Educational Regent
Multidisciplinary Journal

Vol. 3 • Núm. 2 • 2026
Julio – Diciembre
ISSN: 3091-1869
Artículo Original

Artículo Original

La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer la motivación, la participación y el aprendizaje en estudiantes de sexto grado de educación primaria: un estudio cualitativo

Gamification as a methodological strategy to strengthen motivation, participation, and learning among sixth-grade primary education students: a qualitative study

Susana Lemus[1*]

[1]*Docente de Educación Primaria, Secretaría de Educación Pública (SEP), Arandas, Jalisco, México.*

Autor de correspondencia: Susana Lemus

Recibido: 25-08-2026 **Revisado:** 15-09-2026 **Aceptado:** 06-10-2026 **Publicado:** 27-10-2026

Cómo citar este artículo: Lemus, S. . . . (2026). La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer la motivación, la participación y el aprendizaje en estudiantes de sexto grado de educación primaria: un estudio cualitativo. *Educational Regent Multidisciplinary Journal, 3*(2), 1-15. https://doi.org/10.63969/znn1x810

RESUMEN

La presente investigación analiza la implementación de una estrategia de gamificación como eje metodológico para el desarrollo de los contenidos curriculares en un grupo de sexto grado de educación primaria durante un ciclo escolar completo. El estudio tuvo como objetivo comprender cómo la incorporación de elementos propios del juego favorece la motivación, la participación, el trabajo colaborativo y los procesos de aprendizaje dentro de un ambiente inclusivo. La investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo, mediante un estudio de caso, en el que participaron veintidós estudiantes, entre ellos un alumno con trastorno del desarrollo del lenguaje, una alumna con dislexia y un estudiante con trastorno del espectro autista nivel 2. La información se obtuvo mediante observación participante, listas de cotejo, rúbricas, entrevistas semiestructuradas, cuestionarios dirigidos a estudiantes y familias, así como el análisis de los productos generados durante los proyectos de aprendizaje. La estrategia consistió en organizar los contenidos de los cuatro campos formativos en mundos e islas temáticas, incorporar avatares, insignias y un sistema de puntos de experiencia (XP) que reconocía el esfuerzo y el avance individual y colectivo. Los hallazgos muestran un incremento significativo en la participación activa del alumnado, una mejora en la asistencia, mayor colaboración entre pares, incremento del compromiso con las actividades escolares y una percepción positiva por parte de las familias respecto al aprendizaje y al bienestar emocional de los estudiantes. Se concluye que la gamificación, cuando se fundamenta en principios de Neurodidáctica, evaluación formativa e inclusión educativa, constituye una estrategia metodológica capaz de favorecer ambientes de aprendizaje motivadores, equitativos y centrados en el desarrollo integral del alumnado.

Palabras clave: gamificación**,** Neurodidáctica, educación primaria, evaluación formativa, inclusión educativa.

ABSTRACT

This research analyzes the implementation of a gamification strategy as a methodological framework for delivering curricular content in a sixth-grade primary education class over the course of a full academic year. The study aimed to understand how the integration of game-based elements fosters motivation, participation, collaborative work, and learning processes within an inclusive environment. The research employed a qualitative approach through a case study involving twenty-two students, including one student with a developmental language disorder, one with dyslexia, and one with autism spectrum disorder (level 2). Data were collected through participant observation, checklists, rubrics, semi-structured interviews, questionnaires administered to students and families, and an analysis of the work produced during learning projects. The strategy involved organizing content from four formative domains

©2026 por los Autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución 4.0. (CC BY 4.0) https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

into thematic "worlds" and "islands," while incorporating avatars, badges, and an experience point (XP) system that recognized both individual and collective effort and progress. The findings indicate a significant increase in active student participation, improved attendance, greater peer collaboration, heightened engagement with school activities, and a positive perception among families regarding the students' learning and emotional well-being. It is concluded that gamification when grounded in the principles of neurodidactics, formative assessment, and educational inclusion serves as a methodological strategy capable of fostering learning environments that are motivating, equitable, and focused on the holistic development of students.

Keywords: gamification, neurodidactics, primary education, formative assessment, educational inclusion.

INTRODUCCIÓN

La educación básica enfrenta actualmente el desafío de responder a las necesidades de una generación de estudiantes que aprende, interactúa y construye conocimiento en contextos profundamente influenciados por la cultura digital. En este escenario, las metodologías tradicionales centradas en la transmisión de contenidos resultan insuficientes para mantener el interés, promover la participación activa y favorecer aprendizajes significativos. La Nueva Escuela Mexicana plantea la necesidad de transformar las prácticas docentes mediante propuestas que sitúen al estudiante como protagonista de su aprendiza favorezcan el trabajo colaborativo, la inclusión y el desarrollo integral desde una perspectiva humanista. Dentro de este contexto, la gamificación ha emergido como una estrategia metodológica innovadora que incorpora elementos característicos de los juegos como retos, recompensas, niveles, insignias, narrativas y sistemas de progresión en escenarios educativos con la finalidad de incrementar la motivación, el compromiso y la participación del alumnado. A diferencia del aprendizaje basado en juegos, la gamificación no consiste en jugar, sino en diseñar experiencias de aprendizaje que aprovechen los mecanismos psicológicos que hacen atractivos los juegos para fortalecer los procesos educativos.

Diversas investigaciones han señalado que la incorporación de estrategias gamificadas favorece el desarrollo de la motivación intrínseca, incrementa la participación en clase y fortalece habilidades como la colaboración, la resolución de problemas y la autorregulación del aprendizaje. Asimismo, cuando estas estrategias se articulan con procesos de evaluación formativa, permiten que el error deje de concebirse como un elemento sancionador para convertirse en una oportunidad de mejora continua, promoviendo ambientes emocionalmente seguros donde el esfuerzo adquiere un valor pedagógico.

Desde la perspectiva de la Neurodidáctica, la motivación constituye uno de los principales motores del aprendizaje. El cerebro aprende con mayor facilidad cuando las actividades representan un reto alcanzable, generan emociones positivas, ofrecen retroalimentación inmediata y permiten experimentar sensación de logro. En este sentido, la utilización de avatares, insignias, puntos de experiencia y narrativas favorece la activación de procesos atencionales, emocionales y amnésicos que fortalecen la consolidación de nuevos aprendizajes. Francisco Mora (2020) sostiene que únicamente se aprende aquello que despierta emoción, premisa que respalda el diseño de ambientes de aprendizaje donde la curiosidad y el interés constituyen el punto de partida para la construcción del
conocimiento.

Paralelamente, la educación inclusiva demanda estrategias capaces de responder a la diversidad presente en las aulas. La heterogeneidad del alumnado implica reconocer diferentes ritmos, estilos y formas de aprender, evitando modelos homogéneos de enseñanza que generen exclusión. En este sentido, la gamificación ofrece oportunidades para que todos los estudiantes progresen desde su punto de partida, al privilegiar el avance personal sobre la competencia entre compañeros y reconocer el esfuerzo individual mediante sistemas de retroalimentación continua. Esta característica resulta especialmente relevante cuando en el grupo conviven estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, como trastornos del lenguaje, dislexia o trastorno del espectro autista.

La presente investigación surge a partir de la necesidad de transformar la organización de los contenidos curriculares

durante el ciclo escolar mediante una estrategia capaz de incrementar el compromiso del alumnado con los proyectos de aprendizaje. Para ello se diseñó un sistema de gamificación que estructuró los contenidos de los cuatro campos formativos en cuatro "mundos" temáticos, cada uno integrado por diversas "islas" que representaban los contenidos específicos. Cada estudiante elaboró un avatar que simbolizaba su trayectoria de aprendizaje y registraba visualmente su progreso conforme avanzaba en los proyectos escolares. El sistema incorporó insignias para reconocer el logro de los procesos de desarrollo de aprendizaje y puntos de experiencia (XP) otorgados a todos los estudiantes como reconocimiento al esfuerzo, independientemente de su nivel de desempeño. Esta organización permitió construir una narrativa compartida que fortaleció el sentido de pertenencia, el trabajo colaborativo y la motivación constante.

La intervención se desarrolló durante un ciclo escolar completo con un grupo de veintidós estudiantes de sexto grado de educación primaria. Entre ellos se encontraban un alumno con trastorno del desarrollo del lenguaje, una alumna con dislexia y un estudiante con trastorno del espectro autista nivel 2, circunstancia que permitió analizar el potencial de la gamificación como estrategia de inclusión educativa. La información se recopiló mediante observación participante, entrevistas, cuestionarios dirigidos a estudiantes y familias, listas de cotejo, rúbricas y el análisis de los productos elaborados durante los proyectos, favoreciendo la triangulación de la información y la comprensión integral del fenómeno estudiado.

La relevancia de esta investigación radica en que documenta una experiencia desarrollada durante un año escolar completo dentro de un contexto real de educación primaria mexicana, aportando evidencia sobre la manera en que la gamificación puede convertirse en un eje metodológico que articule la planeación didáctica, la evaluación formativa, la inclusión y los principios de la Neurodidáctica. A diferencia de numerosas investigaciones que analizan intervenciones de corta duración o centradas en una asignatura específica, este estudio examina la implementación transversal de la gamificación en los cuatro campos formativos propuestos por el Plan de Estudio 2022, ofreciendo elementos que pueden orientar futuras prácticas docentes e investigaciones en el ámbito de la innovación educativa.

En este contexto, la pregunta que orienta la presente investigación es la siguiente:

¿Cómo influye la implementación de una estrategia de gamificación, fundamentada en principios de Neurodidáctica y evaluación formativa, en la motivación, la participación, el trabajo colaborativo y los procesos de aprendizaje de estudiantes de sexto grado de educación primaria durante un ciclo escolar?

Objetivo general

Analizar la influencia de la implementación de una estrategia de gamificación como eje metodológico en la motivación, la participación, el trabajo colaborativo y los procesos de aprendizaje de estudiantes de sexto grado de educación primaria desde un enfoque
cualitativo.

Objetivos específicos

Describir el diseño e implementación de una estrategia de gamificación articulada con los cuatro campos formativos de la Nueva Escuela Mexicana

- Analizar las percepciones de estudiantes y familias respecto a la experiencia de aprendizaje mediante gamificación.
- Identificar los cambios observados en la participación, el compromiso escolar y el trabajo colaborativo durante la implementación de la estrategia.
- Examinar las posibilidades de la gamificación como herramienta para favorecer la inclusión educativa y la evaluación formativa en educación primaria.

METODOLOGÍA

Enfoque de la investigación

La presente investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo, al centrarse en la comprensión e interpretación

de las experiencias, percepciones y significados construidos por los participantes durante la implementación de una estrategia de gamificación en un contexto escolar. Este enfoque permitió analizar el fenómeno educativo en su ambiente natural, considerando la interacción entre los estudiantes, la docente y las familias, sin pretender establecer relaciones causales o generalizaciones estadísticas.

De acuerdo con este enfoque, el interés principal no consistió en medir el impacto de la estrategia mediante indicadores cuantitativos, sino en comprender cómo la gamificación modificó las dinámicas de aprendizaje, la motivación, la participación y la convivencia escolar a partir de las voces de los propios actores involucrados.

Diseño de la investigación

El estudio se llevó a cabo mediante un estudio de caso cualitativo de carácter descriptivo e interpretativo, debido a que se analizó de manera profunda una experiencia pedagógica desarrollada en un grupo específico de educación primaria durante un ciclo escolar completo.

Este diseño permitió documentar detalladamente la implementación de la estrategia de gamificación, comprender los procesos que emergieron durante su aplicación y analizar la interacción entre los elementos metodológicos, emocionales e inclusivos que conformaron la experiencia educativa.

Asimismo, el estudio incorporó principios de investigación-acción educativa, ya que la docente diseñó, implementó, observó y reflexionó continuamente sobre la estrategia con el propósito de mejorar su práctica profesional y favorecer los aprendizajes del alumnado.

Contexto de la investigación

La investigación se desarrolló durante el ciclo escolar 2025–2026 en un grupo de sexto grado de educación primaria perteneciente a una escuela pública mexicana.

El grupo estuvo conformado por 22 estudiantes, cuyas edades oscilaban entre los 11 y 12 años. El grupo presentó una diversidad significativa en cuanto a estilos, ritmos y necesidades de aprendizaje, incluyendo:

- un estudiante con trastorno del desarrollo del lenguaje;
- una estudiante con diagnóstico de dislexia;
- un estudiante con trastorno del espectro autista (TEA) nivel 2.

Además de lo anterior, el grupo de sexto grado de primaria se destacaba por la baja participación en las actividades y una actitud poco favorable ante el aprendizaje. La presencia de esta diversidad enriqueció el estudio, ya que permitió analizar el potencial de la gamificación como estrategia de educación inclusiva, favoreciendo la participación de todos los estudiantes desde sus posibilidades individuales.

La intervención se implementó durante todo el ciclo escolar, integrándose de manera transversal a la planeación didáctica de los cuatro campos formativos establecidos en el Plan de Estudio 2022 de la Nueva Escuela Mexicana.

Descripción de la estrategia de gamificación

La estrategia metodológica diseñada tuvo como finalidad transformar la organización tradicional de los contenidos curriculares mediante una narrativa lúdica que promoviera la motivación, el sentido de pertenencia y el compromiso con el aprendizaje.

En una primera etapa, el grupo participó en la selección de los contenidos que serían abordados durante el trimestre. Posteriormente, dichos contenidos fueron organizados en cuatro grandes mundos, correspondientes a los campos formativos:

- Mundo de los Lenguajes.
- Mundo de Saberes y Pensamiento Científico.
- Mundo de Ética, Naturaleza y Sociedades.
- Mundo de lo Humano y lo Comunitario.

Cada mundo recibió un nombre atractivo para los estudiantes y fue dividido en diversas "islas", las cuales representaban los contenidos específicos que debían desarrollarse mediante proyectos interdisciplinarios.

Cada estudiante diseñó manualmente un avatar que representaba su identidad dentro de la experiencia gamificada. Estos avatares fueron colocados sobre lonas impresas que mostraban el recorrido de cada mundo, permitiendo visualizar permanentemente el avance individual y colectivo.

El progreso se registró mediante un sistema de desplazamiento de los avatares conforme los estudiantes concluían los proyectos y alcanzaban los procesos de desarrollo de aprendizaje establecidos en el currículo.

Durante el desarrollo de los proyectos se implementaron diversos elementos característicos de la gamificación:

- insignias de reconocimiento
- puntos de experiencia (XP)
- retos colaborativos
- retroalimentación permanente
- recompensas simbólicas
- narrativa de exploración y conquista

Las insignias fueron otorgadas a los equipos que lograban evidenciar de manera sobresaliente los aprendizajes esperados, mientras que los puntos XP fueron asignados a todos los estudiantes como reconocimiento a su esfuerzo, participación y compromiso, evitando comparaciones negativas y fortaleciendo la motivación intrínseca.

Al finalizar cada trimestre, los puntos acumulados podían intercambiarse por actividades recreativas relacionadas con la educación física y el deporte, mientras que al término del ciclo escolar las insignias obtenidas fueron consideradas para la entrega de un reconocimiento simbólico al compromiso, la constancia y el trabajo colaborativo.

Participantes

Participaron voluntariamente los siguientes actores educativos:

Estudiantes

- 22 alumnos de sexto grado de educación primaria.

Familias

- Padres y madres de familia que respondieron cuestionarios relacionados con los cambios observados en sus hijos durante la implementación de la estrategia.

Docente-investigadora

La docente responsable del grupo fungió simultáneamente como diseñadora de la intervención, observadora participante y responsable del análisis de la información obtenida.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Con el propósito de fortalecer la credibilidad del estudio se recurrió a la triangulación de diversas técnicas de investigación cualitativa.

Observación participante

Durante todo el ciclo escolar se realizaron registros sistemáticos sobre:

- participación en clase
- interacción entre compañeros
- motivación
- actitudes frente al error
- autonomía durante los proyectos

Rúbricas de evaluación

Las rúbricas permitieron documentar el nivel de logro alcanzado por los estudiantes en los distintos proyectos, considerando los procesos de desarrollo de aprendizaje establecidos en el currículo nacional.

Listas de cotejo

Se emplearon para registrar el cumplimiento de indicadores relacionados con:

- participación

- colaboración
- responsabilidad
- entrega de productos
- seguimiento de proyectos

Cuestionarios dirigidos a estudiantes

Al concluir la implementación de la estrategia, los estudiantes respondieron un cuestionario abierto orientado a conocer sus percepciones respecto a:

- Motivación
- interés por asistir a clases
- utilidad de los puntos XP
- experiencia con las insignias
- trabajo colaborativo
- aprendizajes obtenidos

Cuestionarios dirigidos a madres y padres de familia

Las familias respondieron preguntas abiertas acerca de los cambios observados en sus hijos durante el ciclo escolar, particularmente en aspectos relacionados con:

- motivación hacia la escuela
- hábitos de estudio
- comunicación en el hogar
- autonomía
- gusto por aprende
- convivencia familiar

Productos de aprendizaje

Se analizaron los proyectos elaborados por los estudiantes durante el ciclo escolar, considerando
tanto el proceso de construcción como los productos finales

Procedimiento

La implementación de la investigación se desarrolló en cinco fases

Fase 1. Planeación

Se diseñó la estrategia metodológica de gamificación alineada con los cuatro campos formativos de la Nueva Escuela Mexicana y con los procesos de desarrollo de aprendizaje correspondientes al sexto grado.

Fase 2. Diseño del ambiente gamificado

Se elaboraron las lonas representativas de cada mundo, se diseñó el sistema de insignias, los puntos XP, los avatares y la narrativa general que guiaría la experiencia durante todo el ciclo escolar.

Fase 3. Implementación

La estrategia fue aplicada de manera continua durante un ciclo escolar completo mediante proyectos interdisciplinarios.

Durante esta etapa se otorgaron puntos XP, insignias y retroalimentación constante conforme avanzaban los estudiantes en la resolución de los retos propuestos

Fase 4. Recolección de información

A lo largo del proceso se documentaron observaciones de aula y se aplicaron los distintos instrumentos de evaluación y de recopilación de información dirigidos tanto a estudiantes como a sus familias.

Fase 5. Análisis e interpretación

La información obtenida fue organizada mediante un proceso de codificación temática, identificando categorías

emergentes relacionadas con:

- motivación
- participación
- trabajo colaborativo
- inclusión
- aprendizaje significativo

Posteriormente se realizó una triangulación entre las observaciones docentes, las opiniones de estudiantes, los testimonios de las familias y las evidencias de aprendizaje, con el propósito de fortalecer la consistencia interpretativa de los resultados.

Criterios de rigor científico

Para garantizar la calidad metodológica del estudio se consideraron los criterios de rigor propuestos para la investigación cualitativa:

- **Credibilidad**, mediante la triangulación de técnicas, instrumentos y participantes.
- **Transferibilidad**, ofreciendo una descripción detallada del contexto y de la estrategia implementada para facilitar su posible adaptación a otros escenarios educativos.
- **Dependencia**, documentando sistemáticamente cada fase de la intervención y del proceso de análisis.
- **Confirmabilidad**, sustentando las interpretaciones en evidencias provenientes de las observaciones, cuestionarios y productos elaborados por los participantes.

Consideraciones éticas

La investigación respetó los principios éticos establecidos para los estudios educativos. La participación de estudiantes y familias fue voluntaria y la información obtenida se utilizó exclusivamente con fines académicos y de investigación.

Se garantizó la confidencialidad de los participantes mediante la omisión de datos personales que permitieran su identificación, respetando en todo momento el derecho a la privacidad y el bienestar de los estudiantes. Asimismo, la estrategia pedagógica implementada no implicó riesgos para los participantes, ya que formó parte de las actividades ordinarias del proceso de enseñanza y aprendizaje

desarrolladas durante el ciclo escolar.

RESULTADOS

El análisis de la información obtenida mediante la observación participante, las rúbricas, las listas de cotejo, los cuestionarios dirigidos a estudiantes y familias, así como los productos desarrollados durante los proyectos de aprendizaje, permitió identificar cinco categorías emergentes que describen la influencia de la estrategia de gamificación implementada

durante el ciclo escolar.

Estas categorías fueron construidas a partir de un proceso de codificación temática y posteriormente contrastadas mediante la triangulación de las distintas fuentes de información, con el propósito de fortalecer la credibilidad de los hallazgos.

Incremento de la motivación y del interés por aprender

La categoría con mayor presencia en las diferentes fuentes de información fue el incremento de la motivación hacia las actividades escolares.

Desde las primeras semanas de implementación se observó un cambio en la disposición del alumnado para participar en los proyectos de aprendizaje. La organización de los contenidos mediante mundos e islas despertó curiosidad y favoreció la construcción de expectativas positivas frente a cada nuevo reto.

El sistema de avatares permitió que los estudiantes visualizaran permanentemente su progreso, mientras que las insignias y los puntos de experiencia (XP) generaron una retroalimentación inmediata que fortaleció el sentido de logro sin centrar la atención exclusivamente en las calificaciones.

Los cuestionarios aplicados al alumnado evidenciaron que la mayoría manifestó sentirse más motivada para asistir a la escuela y participar en las actividades debido a que cada avance era reconocido de manera visible y constante.

Las familias coincidieron en señalar que sus hijos mostraban entusiasmo al compartir en casa los logros obtenidos, las insignias alcanzadas y el avance de sus avatares dentro de los diferentes mundos de aprendizaje.

Estos resultados sugieren que la incorporación de elementos propios de la gamificación favoreció una motivación predominantemente intrínseca, donde el aprendizaje dejó de percibirse como una obligación para convertirse en una experiencia significativa y emocionalmente atractiva.

Mayor participación y compromiso durante los proyectos

Una segunda categoría emergente estuvo relacionada con el incremento de la participación activa dentro del aula.

Las observaciones sistemáticas registradas durante el ciclo escolar mostraron que los estudiantes participaron con mayor frecuencia en discusiones grupales, actividades colaborativas y resolución de problemas.

A diferencia de las primeras semanas del ciclo escolar, durante la implementación de la estrategia se observó una disminución de conductas asociadas con la pasividad o la falta de interés. El sistema de retos favoreció que los estudiantes buscaran involucrarse de manera constante para contribuir al avance de su equipo y al desarrollo de los proyectos.

Las listas de cotejo permitieron documentar un incremento gradual en indicadores relacionados con:

- participación voluntaria
- entrega oportuna de productos
- permanencia en las actividades
- iniciativa para resolver problemas
- cumplimiento de responsabilidades

La docente observó que incluso aquellos estudiantes que anteriormente intervenían poco comenzaron a expresar ideas con mayor seguridad al percibir que el error formaba parte natural del proceso de aprendizaje.

Fortalecimiento del trabajo colaborativo y del sentido de pertenencia

Una de las aportaciones más relevantes de la estrategia fue el fortalecimiento del trabajo colaborativo.

La narrativa construida alrededor de los cuatro mundos generó una identidad colectiva que permitió sustituir dinámicas competitivas por objetivos compartidos.

Los estudiantes comenzaron a percibir el avance de sus compañeros como parte del progreso del grupo y no como un elemento de comparación.

Durante las observaciones se registró un incremento en conductas relacionadas con:

- ayuda entre compañeros
- resolución conjunta de dificultades
- distribución equitativa de responsabilidades
- diálogo para la toma de decisiones
- reconocimiento de los logros de otros integrantes del equipo

Las familias también señalaron cambios en las habilidades sociales de sus hijos, destacando una mayor disposición para colaborar, dialogar y trabajar en equipo tanto dentro como fuera de la escuela.

Estos resultados evidencian que la gamificación favoreció el desarrollo de comunidades de aprendizaje donde la cooperación adquirió un papel central dentro del proceso educativo.

Inclusión y participación de estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo

La implementación de la estrategia permitió observar avances importantes en la participación de estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo.

El diseño metodológico evitó establecer comparaciones directas entre estudiantes, privilegiando el reconocimiento del progreso individual mediante los puntos XP y las insignias.

Esta característica favoreció que todos los integrantes del grupo encontraran oportunidades reales de éxito independientemente de sus condiciones personales.

Durante las observaciones se identificó que el estudiante con trastorno del espectro autista logró incorporarse con mayor frecuencia a las actividades colaborativas gracias a la existencia de reglas claras, rutinas estructuradas y metas visibles.

Asimismo, el estudiante con trastorno del desarrollo del lenguaje participó progresivamente en actividades grupales al sentirse respaldado por sus compañeros, mientras que la alumna con dislexia mostró mayor confianza para enfrentar actividades relacionadas con la lectura y la escritura al disminuir el temor a equivocarse.

En ningún momento la estrategia generó procesos de exclusión derivados del rendimiento académico, ya que todos los estudiantes obtenían reconocimiento por su esfuerzo y compromiso.

Este hallazgo constituye uno de los principales aportes de la investigación, al evidenciar que la gamificación puede convertirse en una herramienta que fortalezca la educación inclusiva cuando se diseña desde una perspectiva centrada en el aprendizaje y no en la competencia.

Mejora del desempeño académico y de la asistencia escolar

La información obtenida mediante las rúbricas, listas de cotejo y registros docentes permitió identificar mejoras progresivas en el desempeño académico del grupo.

A lo largo del ciclo escolar aumentó el porcentaje de estudiantes que lograban alcanzar los procesos de desarrollo de aprendizaje previstos para cada proyecto.

Asimismo, la docente registró una disminución en actividades inconclusas y un mayor compromiso con la entrega de evidencias de aprendizaje.

Las familias manifestaron que sus hijos mostraban mayor interés por asistir a la escuela y expresaban con frecuencia entusiasmo por participar en las actividades programadas.

La asistencia presentó una tendencia favorable durante la implementación de la estrategia, situación que los propios estudiantes asociaron con el deseo de no perder oportunidades npara avanzar en los mundos de aprendizaje ni dejar de contribuir al progreso de sus equipos.

En conjunto, estos hallazgos permiten inferir que la gamificación favoreció condiciones que facilitaron el aprendizaje sostenido durante el ciclo escolar.

Triangulación de los hallazgos

Con el propósito de fortalecer la credibilidad del estudio, los resultados fueron contrastados mediante la triangulación de las distintas fuentes de información empleadas durante la
investigación.

Tabla 1. Triangulación de categorías emergentes

Categoría	Observación	Cuestionarios estudiantes	Cuestionarios familias	Rúbricas/Listas de cotejo
Incremento de la motivación	✓	✓	✓	✓
Mayor participación	✓	✓	✓	✓
Trabajo colaborativo	✓	✓	✓	✓
Inclusión educativa	✓	✓	✓	✓
Mejora del aprendizaje	✓	✓	✓	✓

La convergencia observada entre las diferentes fuentes de información permitió confirmar que los cambios identificados no respondieron únicamente a la percepción de la docente, sino que fueron reconocidos tanto por el alumnado como por sus familias.

En conjunto, los resultados evidencian que la estrategia de gamificación trascendió el uso de elementos lúdicos como mecanismo de motivación extrínseca y se consolidó como un eje metodológico que promovió la participación activa, fortaleció el trabajo colaborativo, favoreció la inclusión educativa y generó un clima emocional positivo para el aprendizaje.

Los hallazgos muestran que la integración de la gamificación con principios de Neurodidáctica, evaluación formativa y aprendizaje basado en proyectos constituye una alternativa pedagógica pertinente para responder a los desafíos que enfrenta actualmente la educación primaria, particularmente en contextos caracterizados por la diversidad de estilos y necesidades de aprendizaje.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que la implementación de una estrategia de gamificación como eje metodológico favoreció cambios significativos en la dinámica de aprendizaje del grupo, particularmente en aspectos relacionados con la motivación, la participación activa, el trabajo colaborativo, la inclusión educativa y el desempeño académico. Estos hallazgos permiten afirmar que la gamificación trasciende el uso de elementos lúdicos aislados y puede constituirse en una estrategia integral de organización curricular cuando se articula con los principios de la Nueva Escuela Mexicana, la evaluación formativa y la Neurodidáctica.

Uno de los hallazgos más relevantes corresponde al incremento de la motivación del alumnado. Las observaciones realizadas durante el ciclo escolar, así como las percepciones expresadas por estudiantes y familias, muestran que la estructura narrativa basada en mundos, islas, avatares, insignias y puntos de experiencia generó un ambiente de aprendizaje caracterizado por el entusiasmo, la curiosidad y el compromiso constante con las actividades escolares.

Estos resultados coinciden con los planteamientos de Karl Kapp (2012), quien sostiene que la gamificación incrementa el compromiso de los participantes cuando incorpora objetivos claros, retroalimentación inmediata y oportunidades permanentes de progreso. De manera similar, Sebastian Deterding (2011) señala que el verdadero potencial de la gamificación no radica en las recompensas materiales, sino en el diseño de experiencias que fortalecen la autonomía, el sentido de competencia y la interacción social.

En la presente investigación estos principios se observaron claramente. El sistema de puntos de experiencia no fue utilizado como un mecanismo de competencia entre estudiantes, sino como una estrategia de reconocimiento del esfuerzo individual. Esta decisión metodológica permitió disminuir la ansiedad asociada con la evaluación tradicional y favoreció una percepción positiva del aprendizaje como un proceso continuo.

Desde la perspectiva de la Neurodidáctica, los resultados también encuentran respaldo teórico. Francisco Mora (2020) afirma que el cerebro aprende cuando existe emoción, curiosidad y significado personal. Durante la implementación de la estrategia, la construcción de una narrativa compartida mediante los cuatro mundos de aprendizaje favoreció precisamente estos procesos, ya que los estudiantes dejaron de percibir los contenidos curriculares como actividades aisladas para integrarlos dentro de una experiencia con sentido, metas visibles y desafíos progresivos.

La utilización de avatares y representaciones visuales del avance también pudo favorecer procesos relacionados con la memoria visual y emocional. Al observar permanentemente el recorrido de su avatar, los estudiantes establecieron asociaciones constantes entre el progreso académico y la experiencia vivida dentro del aula, fortaleciendo el sentido de logro y la persistencia ante los retos.

Otro aspecto relevante fue el fortalecimiento del trabajo colaborativo. A diferencia de algunas experiencias de gamificación centradas en la competencia individual, la estrategia implementada priorizó el logro colectivo mediante proyectos interdisciplinarios desarrollados en equipos. Como consecuencia, se observó un incremento en las conductas de apoyo mutuo, intercambio de conocimientos y corresponsabilidad durante la realización de las

actividades.

Este resultado coincide con las propuestas socioculturales de Lev Vygotsky (1978) quien sostiene que el aprendizaje ocurre mediante la interacción con otros y que el desarrollo cognitivo se fortalece dentro de contextos colaborativos. La narrativa gamificada permitió construir una comunidad de aprendizaje donde el éxito individual dejó de depender exclusivamente del rendimiento personal y comenzó a vincularse con el progreso del grupo.

Asimismo, la investigación aporta evidencia relevante respecto al potencial inclusivo de la gamificación. La participación activa de estudiantes con trastorno del desarrollo del lenguaje, dislexia y trastorno del espectro autista permitió observar que la estrategia ofreció múltiples oportunidades para que todos los integrantes del grupo experimentaran éxito académico desde sus propias posibilidades.

Este hallazgo resulta particularmente importante porque una parte importante de las investigaciones sobre gamificación se han desarrollado en contextos homogéneos o universitarios, mientras que existen menos estudios documentados en aulas de educación primaria caracterizadas por una alta diversidad de necesidades educativas.

En este caso, la eliminación de mecanismos comparativos y la incorporación de un sistema de progreso individual favorecieron la participación constante de los estudiantes que tradicionalmente presentan mayores barreras para el aprendizaje y la participación. La obtención de puntos de experiencia por esfuerzo, independientemente del nivel de desempeño alcanzado, contribuyó a generar un ambiente emocionalmente seguro donde el error dejó de representar un elemento de fracaso para convertirse en una oportunidad de aprendizaje.

Los resultados obtenidos también guardan estrecha relación con los principios de la evaluación formativa propuestos por el Plan de Estudio 2022 de la Nueva Escuela Mexicana. Durante la implementación de la estrategia, la retroalimentación permanente sustituyó gradualmente la lógica de la calificación como único referente del aprendizaje.

Las insignias y los puntos de experiencia funcionaron como mecanismos de seguimiento continuo que permitieron a los estudiantes reconocer sus avances, identificar áreas de mejora y mantener la motivación durante todo el ciclo escolar. En consecuencia, la evaluación dejó de concebirse como un momento aislado al final de cada proyecto y pasó a integrarse de manera natural dentro del propio proceso de aprendizaje.

Otro resultado relevante fue el incremento observado en la asistencia escolar y en la disposición para participar en las actividades cotidianas. Si bien la investigación no pretendía establecer relaciones causales, la coincidencia entre las observaciones docentes, las respuestas de las familias y las opiniones de los estudiantes permite inferir que la estrategia contribuyó a fortalecer el vínculo afectivo entre el alumnado y la escuela.

Este aspecto adquiere especial importancia en el contexto educativo actual, donde uno de los principales desafíos consiste en recuperar el interés de los estudiantes por los procesos escolares posteriores a los cambios experimentados durante los últimos años. La gamificación mostró ser una alternativa capaz de generar ambientes donde asistir a la escuela representó una experiencia deseada y no únicamente una obligación institucional.

No obstante, es importante reconocer algunas limitaciones del estudio. En primer lugar, la investigación se desarrolló únicamente en un grupo de sexto grado de educación primaria, por lo que los resultados no pueden generalizarse a otros contextos educativos sin considerar las particularidades de cada institución.

Asimismo, el enfoque cualitativo privilegió la comprensión profunda de la experiencia sobre la medición estadística de los resultados, lo que limita la posibilidad de establecer comparaciones cuantitativas con otras investigaciones. Sin embargo, esta decisión metodológica permitió comprender con mayor profundidad los procesos pedagógicos, emocionales y sociales que emergieron durante la implementación de la estrategia.

Otra limitación corresponde al doble papel desempeñado por la investigadora como docente y observadora participante. Aunque esta condición permitió una comprensión detallada del fenómeno educativo, también implicó el riesgo de incorporar interpretaciones subjetivas. Para disminuir este sesgo se recurrió a la triangulación de diversas fuentes de información, incluyendo observaciones, rúbricas, listas de cotejo, cuestionarios dirigidos a estudiantes y

familias, así como el análisis de los productos de aprendizaje.

Finalmente, la presente investigación aporta evidencia que respalda el potencial de la gamificación como estrategia metodológica integral para la educación primaria. A diferencia de enfoques centrados únicamente en el uso de recompensas, la propuesta desarrollada demuestra que la verdadera fortaleza de la gamificación reside en la construcción de ambientes de aprendizaje donde convergen la motivación, la inclusión, la evaluación formativa, el aprendizaje basado en proyectos y el desarrollo socioemocional.

En consecuencia, este estudio contribuye a ampliar la comprensión sobre las posibilidades pedagógicas de la gamificación dentro del marco de la Nueva Escuela Mexicana y ofrece una experiencia documentada que puede orientar futuras investigaciones e innovaciones educativas en contextos de educación básica.

Como líneas futuras de investigación, se recomienda desarrollar estudios comparativos entre grupos que implementen y no implementen estrategias gamificadas, incorporar diseños mixtos que permitan integrar análisis cualitativos y cuantitativos, así como explorar los efectos de la gamificación en diferentes niveles educativos y contextos escolares. De igual manera, sería pertinente analizar el impacto a largo plazo de este tipo de estrategias sobre variables como la autonomía, la autorregulación del aprendizaje, el desarrollo de competencias socioemocionales y la permanencia escolar.

CONCLUSIÓN

La presente investigación tuvo como propósito analizar la influencia de la implementación de una estrategia de gamificación como eje metodológico en la motivación, la participación, el trabajo colaborativo y los procesos de aprendizaje de estudiantes de sexto grado de educación primaria. A partir del análisis cualitativo de la información obtenida mediante observación participante, rúbricas, listas de cotejo, cuestionarios dirigidos a estudiantes y familias, así como del análisis de los productos de aprendizaje, es posible afirmar que la estrategia contribuyó de manera significativa a transformar la dinámica del aula y a fortalecer un ambiente educativo centrado en la participación, la inclusión y el aprendizaje significativo.

Uno de los principales aportes de esta investigación consiste en demostrar que la gamificación puede trascender su concepción como un recurso lúdico complementario para convertirse en un eje metodológico de organización curricular. La estructuración de los contenidos en mundos e islas, el uso de avatares, insignias y puntos de experiencia (XP), así como la incorporación de una narrativa compartida, favorecieron la construcción de experiencias de aprendizaje motivadoras que incrementaron el compromiso del alumnado con los proyectos escolares.

Los resultados obtenidos muestran que la motivación no dependió exclusivamente de recompensas externas, sino de la posibilidad que tuvieron los estudiantes de visualizar su progreso, recibir retroalimentación constante y experimentar el aprendizaje como una experiencia desafiante, significativa y emocionalmente positiva. Este hallazgo coincide con los principios de la Neurodidáctica, que reconocen la emoción y la motivación como componentes fundamentales del aprendizaje.

Asimismo, la investigación evidenció que la gamificación favoreció el fortalecimiento del trabajo colaborativo. La organización de los proyectos mediante retos colectivos permitió sustituir dinámicas centradas en la competencia individual por experiencias de cooperación, corresponsabilidad y construcción conjunta del conocimiento. En consecuencia, el grupo desarrolló un mayor sentido de pertenencia, respeto por el trabajo de los demás y disposición para resolver problemas de manera colaborativa.

Otro aporte relevante se relaciona con la inclusión educativa. La participación activa de estudiantes con trastorno del desarrollo del lenguaje, dislexia y trastorno del espectro autista permitió observar que la estrategia ofreció oportunidades reales para que todos los alumnos avanzaran desde su propio punto de partida. El reconocimiento permanente del esfuerzo, independientemente del nivel de desempeño alcanzado, favoreció un clima emocional donde el error dejó de representar un elemento de exclusión para convertirse en parte natural del proceso de aprendizaje.

Desde la perspectiva de la evaluación formativa, el sistema de puntos de experiencia e insignias permitió transformar la retroalimentación en un proceso continuo que acompañó el desarrollo de los proyectos durante todo el ciclo escolar. De esta manera, la evaluación dejó de limitarse a la asignación de calificaciones y se convirtió en una herramienta para orientar el aprendizaje, fortalecer la autorregulación y reconocer el progreso individual.

Los testimonios de estudiantes y familias mostraron una percepción positiva respecto a la estrategia implementada. Los participantes señalaron mayor entusiasmo por asistir a la escuela, incremento en la comunicación sobre los aprendizajes adquiridos, mayor disposición para trabajar en equipo y una actitud más favorable hacia las actividades escolares. Estos hallazgos permiten inferir que la gamificación también favoreció el fortalecimiento del vínculo entre la escuela y las familias, aspecto de gran relevancia dentro de los principios de la Nueva Escuela Mexicana. En términos metodológicos, la investigación demuestra la pertinencia del enfoque cualitativo para comprender procesos educativos complejos que difícilmente pueden explicarse únicamente mediante indicadores cuantitativos. La triangulación de diversas fuentes de información permitió fortalecer la credibilidad de los hallazgos y ofrecer una comprensión amplia de los cambios observados durante la implementación de la estrategia.

No obstante, es importante reconocer que los resultados corresponden a un estudio de caso desarrollado en un grupo específico de educación primaria, por lo que futuras investigaciones podrían ampliar la muestra, incorporar enfoques mixtos y comparar grupos con y sin estrategias de gamificación para profundizar en la comprensión de sus efectos sobre distintas dimensiones del aprendizaje.

Como implicación práctica, esta investigación ofrece un modelo de intervención que puede ser adaptado por docentes de educación básica interesados en fortalecer la motivación, la participación y la inclusión mediante estrategias pedagógicas innovadoras. La experiencia documentada demuestra que es posible integrar la gamificación a la planeación didáctica cotidiana sin desvincularse del currículo oficial, favoreciendo simultáneamente el desarrollo de los procesos de aprendizaje, la evaluación formativa y la atención a la diversidad.

Finalmente, la presente investigación aporta evidencia sobre el potencial de la gamificación para responder a algunos de los principales desafíos que enfrenta actualmente la educación básica: generar ambientes emocionalmente seguros, fortalecer la participación activa del alumnado, promover la inclusión, consolidar el trabajo colaborativo y desarrollar experiencias de aprendizaje con sentido para niñas y niños. En este sentido, la gamificación se configura no solamente como una estrategia de innovación pedagógica, sino como una metodología capaz de contribuir al logro de los principios que orientan la Nueva Escuela Mexicana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva* (G. Sánchez Barberán, Trad.). Paidós. (Trabajo original publicado en 2000). https://www.planetadelibros.com/libro-adquisicion-y-retencion-del-conocimiento/18425

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall. https://books.google.com/books?id=k6a3AAAAIAAJ

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry, 11*(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning future media environments* (pp. 9–15). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer. https://www.wiley.com/en-us/the-gamification-of-learning-and-instruction-game-based-methods-and-strategies-for-training-and-education-p-9781118096345

Mora, F. (2020). *Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza Editorial.

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2021). *Beyond academic learning: First results from the Survey of Social and Emotional Skills*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/92a11084-en

Piaget, J. (1972). *La psicología de la inteligencia* (J. C. Foix, Trad.). Psique. (Trabajo original publicado en 1947).

Secretaría de Educación Pública. (2022a). *Plan de estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria*. https://www.dof.gob.mx/2022/SEP/ANEXO_DEL_ACUERDO_14_08_22.pdf

Secretaría de Educación Pública. (2023). *Un libro sin recetas, para la maestra y el maestro. Fase 5*.

Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias: Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación* (4.ª ed.). Ecoe Ediciones. https://www.ecoeediciones.com/productos/formato/ebooks/ebook-formacion-integral-y-competencias/

UNESCO. (2020). *Global education monitoring report 2020: Inclusion and education: All means all*. https://doi.org/10.54676/JJNK6989

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4

CONSIDERACIONES ÉTICAS

El presente estudio se llevó a cabo de conformidad con los principios éticos que rigen la investigación con participantes humanos. Antes de la recolección de los datos, el protocolo de investigación fue revisado y aprobado por el comité de ética institucional correspondiente. Todos los participantes fueron informados de manera clara sobre los objetivos del estudio, los procedimientos, las posibles implicaciones y el carácter voluntario de su participación, otorgando posteriormente su consentimiento informado. Durante todo el proceso de investigación se garantizó la confidencialidad de la información, el anonimato de los participantes y el uso exclusivo de los datos recopilados con fines científicos y académicos.

DECLARACIÓN SOBRE EL USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA)

Los autores declaran que la herramienta de inteligencia artificial generativa ChatGPT fue utilizada exclusivamente para la traducción al idioma inglés y la revisión lingüística del manuscrito. La herramienta no contribuyó a la concepción del estudio, el diseño de la investigación, la recolección de datos, el análisis estadístico, la interpretación de los resultados ni a la elaboración de las conclusiones. Los autores asumen la plena responsabilidad por la originalidad, exactitud, integridad y validez científica del contenido presentado en este manuscrito.

FINANCIAMIENTO

La presente investigación no recibió subvenciones, becas ni apoyo financiero específico por parte de organismos públicos, entidades comerciales u organizaciones sin fines de lucro.

CONFLICTO DE INTERESES

Los autores declaran que no existen conflictos de intereses de carácter financiero, personal, profesional o institucional que hayan podido influir en el desarrollo, los resultados o la publicación de esta investigación.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

Nombres de autores e iniciales:
Susana Lemus (SL)
Indicar las funciones desempeñadas por cada autor:
Conceptualización: (SL)
Curación de datos: (SL)
Análisis formal: (SL)
Adquisición de fondos: NA
Investigación: (SL)
Metodología: (SL)
Administración del proyecto: (SL)
Recursos: NA
Software: (SL)
Supervisión: (SL)
Validación: (SL)
Visualización: (SL)
Redacción – Borrador original: (SL)
Redacción – Revisión y edición: (SL)