

Herramientas digitales para gamificar a nivel educación media superior

Digital tools for gamification at the upper secondary education level.

Elias Monterrubio-Hernández^a

Abstract:

La gamificación en el aula es una técnica que permite implementar el desarrollo del aprendizaje a través de juegos interactivos de nivel educativo, este proceso consiste en brindar un mejoramiento de aprendizaje implementando el uso de plataformas virtuales e interactivas para obtener mejores resultados.

Actualmente la implementación de herramientas interactivas virtuales permiten favorecer el ámbito pedagógico aplicando técnicas de aprendizaje y fortaleciendo el conocimiento para la aplicación de dinámicas mediante juegos virtuales que permite alcanzar los objetivos planeados en la clase, por otro lado estas herramientas son esenciales para potenciar el contenido que se pretende alcanzar a través de recursos aumentan la motivación en el alumno, es decir efectúa la participación dinámica, en conjunto con el uso de las TAC que es la implementación de tecnologías de aprendizaje y conocimiento que ayuda a los estudiantes desarrollar un pensamiento crítico usando recursos digitales que fomentan el aprendizaje y permite el uso de herramientas adecuadas para su formación.

Keywords:

Herramientas digitales, gamificación, TAC, tecnología, recurso digital, plataforma, habilidades tecnológicas, pensamiento crítico.

Resumen:

Gamification in the classroom is a technique that allows the development of learning to be implemented through educational-level interactive games. This process consists of providing an improvement in learning by implementing the use of virtual and interactive platforms to obtain better results.

Currently, the implementation of virtual interactive tools allows us to promote the pedagogical field by applying learning techniques and strengthening knowledge for the application of dynamics through virtual games that allow us to achieve the objectives planned in the class. On the other hand, these tools are essential to enhance the content that is intended to be achieved through resources that increase motivation in the student, that is, they carry out dynamic participation, in conjunction with the use of TAC, which is the implementation of learning and knowledge technologies that help students develop critical thinking using digital resources. that promote learning and allow the use of appropriate tools for training.

Palabras Clave:

Digital tools, gamification, TAC, technology, digital resource, platform, technological skills, critical thinking.

Introducción

La gamificación aplicada en el aula es conocida como una técnica, que se emplea en la pedagogía como un método de aprendizaje orientado a los alumnos, es decir esta técnica permite motivar al alumno aplicando métodos dinámicos de aprendizaje orientados a diversas disciplinas escolares, generalmente estas actividades son aplicadas

por un medio digital, donde el alumno realiza y pone a prueba los conocimientos de una manera interactiva a través del uso de recursos digitales y herramientas que implican el desarrollo de habilidades tecnológicas, así como la generación de competencias que el alumno adquiere con el uso de estos programas.

El uso de herramientas digitales y las plataformas educativas permiten obtener un aprovechamiento eficaz

^a Autor de Correspondencia, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Escuela Preparatoria Ixtlahuaco | Ixtlahuaco, Hidalgo | México, <https://orcid.org/0000-0002-0693-4758>, Email: elias_monterrubio@uaeh.edu.mx

ya que el alumno se concentra en usar estas herramientas didácticas mediante el uso de juegos virtuales e interactivos, la planeación didáctica es un claro ejemplo que permite establecer métodos de enseñanza, aplicando el desarrollo del tema y la obtención de aprendizaje esperado usando las herramientas necesarias para sacar el máximo potencial de aprendizaje en el alumno.

Los expertos en la aplicación de aprendizaje electrónico asistido por computadora (**E-learning, 2024**) refieren que a través de recursos y herramientas que implican la participación del usuario, este aprende a medida que avanza en el juego, muchas veces, incluye recompensas que forman parte de la propia dinámica, además permite fomentar la motivación como el carácter lúdico que consigue enganchar a los alumnos con lo que están estudiando e impulsa las ganas de seguir aprendiendo y de querer superarse continuamente a través de recompensas, logros y dinámicas de competición con uno mismo o en grupo, se consigue estimular a los alumnos y mantenerlos motivados.

Por otro lado (Rioja, 2023) menciona que la gamificación en la pedagogía es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados. Por lo tanto, es indispensable que los alumnos asimilen previamente las dinámicas de juego que se van a realizar para poder llevar a cabo la gamificación en el aula. Con esto se consigue una mayor implicación y, como consecuencia, alcanzar los objetivos propuestos.

Los modelos pedagógicos y las metodologías son de suma importancia para el desarrollo de la enseñanza, es por ello que se implementan materiales didácticos y ejercicios interactivos, es decir no está de más poder implementar juegos que permiten motivar a los alumnos aplicando técnicas que tienen la finalidad de conseguir mejores resultados y poder generar habilidades tecnológicas con los objetivos que se establecen dentro del plan pedagógico.

(Gaitán, 2025) señala que la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos, este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

Además, nos hace mención que el modelo de juego funciona ya que consigue motivar y desarrollar técnicas con la mecánica de formar recompensas en función de los objetivos alcanzados las cuales nos proporcionan lo siguiente:

La acumulación de puntos: es la asignación de un valor cuantitativo o determinadas acciones que se acumulan a medida que se realizan.

Escalado de niveles: define la serie de niveles que el usuario debe ir superando para llegar al siguiente.

Obtención de premios: se consiguen diferentes objetivos los cuales se entregan premios a modo de colección.

Regalos: bienes que se brindan al jugador de forma gratuita al conseguir el objetivo.

Clasificaciones: clasifican los usuarios en función de puntos u objetivos logrados el cual se destacan los mejores mediante un listado.

Desafíos: competencias entre los usuarios, es decir que el mejor obtiene los puntos o el premio.

Misiones: se consigue resolver o superar un reto u objetivo planteado, es decir que se realiza solo o en equipo.

En este entorno conforme a lo mencionado anteriormente entendemos qué el objetivo que se pretende lograr es motivar al alumno en el desarrollo de sus conocimientos usando las herramientas tecnológicas y a su vez ejercer la motivación derivado a que procede a explorar nuevas formas de aprendizaje.

La autora (Morel, s.f.) platica acerca de como la gamificación busca la motivación del alumnado en el aprendizaje, ayudando a docentes a desarrollar el currículum escolar de forma amena y a través de un sistema de recompensas con diferentes niveles de dificultad y se persigue un reto final que debe alcanzarse con el establecimiento de unas normas del juego que fomenten el respeto y el trabajo en equipo.

En la actualidad existen numerosas herramientas para la implementación de la gamificación en el aula, estas herramientas son especialmente diseñadas para crear actividades orientadas a la educación, brindando el desarrollo de los conocimientos y aplicando una metodología de enseñanza interactiva, por otro lado los autores de (formación, s.f.), informan qué en contexto esto implica el uso de juegos educativos tecnológicos y digitales que permiten estimular la participación usando el soporte a partir de lo consiguiente:

Gamificación unplugged: Consiste en aplicar técnicas, elementos y estrategias propias de los juegos en

actividades que no requieren tecnología. Por ejemplo, se pueden utilizar tarjetas, cartas, o juegos de mesa para crear experiencias lúdicas y educativas.

Gamificación plugged: Se aplican las técnicas, elementos y estrategias propias del juego a actividades desarrolladas en entornos virtuales o con algún soporte tecnológico. Esto incluye el uso de software, aplicaciones y plataformas digitales para crear experiencias educativas interactivas y gamificadas.

Algunos ejemplos de juegos interactivos son:

- Kahoot
- Quizizz
- Duolingo
- Cerebriti
- Brainscape
- Classcraft
- Classdojo
- Plickers
- Toovari
- iCuadernos
- Ta-Tum
- Minecraft Education
- Pear Deck

Referencias

- [1] E-learning, C. A. (2024, 03 12). *www.cae.net*. (P. e. Blog CAE, Editor) Retrieved from <https://www.cae.net/es/beneficios-gamificacion-aprendizaje/#:~:text=Tambi%C3%A9n%20conocida%20como%20ludificaci%C3%B3n%20la,requieren%20de%20interactividad%20del%20alumno>.
- [2] Rioja, U. I. (2023, 04 13). *UNIR - Universidad Internacional de La Rioja*. Retrieved from <https://mexico.unir.net/noticias/educacion/gamificacion-en-el-aula/>
- [3] Gaitán, V. (2025). *educativa.com*. Retrieved from <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- [4] Morel, A. (n.d.). *Blog Elearning, Empleo y Formación*. Retrieved from <https://amarantamoreempleoyformacion.blogspot.com/2016/10/tendencias-del-elearning-2016.html>
- [5] Formación, E. (n.d.). *Innova Formación*. Retrieved 2025, from <https://edutopiaformacion.com/11-herramientas-para-gamificar-el-aula/>