresarial. Con el objetivo principal de motivar a los usuarios para asegurar el aprendizaje de una manera más divertida y entretenida.

La gamificación se fundamenta en la aplicación de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, con el propósito de desarrollar habilidades y promover cambios en el comportamiento. En este sentido, la gamificación hace referencia a la aplicación de mecánicas de juego a ámbitos que no son propiamente del juego, con el objetivo principal de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre jugadores (Ramesh, G.,2025).

Aunque la gamificación se ha empleado desde el siglo XX en otros entornos, en el contexto educativo tuvo relevancia hasta finales del mismo siglo, en los años 80 existieron trabajos pioneros como el de Malone (1980), donde investigaba el papel de los videojuegos, sobre cómo desarrollaban la motivación del participante, incluyó estudios también sobre como la Gamificación podía aumentar la motivación de los estudiantes en su aprendizaje.

Una queja frecuente entre los estudiantes es la percepción de la escuela como un entorno poco dinámico y de ritmo lento. Ante esta situación, los docentes deben innovar en sus métodos de enseñanza y generar ambientes de aprendizaje más dinámicos. En este contexto, el uso de juegos y elementos lúdicos ha cobrado relevancia en el aula, al contribuir a transformar la experiencia educativa en un proceso más atractivo y estimulante (Zichermann & Cunningham, 2011).

En los últimos años se ha consolidado el concepto de *sociedad del conocimiento* para describir el modelo social actual. Este enfoque se vincula estrechamente con la educación, donde la alfabetización digital se ha convertido en un elemento fundamental. En este contexto, resulta necesario replantear los enfoques tradicionales de enseñanza, dando paso a estrategias más acordes con las dinámicas contemporáneas. Entre estas, destacan las plataformas virtuales de aprendizaje, conocidas como sistemas de gestión del aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés), cuya función principal es administrar entornos educativos a distancia y facilitar la interacción entre docentes y estudiantes mediante la gestión de recursos digitales (Willig J. H. et al., 2021).

Las plataformas digitales surgen en 1924 con el psicólogo Sidney Pressey, cuando presentó la primer “máquina de aprendizaje”, era una máquina que tenía la forma de una máquina de escribir con dos ranuras, en la primera se mostraban las preguntas y en la segunda el estudiante alimentaba a la máquina con sus respuestas, luego se accionaba una palanca para que la máquina arrojara el resultado. De esta manera se podía medir el aprovechamiento del estudiante de manera inmediata. La máquina captó la atención de varios psicólogos como Skinner, quien considero que ese invento seria pionero de los dispositivos pedagógicos del futuro (Sánchez, R. M., 2025).

Las plataformas educativas actuales son el resultado del desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, orientadas a la creación de entornos virtuales de aprendizaje. Su implementación permite estructurar y gestionar procesos educativos de manera flexible, adaptándose a las características de cada asignatura. En este sentido, los docentes pueden diseñar modelos de enseñanza acordes con sus objetivos formativos,

aprovechando las funcionalidades de estas herramientas. Como principal ventaja, las plataformas educativas facilitan el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje mediante la organización de contenidos, actividades y procesos de interacción entre docentes y estudiantes (Contreras y Eguía, 2015).

Las plataformas virtuales son sistemas informáticos diseñados para gestionar procesos educativos en entornos digitales; permiten organizar contenidos y actividades, dar seguimiento al desempeño de los estudiantes y facilitar la comunicación entre docentes y estudiantes. Para que una plataforma sea considerada educativa, debe integrar diversos componentes fundamentales como:

- LMS (Learning Management System) Sistema de gestión del aprendizaje, encargado de administrar usuarios, cursos y procesos formativos
- LCMS (Learning Content Management System) sistema de gestión de contenidos de aprendizaje, orientado a la creación, gestión y publicación de materiales educativos.

Así como, herramientas de comunicación, que promueven la interacción y el trabajo colaborativo entre los participantes y herramientas de administración, destinadas a la gestión de inscripciones, evaluaciones y seguimiento académico (Amanda, M.L., 2023).

El modelo educativo tradicional, centrado en clases expositivas, resulta insuficiente frente a los retos actuales de la educación. Los estudiantes actuales, denominados nativos digitales (Prensky, 2001), han crecido en entornos mediados por tecnologías digitales, lo que influye en sus formas de aprender, procesar información e interactuar en contextos educativos requieren entornos dinámicos e interactivos. La gamificación, entendida como la aplicación de mecánicas y dinámicas de los juegos a contextos no lúdicos, se presenta como una alternativa innovadora para motivar, involucrar y desarrollar habilidades cognitivas y sociales en los estudiantes.

Este artículo se centra en la implementación de un modelo de gamificación en materias de entorno social, considerando que estas suelen percibirse como teóricas y poco atractivas. La propuesta se fundamenta en la plataforma Classcraft, con el propósito de transformar la experiencia educativa en una dinámica motivadora y colaborativa (Sánchez, et al., 2020).

Objetivo Principal

Evaluar, mediante un enfoque cuantitativo, el impacto de un modelo de gamificación en estudiantes universitarios de la Facultad de Informática de la Universidad Autónoma de Querétaro, considerando como variables principales la motivación estudiantil y el rendimiento académico en materias de entorno social.

Metodología

Se desarrolló un estudio de corte cuantitativo y una metodología de gamificación basada en las técnicas dinámicas que, consisten en que las personas alcancen objetivos específicos mediante dinámicas inspiradas en el contexto del juego. Durante muchos años estos métodos han resultado totalmente satisfactorios para introducir conceptos nuevos en estudiantes. La investigación se aplicó a 105 estudiantes de cuatro grupos de estudiantes de la Facultad de Informática. La variable dependiente fue la motivación, mientras que la variable independiente fue el uso de la gamificación en Classcraft. Se midieron indicadores de usabilidad, accesibilidad, satisfacción, logros en la aplicación y rendimiento académico.

Las fases de gamificación constan de 7 etapas o estados, que son: Definir un objetivo, transformar el aprendizaje en juego, proponer retos específicos, establecer reglas del juego, crear el sistema de recompensas, proponer competencias motivantes y establecer niveles de dificultades crecientes, por los que el docente va progresando hasta que alcanza el objetivo, como se muestra en la Figura 1.

Figura 1. Fases de la aplicación de la metodología de Gamificación



Fuente: Elaboración propia con base en Werbach & Hunter (2012).

Fase 1: Se define el objetivo, en el caso de esta investigación es gamificar una asignatura para fomentar la motivación y el trabajo en equipo. Con énfasis en la mejora del aprendizaje en materias de entorno social.

Fase 2: Se transforma el aprendizaje en juego y se selecciona la plataforma en la que se trabajará para la implementación de dicha investigación.

Fase 3: Se proponen retos específicos, esto se refiere a que se analizaran las unidades de la asignatura para poder asignar retos para que los estudiantes vayan cumpliendo y subiendo de nivel, y con ello los estudiantes estén motivados en ir logrando metas.

Fase 4: Se establecen las reglas del juego, se especificará que para cada reto de la fase anterior debe existir una regla o reglas a cumplir para que se pueda continuar en la asignatura. Indicando que si no se cumple con lo anterior no podrás pasar a la siguiente lo que motiva en realizar las tareas asignadas.

Fase 5: Se crea el sistema de recompensas, es decir, después de cumplir cada reto y cada regla, se debe tener una recompensa, dicha recompensa debe ser estimulante y motivadora para que el estudiante permanezca en la competencia.

Fase 6: Se proponen competencias motivacionales, aquí se fomentará la motivación mediante las competencias entre los estudiantes, se fomentará en los estudiantes la percepción de logro asociada al cumplimiento de metas y a la obtención de recompensas.

Fase 7: Es establecer niveles de dificultad creciente, con lo anterior teniendo las reglas, retos y recompensas establecidas, una vez que el estudiante alcance todo lo mencionado, debe progresar a niveles superiores; de esta manera, también se incrementa la percepción de competencia frente a sus compañeros.

Se realizará la implementación de una plataforma ya existente para la gamificación de la clase, en donde los alumnos podrán desarrollar cada una de las capacidades que aporta el uso de videojuegos educativos, se manejará por unidades, en esta etapa de la metodología se promoverán la motivación y el trabajo en equipo ya que, cada tema de la asignatura estará orientando al cumplimiento de los objetivos específicos.

En cuanto al uso de la metodología, se establecen procedimientos para elevar la efectividad de la plataforma utilizada en la gamificación de la asignatura, así como para medir la motivación de los estudiantes y valorar el aprendizaje obtenido.

- Variable: Plataforma

Indicador 1: Usabilidad

Indicador 2: Accesibilidad

Indicador 3: Navegabilidad

- Variable: Motivación

Indicador 1: Porcentaje de satisfacción del estudiante en la materia

Indicador 2: Porcentaje de actitud

Indicador 3: Porcentaje de interés

- Variable: Experiencia de Aprendizaje

Indicador 1: Actividades de la unidad

Indicador 2: Evaluación

Indicador 3: Logros en la aplicación

Indicador 4: Niveles en el juego

De esta manera, se valorará el aprendizaje de los estudiantes a partir de la implementación del recurso tecnológico y las técnicas dinámicas. Al finalizar la investigación, se evaluará el desempeño académico, así como la motivación estudiantil frente a la gamificación de la asignatura. Asimismo, se analizará la efectividad de la plataforma utilizada, con el fin de determinar su pertenencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Modelo propuesto

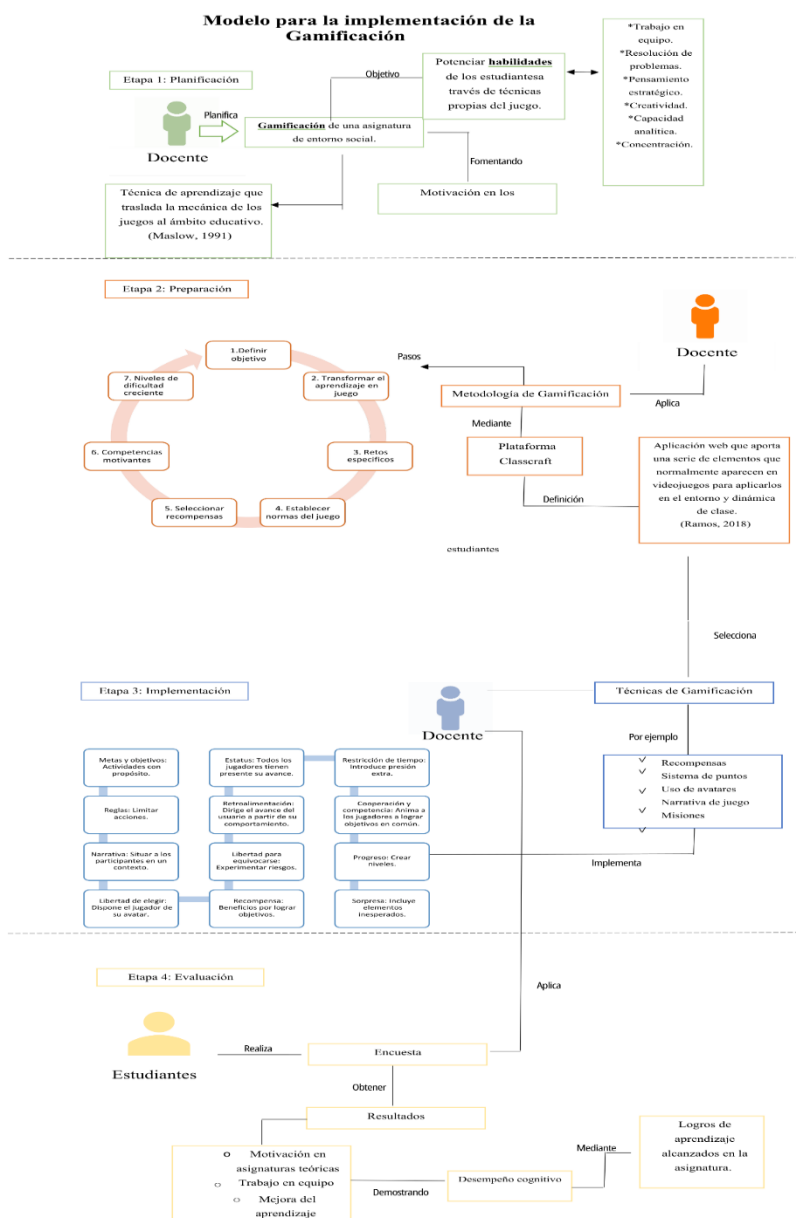
Con base en la problemática identificada a partir del instrumento aplicado, se detectó en primer lugar un uso excesivo de videojuegos por parte de los estudiantes, con una dedicación superior a cuatro horas diarias. Asimismo, se observó que algunos estudiantes utilizan videojuegos durante las clases, particularmente en asignaturas del área de entorno social. Estas materias son percibidas como de mayor dificultad, debido a su carácter teórico, y suelen asociarse con un bajo nivel de interés y motivación.

A partir del instrumento aplicado, se identificó que ningún docente del plan de estudios utiliza videojuegos como recurso educativo en el aula, lo que representa un área de oportunidad para la propuesta. En este contexto, el objetivo de la investigación se orienta a reducir el uso no académico de videojuegos durante las clases y a promover el aprendizaje mediante su integración como herramienta pedagógica.

A partir del análisis de las respuestas del instrumento, se identificaron variables relevantes para la investigación. En particular, los estudiantes mostraron mayor preferencia por los videojuegos de estrategia, debido a que implican la aplicación de habilidades de planificación, toma de decisiones y gestión de recursos. Asimismo, se observó que las recompensas constituyen un factor clave en su motivación, ya que incentivan la participación y permanencia en la actividad. Con base en estos hallazgos, la propuesta busca fortalecer la motivación estudiantil mediante la incorporación de estos elementos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A partir de las problemáticas identificadas, surge la necesidad de desarrollar un modelo que permita la implementación adecuada de la gamificación en las asignaturas. Este modelo establece una serie de pasos que pueden ser aplicados por los docentes en distintos contextos y áreas disciplinares. Como se muestra en la Figura 2.

Figura 2. Modelo para la implementación de la Gamificación



Fuente: Elaboración propia

Descripción de las etapas del modelo

Etapa 1: Planificación

En esta etapa se identifica la metodología a utilizar, en este caso la gamificación, orientada al desarrollo de habilidades en los estudiantes a través del juego. Asimismo, se comprende el concepto con el fin de adaptarlo a las asignaturas del área de entorno social, con el objetivo principal de fomentar la motivación estudiantil.

Etapa 2: Preparación

En esta etapa se desarrollan los pasos para la implementación de la gamificación en las asignaturas. Se selecciona la plataforma Classcraft como herramienta de apoyo y se define el objetivo de aprendizaje. Posteriormente, se transforma el contenido en dinámicas de juego mediante la planificación del material didáctico, la definición de retos específicos y el establecimiento de reglas. La plataforma proporciona a cada estudiante un documento con las indicaciones y normas correspondientes. Asimismo, se determinan las recompensas, se incorporan dinámicas de competencia y se establecen niveles progresivos de avance.

Etapa 3: Implementación

En esta etapa se implementa la plataforma Classcraft en las asignaturas, una vez definidos en la fase anterior las actividades que realizarán los estudiantes y las dinámicas aplicadas en cada una de ellas. Además, la plataforma incorpora funciones que permiten a los estudiantes, seleccionar un avatar y participar en equipos de trabajo, favoreciendo la interacción y el aprendizaje colaborativo.

Etapa 4: Evaluación

En esta etapa final se elabora un instrumento para medir las variables definidas al inicio de la implementación, identificando en primer lugar, la percepción de los estudiantes respecto a la plataforma y, en segundo lugar, el desempeño cognitivo alcanzado.

Resultados

En la encuesta final para los estudiantes se encontraron los siguientes resultados de las preguntas, con base en la metodología seleccionada se mostrarán los resultados por variables:

- El 85% de los estudiantes manifestó mayor motivación respecto a la plataforma a Classcraft en comparación con clases tradicionales.

- Se observó un incremento en la colaboración entre pares y el compromiso con las tareas.
- El uso de recompensas digitales (puntos, privilegios académicos) se correlacionó con una mejora en la participación de los estudiantes ante la asignatura.
- La encuesta aplicada alcanzó un Alfa de Cronbach de 0.950, lo que sugiere alta consistencia interna del instrumento.
- Los registros en la plataforma confirmaron un aumento significativo en porcentaje en las calificaciones promedio en comparación con grupos sin gamificación.

Comparativa de los resultados de las actividades

En la Figura 3 se presentan los resultados obtenidos por los estudiantes en las tres actividades realizadas. Los datos evidencian una mejora progresiva en el aprendizaje, ya que en la primera actividad los resultados fueron menos favorables; sin embargo, conforme avanzó la implementación, el desempeño incrementó hasta alcanzar un aprovechamiento superior al 80% en las evaluaciones posteriores.

Figura 3. Comparativa de resultados.



Fuente: Elaboración propia

Con base en los resultados obtenidos, se identificó que la implementación de la plataforma Classcraft se asoció con incrementos en los niveles de motivación, interés por las asignaturas y participación de los estudiantes. El 85% de los participantes manifestó una mayor motivación en comparación con metodologías tradicionales. Asimismo, los registros de la plataforma mostraron una mejora progresiva en el desempeño académico, alcanzando niveles de aprovechamiento superiores al 80% en las actividades posteriores.

De igual forma, la incorporación de dinámicas como retos, recompensas y progresión por niveles favoreció la participación activa y el compromiso de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades. También se observaron avances en el trabajo colaborativo, evidenciados en una mayor interacción y cooperación entre los integrantes de los equipos.

Estos resultados sugieren que la integración de elementos de gamificación puede contribuir al fortalecimiento de los procesos de aprendizaje y participación estudiantil en asignaturas del área de entorno social.

Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación indican que la implementación de estrategias de gamificación en asignaturas teóricas se relaciona con mayores niveles de motivación y compromiso académico por parte de los estudiantes.

En el presente estudio se observó que el 85% de los estudiantes manifestó un mayor nivel de motivación de realizar actividades con el uso de Classcraft en comparación con metodologías tradicionales, así como una mejora progresiva en el desempeño académico que superó el 80% de aprovechamiento en las actividades desarrolladas durante el curso.

Estos hallazgos coinciden con investigaciones previas que han demostrado que la gamificación puede favorecer el compromiso y la participación activa de los estudiantes. Por ejemplo, Hamari et al. (2014) señalan que la incorporación de mecánicas de juego como recompensas, puntos y niveles contribuye a incrementar la participación y el interés de los estudiantes en actividades educativas. De igual forma, Smiderle et al. (2020) encontraron que los entornos gamificados generan mejoras en la motivación y el rendimiento académico cuando se integran adecuadamente dentro del diseño pedagógico.

En el contexto específico de la plataforma Classcraft, estudios como el de Parody et al. (2022) han evidenciado que su implementación en educación superior puede fortalecer el trabajo colaborativo, la interacción entre estudiantes y el compromiso con las actividades académicas. Estos resultados son consistentes con los obtenidos en esta investigación, donde

se observó un aumento en la colaboración entre pares y en la participación en las actividades propuestas.

Desde una perspectiva teórica, los resultados también pueden interpretarse a partir de la teoría de la autodeterminación, la cual plantea que la motivación aumenta cuando se satisfacen necesidades psicológicas fundamentales como la autonomía, la competencia y la pertenencia. En esta investigación, elementos como los avatares, las recompensas digitales, los retos y la progresión por niveles fueron identificadas como elementos vinculados a la percepción de avance académico por parte de los estudiantes, contribuyendo a una mayor implicación en el proceso de aprendizaje.

No obstante, la investigación presenta algunas limitaciones que deben considerarse en la interpretación de los resultados. En primer lugar, la muestra estuvo conformada exclusivamente por estudiantes de la Facultad de Informática de la Universidad Autónoma de Querétaro, lo que limita la posibilidad de generalizar los hallazgos a otros contextos educativos. Asimismo, no se contemplaron variables como género, edad o experiencia previa con videojuegos, las cuales podrían influir en la respuesta de los estudiantes ante la implementación de estrategias gamificadas.

A pesar de estas limitaciones, los resultados obtenidos aportan evidencia relevante sobre el potencial de la gamificación como estrategia metodológica en la educación superior. La investigación demuestra que la incorporación de dinámicas propias del juego puede transformar la percepción de asignaturas teóricas, generando entornos de aprendizaje más dinámicos, participativos y motivadores. En este sentido, la gamificación no solo representa una innovación tecnológica, sino también una alternativa pedagógica que contribuye al desarrollo de competencias académicas y sociales en los estudiantes.

Conclusiones

En este apartado se analizan los factores asociados al impacto de las plataformas de gamificación en el logro del aprendizaje y la motivación que favorecen experiencias educativas óptimas para el desarrollo integral del estudiante, también se exponen las implicaciones del uso de una plataforma como herramienta educativa en el quehacer docente.

La motivación intrínseca desempeña un papel importante en el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje. Las dinámicas de juego generan experiencias interactivas que favorecen la participación de los estudiantes en las actividades académicas y contribuyen a su desempeño dentro de las asignaturas. En este sentido, la incorporación de elementos

gamificados en el entorno educativo promueve experiencias emocionalmente positivas que incentivan la participación activa de los estudiantes, particularmente en materias de entorno social caracterizadas por un enfoque predominantemente teórico.

El impacto de la gamificación se encuentra estrechamente relacionado con la motivación de los estudiantes, especialmente con la motivación extrínseca, la cual se vincula con factores externos como recompensas, niveles, retos y misiones. En este sentido, las plataformas de gamificación incorporan elementos diseñados para incentivar la participación y el compromiso dentro del proceso educativo. Asimismo, la integración de dinámicas de juego en las prácticas docentes puede favorecer el interés de los estudiantes por el aprendizaje, particularmente en asignaturas teóricas que suelen representar un mayor grado de dificultad en comparación con las materias prácticas.

Classcraft facilita la continuidad de las actividades académicas mediante herramientas que permiten adaptar y gestionar la dinámica de la clase. Asimismo, la plataforma incorpora elementos interactivos y colaborativos que favorecen el interés y la participación de los estudiantes. De igual manera, promueve el trabajo en equipo y la colaboración entre compañeros a través de dinámicas orientadas al aprendizaje colectivo.

La gamificación en la enseñanza de materias de entorno social puede ser una herramienta poderosa para transformar la educación, haciendo que los estudiantes se involucren más profundamente en su proceso de aprendizaje y desarrollo de competencias transversales.

La gamificación en el ámbito educativo, particularmente en materias de entorno social de la Facultad de Informática, se presenta como una estrategia metodológica orientada a fortalecer la participación y el desempeño académico de los estudiantes. La incorporación de dinámicas y elementos propios de los juegos favorece experiencias de aprendizaje más activas y colaborativas dentro del aula.

Asimismo, los resultados obtenidos sugieren que este enfoque puede contribuir al desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la autonomía en el aprendizaje. En conjunto, estos elementos favorecen procesos formativos más participativos y acordes con las características de los entornos educativos contemporáneos.

Futuras líneas de investigación

Los resultados obtenidos en la investigación sobre la implementación del modelo de enseñanza-aprendizaje basándose en la metodología de la gamificación en materias de entorno social abre diversas posibilidades para profundizar en el estudio de esta estrategia en la educación superior.

En primer lugar, se recomienda ampliar el tamaño de la muestra e incluir a estudiantes de otras facultades para evaluar los efectos en otras disciplinas y verificar si existen variaciones por el perfil de los estudiantes. También es preciso sostener la implementación por más tiempo ya que esta investigación duro solo un periodo, se debe tomar en cuenta si el aprendizaje y la motivación son solo por ese momento de la aplicación, disminuye o aumenta según el tiempo. La gamificación integra elementos como recompensas, niveles, competencias y avatares, no obstante, no se ha determinado cual de todos esos elementos es el que ejerce mayor participación.

En conclusión, se considera pertinente integrar la gamificación con otras estrategias innovadoras como el aula invertida, el aprendizaje basado en proyectos, etc. La combinación de metodologías podría potenciar los resultados obtenidos en esta investigación e incluso seguir generando modelos pedagógicos más innovadores. Estas futuras líneas de investigación permitirán un aporte en los modelos pedagógicos para que los docentes sigan implementando nuevas estrategias para generar mejor aprovechamiento del aprendizaje basándose en la motivación de los estudiantes como factor principal, centrándonos así en el estudiante para consolidar su aprendizaje con innovación educativa.

Referencias

- Aldalur, I., & Perez, A. (2023). Gamification and discovery learning: Motivating and involving students in the learning process. *Heliyon*, 9(1), e13135. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13135>
- Armanda, M. L., & Priyana, J. (2023). Incorporating gamification elements from Classcraft in English instruction: A scoping review. *UC Journal: ELT, Linguistics and Literature Journal*, 4(2), 95–110. <https://doi.org/10.24071/uc.v4i2.7559>
- Contreras, R. S., & Eguia, J. L. (Eds.). (2015). *Gamificación en aulas universitarias*. Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. En *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Malone, T. W. (1980). *What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games* (Technical Report No. CIS-7, SSL-80-11). Xerox Palo Alto Research Center.
- Martínez Sánchez, R. (2025). Classcraft: The impact of gamification in higher education. *SAP Gamification and Augmented Reality*, 3, 98. <https://doi.org/10.56294/gr202598>
- Parody, L., Santos, J., Trujillo-Cayado, L. A., & Ceballos, M. (2022). Gamification in engineering education: The use of Classcraft platform to improve motivation and academic performance. *Applied Sciences*, 12(22), 11832. <https://doi.org/10.3390/app122211832>
- Ramesh, G., Al-Maskari, A., Al-Mughairi, H. M. S., & Pauline, S. M. (2025). Gamification and students' engagement in accounting courses – An experimental study. *Learning and Teaching in Higher Education: Gulf Perspectives*, 19(1), 35–48. <https://doi.org/10.1108/LTHE-12-2020-0063>
- Rivera-Trigueros, I., & Sánchez-Pérez, M. del M. (2020). Classcraft as a resource to implement gamification in English-medium instruction. En M. del M. Sánchez-Pérez (Ed.), *Teacher training for English-medium instruction in higher education* (pp. 356–374). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-2318-6.ch017>
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Coelho, J. A. P. M., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their

- personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(1), Artículo 3.
<https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Ukgoda, H. (2025). Gamification in education: Its impact on engagement, motivation, and learning outcomes. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 18(3), 41–66. <https://aquila.usm.edu/jetde/vol18/iss3/3/>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Willig, J. H., Croker, J., McCormick, L., Nabavi, M., Walker, J., Wingo, N. P., Roche, C. C., Jones, C., Hartmann, K. E., & Redden, D. (2021). Gamification and education: A pragmatic approach with two examples of implementation. *Journal of Clinical and Translational Science*, 5(1), e181. <https://doi.org/10.1017/cts.2021.806>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

Rol de Contribución	Autor (es)
Conceptualización	Clara Elizabeth Torres García (principal)
Metodología	Clara Elizabeth Torres García (principal)
Software	Francisco Javier Paulín Martínez (apoyo)
Validación	Laura Chavero Basaldúa (apoyo)
Análisis Formal	Gabriela Xicoténcatl Ramírez (principal)
Investigación	Clara Elizabeth Torres García (principal)
Recursos	Clara Elizabeth Torres García (principal) Francisco Javier Paulín Martínez (apoyo) Laura Chavero Basaldúa (apoyo)
Curación de datos	Gabriela Xicoténcatl Ramírez (principal)
Escritura - Preparación del borrador original	Clara Elizabeth Torres García (principal)
Escritura - Revisión y edición	Gabriela Xicoténcatl Ramírez (principal)
Visualización	Clara Elizabeth Torres García (principal)
Supervisión	Francisco Javier Paulín Martínez (apoyo)
Administración de Proyectos	Clara Elizabeth Torres García (principal)
Adquisición de fondos	Clara Elizabeth Torres García (principal) Francisco Javier Paulín Martínez (apoyo) Laura Chavero Basaldúa (apoyo) Gabriela Xicoténcatl Ramírez (apoyo)