

Metodologías activas en el marco de la Nueva Escuela Mexicana, desde una perspectiva socio constructivista



Active methodologies within the framework of the New Mexican School, from a socio-constructivist perspective

José Ricardo González Martínez, emmanuelpradoflores@gmail.com

Universidad Autónoma de Tlaxcal, México

<https://orcid.org/0000-0002-8543-8444>

Emmanuel Prado Flores, danzonero@live.com.mx

Universidad Autónoma de Tlaxcal, México

<https://orcid.org/0009-0004-0116-3810>

DOI: 10.5281/zenodo.15866646

Palabras clave

Gamificación
 Metodologías Activas
 Zona de Desarrollo
 Próximo
 Educación preescolar

Resumen: La revolución digital ha impactado notablemente en el contexto educativo, incluyendo, el diseño e implementación de estrategias para el aprendizaje. El presente estudio tuvo como propósito explicar los procesos de selección e implementación de la gamificación como una metodología activa que busca potenciar el aprendizaje de los estudiantes de educación básica en el marco de la Nueva Escuela Mexicana. El tipo de investigación fue cualitativo, de corte interpretativo, como método se utilizó la técnica de encuesta como instrumento un cuestionario aplicado a dos preescolares, por medio de Google Forms. Los resultados del estudio reflejaron una percepción favorable en la implementación de la gamificación como una metodología activa en la Zona de Desarrollo Próximo de los estudiantes mejorando en aspectos como la motivación, el rendimiento académico y la vinculación de los tres proyectos escolares aula, escuela y comunidad de la Nueva Escuela Mexicana.

Keywords

Gamification
 Active Methodologies
 Zone of Proximal
 Development
 Preschool Education

Abstract: The digital revolution has significantly impacted the educational context, including the design and implementation of learning strategies. The purpose of this study was to explain the selection and implementation processes of gamification as an active methodology that seeks to enhance the learning of elementary school students within the framework of the New Mexican School. The research was qualitative and interpretive, using a survey technique as an instrument, a questionnaire administered to two preschoolers using Google Forms. The results of the study reflected a favorable perception of the implementation of gamification as an active methodology in the Zone of Proximal Development of students, improving in aspects such as motivation, academic performance, and the connection between the three school projects: classroom, school, and community of the New Mexican School.

Cómo citar:

González, J. y Prado, E. (2025). Metodologías activas en el marco de la Nueva Escuela Mexicana, desde una perspectiva socio constructivista. *Revista Varela*, 25(71):e2025257109 .

Recibido: febrero de 2025, Aceptado: abril de 2025, Publicado: 13 de julio de 2025

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el sistema educativo enfrenta desafíos significativos en la búsqueda de metodologías constructivistas que propicien la motivación y el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

En este sentido, una de las metodologías prometedoras es la gamificación, que incorpora elementos del juego en contextos no lúdicos, en el cual se fortalece a los estudiantes de cualquier nivel educativo en su rendimiento académico y se mejora en el aspecto motivacional. Al respecto, [Deterding et al. \(2011\)](#) consideran la gamificación, como la incorporación de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos, ha ganado popularidad en el ámbito educativo por su capacidad para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes, los elementos de la gamificación, como los puntos, las insignias, las tablas de clasificación y los desafíos, se utilizan para crear una experiencia de aprendizaje más atractiva y estimulante.

Diversos estudios han demostrado que la gamificación puede tener un impacto positivo en la participación y el rendimiento académico de los estudiantes; de acuerdo con [Hamari et al. \(2014\)](#), la gamificación mejora la motivación y el compromiso, a su vez puede conducir a mejores resultados académicos, asimismo, [Lee y Hammer \(2011\)](#) sugieren que la gamificación puede transformar el aprendizaje en una experiencia más interactiva y divertida, aumentando así la motivación de los estudiantes.

Por esta razón, en un mundo pandémico y post pandémico la importancia de la gamificación en el proceso de aprendizaje es fundamental para incrementar el logro de los propósitos específicos de los campos formativos, situando al estudiante como un ser autónomo capaz de desarrollar nuevas habilidades y capacidades para incrementar su potencialidad de aprendizaje en el marco de los principios pedagógicos de la Nueva Escuela Mexicana.

MARCO TEÓRICO

La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), término atribuido por Lev Vygotsky, describe el espacio entre lo que un niño puede hacer por sí mismo y lo que puede alcanzar con la ayuda de un guía o facilitador más competente y constituye una de las principales contribuciones a la psicología por su énfasis en la actividad socialmente como una influencia importante en la conciencia humana ([Vygotsky, 1978](#)).

De acuerdo con [Schunk \(2012\)](#) la postura de Vygotsky es un tipo de constructivismo dialéctico (cognoscitivo); es constructivismo porque hace hincapié en la interacción entre las personas y sus entornos. Para esto, el concepto de mediación es esencial ya que es el mecanismo clave en el desarrollo y el aprendizaje. En el contexto de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), este concepto adquiere una relevancia significativa al buscar e implementar metodologías pedagógicas que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes.

En este sentido, la gamificación entendida como el uso de elementos del diseño de juegos en contextos educativos, ofrece una metodología atractiva a los estudiantes para que pueden hacer por sí mismos, es decir, exploren y desarrollen habilidades mediante el juego estructurado, promoviendo aprendizajes significativos de acuerdo con los ejes articuladores de la Nueva Escuela Mexicana ([MEJOREDU, 2023](#)). Asimismo, al implementar la gamificación como estrategia pedagógica, en el caso del nivel preescolar, se pueden diseñar e implementar situaciones de aprendizaje en las que los estudiantes son incentivados a resolver problemas y superar desafíos, avanzando dentro de su Zona de Desarrollo Próximo por medio de la interacción social y el apoyo de su docente, tal y como señala [Vygotsky \(1978\)](#) “lo que un niño puede hacer en colaboración hoy, será capaz de hacerlo solo mañana” (pág. 87).

En este sentido, la gamificación permite que los estudiantes desarrollen habilidades y capacidades a través de una metodología que enfatiza en la interacción, el refuerzo positivo y la resolución de problemas en grupo. Según [Garduño \(2020\)](#) la gamificación es una estrategia motivacional para generar interés y experiencias exitosas vinculadas en el aprendizaje de los contenidos, que se evidencian en el reconocimiento del estudiante con el nivel de logro establecido. En otros términos, se trata principalmente de una prueba del desarrollo del estudiante, que indica su nivel intelectual en un área específica y muestra el vínculo entre el aprendizaje y el desarrollo.

En un estudio realizado en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma de Tlaxcala (UATx), por [García et al. \(2023\)](#), se reconceptualizó el término de gamificación desde un modelo, el cual contribuye a mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes, ubicándose en la relación con un contexto interactivo y colaborativo que

propicie el desarrollo sano, personal y fomento de actitudes positivas. Situando el modelo en el nivel preescolar, los cuatro elementos vitales, por ejemplo, las relaciones, la autonomía, la maestría y el propósito, cada uno de estos elementos estimula la motivación y el compromiso de los estudiantes en su aprendizaje, juntos conforman una experiencia exitosa que impacta en los estudiantes para que se involucren en su propio proceso de aprendizaje, asimismo, para que, de resultados favorables, es necesario tomar en cuenta el diseño, el cual debe ser minuciosamente diseñado, con el fin de alcanzar el objetivo deseado en la motivación de los estudiantes y los logros significativos.

En ese mismo orden de ideas, la aplicación del concepto de andamiaje instruccional dentro de la gamificación consiste en el proceso de control y gradualidad de los elementos de las tareas con la finalidad de que se concentren y dominen los aspectos (retos o niveles de dificultad) de la tarea que pueden resolver con rapidez. Según [Schunk \(2012\)](#) para entender mejor el proceso del andamiaje, hay que tener presente las cinco funciones principales: proporcionar apoyo al aprendiz, funcionar como herramienta, ampliar el alcance del aprendiz, permitirle lograr tareas que de otra forma no podría y usarla selectivamente solo en caso necesario. En este sentido, la construcción de andamiajes implica ofrecer el apoyo justo y necesario para que los estudiantes superen sus desafíos en el aprendizaje.

La gamificación permite estructurar este apoyo en niveles que se ajustan a la capacidad y ritmo de cada niña y niño, los elementos propios del juego, como los puntos, las recompensas y las insignias brindan a los estudiantes un marco de referencia claro para el progreso es así que uno de los fundamentos clave dentro de la gamificación es el feedback, como señalan [García y Pacheco \(2020\)](#) permite a los estudiantes visualizar su avance y recibir realimentación inmediata, facilitando un aprendizaje monitoreado y autónomo al mismo tiempo.

Según [Gaviria \(2021\)](#), la gamificación resulta ser un proceso cuidadoso, que se enfoca en la experiencia del estudiante y busca resolver problemas, en ese mismo orden de ideas, el profesor como gestor del aprendizaje debe tener claridad en el conocimiento teórico-práctico de elementos fundamentales para que la gamificación tenga un impacto favorable en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

La gamificación puede ser virtuosa, siendo bien aplicada para evitar infantilizar el aprendizaje. De acuerdo con el Observatorio de Innovación Educativa del Instituto Tecnológico de Monterrey, ([ITESM, 2016](#)) algunos elementos del juego se recomiendan como un referente para que las docentes en este caso, tengan presente al momento de gamificar sus clases, por ejemplo, la elección de los elementos no es necesario ocupar todos, sino aquellos que resulten idóneos por sus características y puedan ser pertinentes para la experiencia del aprendizaje.

Por lo tanto, en la educación preescolar, donde las y los estudiantes dependen en gran medida del apoyo de su profesora para avanzar en su ZDP, lo que convierte a la gamificación como un andamio que no solo apoya el desarrollo de habilidades cognitivas y/o sociales, también fomenta la curiosidad y el deseo de aprender; como dicen [Cano y Quintero, \(2022\)](#), el juego es la esencia de la vida misma en cuanto se descubre el mundo y se movilizan las emociones, el sentido de construir con otros, el juego estructurado (gamificación) les proporciona un contexto en el cual el aprendizaje ocurre de forma natural.

En el ámbito educativo, es fundamental que el profesor esté familiarizado con el tema de la gamificación y la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender cómo se va generando el aprendizaje de los estudiantes a través del diseño de andamiajes en el proceso de aprendizaje basado en la gamificación.

METODOLOGÍA

El tipo de investigación fue cualitativa, que según [Álvarez, \(2019\)](#) explora la subjetividad, para explicar y comprender las interacciones y los significados subjetivos individuales o grupales, que para esta investigación resulta favorable, porque busca pasar de la interpretación a la subjetividad, es decir, interpretar los procesos de selección e implementación de la gamificación como una metodología activa que busca potenciar desde la Zona de Desarrollo Próximo, la formación de los estudiantes de educación básica en el marco de la Nueva Escuela Mexicana.

Asimismo, el tipo de estudio fue interpretativo, de acuerdo con [Flick \(2015\)](#) en la investigación cualitativa se apoya de dicho enfoque, se estudian las cosas en su ambiente natural pretendiendo darle sentido a los hechos o fenómenos o en su defecto interpretarlos desde el punto de vista de los significados que le atribuyen las personas, es decir, para esta investigación la interpretación se refleja en la gamificación como una metodología activa, pero desde el enfoque que le impregnan las educadoras en la Zona de Desarrollo Próximo para potenciar el aprendizaje de sus estudiantes en el marco de la Nueva Escuela Mexicana.

El método empleado para este estudio, se utilizó como técnica una encuesta como instrumento un cuestionario, según [Álvarez, \(2019\)](#) tradicionalmente en la investigación cualitativa se habla de dos tipos de cuestionarios, los cerrados y los abiertos. Para la recolección de datos, en esta investigación se aplicó la de preguntas abiertas, cuyo propósito fue recabar información acerca de la percepción de las docentes de nivel preescolar sobre la implementación de la gamificación en el proceso de aprendizaje, en el marco de la Nueva Escuela Mexicana. Para esto, se cuidó la presentación, una breve explicación de lo que se espera del encuestado, el propósito del estudio y garantizar el anonimato a las personas que responden. A continuación, se describe la estructura del instrumento.

La primera sección conocimiento de la gamificación, la cual agrupa las siguientes preguntas: 1. Desde su perspectiva, cómo entiende a la gamificación; 2. Con base en su experiencia como docente, mencione los elementos que conforma la gamificación; 3. A partir de su percepción docente, mencione los fundamentos teóricos de la gamificación; 4. Como docente, mencione ¿Cuál es la diferencia entre gamificación y ludificación?; 5. ¿Cuál es su opinión sobre la importancia de la gamificación como herramienta innovadora en el nivel preescolar?

Segunda parte, se formularon las siguientes interrogantes vinculadas a La Nueva Escuela Mexicana: 1. ¿De qué manera la gamificación puede facilitar en el logro de los aprendizajes significativos de sus estudiantes?; 2. A partir de su experiencia, ¿De qué manera la gamificación puede facilitar la atención a la diversidad en el aula y contribuir a un ambiente inclusivo?; 3. Desde su percepción como docente, ¿Cómo cree que la gamificación puede ayudar a desarrollar habilidades socioemocionales en sus estudiantes?; 4. Con base en su praxis, ¿Qué pasos considera esenciales para seleccionar y diseñar actividades gamificadas que se alineen con los objetivos de la NEM y que realmente potencien el aprendizaje de sus estudiantes? y 5. De acuerdo con su criterio, ¿Cómo cree usted que la implementación de la gamificación en el aula puede transformar la manera en que los docentes evalúen el progreso y competencias de los estudiantes en el marco de la NEM?

En el tercer bloque se formularon preguntas enfocadas a la Zona de Desarrollo Próximo y andamiajes: 1. Desde su enfoque docente, mencione la Zona de Desarrollo Próximo y los andamiajes; 2. Desde su experiencia docente, ¿Cuál es el impacto de trabajar la gamificación bajo el esquema de la ZDP y el diseño de andamiajes?; 3. ¿De qué manera cree que la gamificación puede facilitar el andamiaje para ayudar a los estudiantes a alcanzar su ZDP? y 4. ¿Cómo puede utilizar los elementos de la gamificación para identificar y aprovechar la ZDP de sus estudiantes?

Para el cuarto bloque las preguntas fueron encaminadas, a la implementación de la gamificación: 1. Desde su perspectiva, ¿Qué obstáculos ha encontrado al implementar gamificación en el aula y qué soluciones ha encontrado a la misma?; 2. Con base en su praxis docente, ¿De qué manera cree que la formación continua sobre gamificación puede mejorar su práctica docente en el marco de la NEM?; 3. ¿Cuáles considera que son las principales pautas a seguir al implementar la gamificación en su aula? y 4. En su opinión, ¿Cómo evalúa el impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo de sus estudiantes?

Para esta investigación, la población de estudio estuvo conformada por dos instituciones preescolares: Juan Enrique Pestalozzi, de sostenimiento federal, del municipio de San Jerónimo Zacualpan, Tlaxcala y Juan Ventura Zapata y Mendoza, de sostenimiento federal, del municipio de Tlaxcala. La muestra estuvo conformada por tres educadoras del primer jardín de niños Juan Enrique Pestalozzi, las docentes cuentan con título de Licenciatura en Educación Preescolar, asimismo, oscilan entre los 35 a 45 años de edad, en el caso del jardín de niños Juan Ventura Zapata y Mendoza la plantilla está conformada por cuatro docentes, cuentan con título de Licenciatura en Educación Preescolar, asimismo, oscilan entre los 35 a 55 años de edad.

Para la selección de la población y muestra en esta investigación, se utilizó un muestreo intencional, según [Master Research Solutions \(2024\)](#) conocido como muestreo por juicio o criterio, implica una selección deliberada de participantes en función de sus conocimientos, experiencia o afinidad en la investigación. En ese mismo orden de ideas, el tipo de muestreo intencional fue homogéneo, el cual se seleccionaron educadoras de nivel preescolar en conocimientos sobre: Gamificación, la Nueva Escuela Mexicana y la Zona de Desarrollo Próximo y andamiajes.

La técnica implementada para recolectar los datos en esta investigación, fue el método Lexicométrico, que según [Romero et al. \(2018\)](#) es una herramienta que puede emplearse para redefinir el corpus de expresiones conceptuales, categorías o unidades temáticas derivadas de la extracción de datos textuales.

Asimismo, para el análisis se tomó en cuenta el cuestionario sobre la percepción que tienen las educadoras de nivel preescolar sobre la implementación de la gamificación en el proceso de aprendizaje desde la Nueva Escuela Mexicana, el cual se obtuvo un vocabulario de palabras frecuentes que representa el contexto del lenguaje en torno a la gamificación. Para esto, se analizaron las respuestas de cada docente para extraer las unidades temáticas que a continuación se enlistan:

Gamificación: Técnicas innovadoras, técnicas de diseño y diversidad de actividades con juego.

La Nueva Escuela Mexicana: Transformar el aprendizaje, motivante, interacción entre alumnos, empatía alumno-docente y confianza en sí mismos.

Zona de Desarrollo Próximo: Forma de resolución de problemas, resultados óptimos, desarrollo cognitivo y distancia entre el nivel de desarrollo real.

Implementación de la gamificación: Uso inadecuado de los recursos didácticos, mejora en los resultados de aprendizaje, uso de nuevas metodologías, dinamismo, desarrollo de habilidades y capacidades.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Con base en el método Lexicométrico, es fundamental dejar claro que, para diseñar e implementar la gamificación dentro del contexto educativo, es necesario conocer las bases de una estrategia en gamificación, por ejemplo, metas y objetivos, reglas, narrativa, libertad de elegir, libertad para equivocarse, recompensas, retroalimentación, estatus visible, cooperación y competencia, restricción de tiempo, progreso y sorpresa, así como, los tipos de jugadores que van a fungir los estudiantes los cuales son: exploradores, socializadores, pensadores, filántropos, triunfadores y revolucionarios.

Por otro lado, para las y los profesores es indispensable tener presente el conocimiento del currículo que trabajan, para ser más puntuales, tomar en cuenta su campo formativo, es decir, si se vincula con la gamificación, segundo si los contenidos temáticos se prestan para la gamificación, al igual el diseño de los proyectos escolares se asocian con los elementos de la metodología, otro rasgo fundamental es el proceso de evaluación que se debe contemplar en la gamificación como un tipo feedback para realimentar a los jugadores (estudiantes) en aquellas áreas de oportunidad que requieren mejorar con la finalidad de lograr el objetivo establecido. Igualmente, es importante considerar algunos aspectos como las características del grupo, del estudiante, la afinidad, la edad, la misma infraestructura de la escuela para implementar la gamificación en el sentido de contar con acceso a internet, los niveles socioculturales, actitudes y comportamientos para comprender sus motivaciones y estrategias implementadas dentro del juego.

El orden para explicar los resultados hallados para ambas escuelas, se organizó de la siguiente manera. En primer lugar, se encuentran las docentes del jardín de niños “Juan Enrique Pestalozzi” con base en la figura 1, muestra que el 3% de las profesoras entienden el concepto de la gamificación, esto es de gran ayuda porque tienen la idea de qué es la gamificación, sin embargo, en la pregunta tres y cuatro se refleja el 1% sobre los fundamentos que se basa la gamificación y la diferencia entre gamificación y aprendizaje basado en el juego, esto quiere decir que hace falta tener presente la parte teórica que conforma a dicha metodología y con respecto a la cuarta, sucede lo mismo, tener claridad entre que es una y la otra para evitar confusiones, lo interesante es que solo es una docente necesita apoyo en la claridad entre cada una, con lo que respecta a la última interrogante, el 2% de las educadoras opinan favorablemente sobre dicha metodología que es beneficiosa para fortalecer la motivación y el rendimiento académico de sus estudiantes, el otro 1% regularmente la docente conoce los beneficios de la gamificación como herramienta innovadora.

En el caso de la sección, La Nueva Escuela Mexicana, a grandes rasgos se aprecia que el 1% se necesita claridad acerca de la manera en que la gamificación facilita el logro de los aprendizajes, como se fortalece en la diversidad, como ayuda la gamificación en el desarrollo de habilidades socioemocionales y como contribuye la gamificación en el proceso de evaluación, por otro lado, el 2% las profesoras respondieron acertadamente en lo siguiente: sí saben cómo se logra el aprendizaje, como ayuda en la diversidad y a un ambiente inclusivo en el aula, en el desarrollo de habilidades socioemocionales y la manera en cómo se puede evaluar el aprendizaje a través de la gamificación.

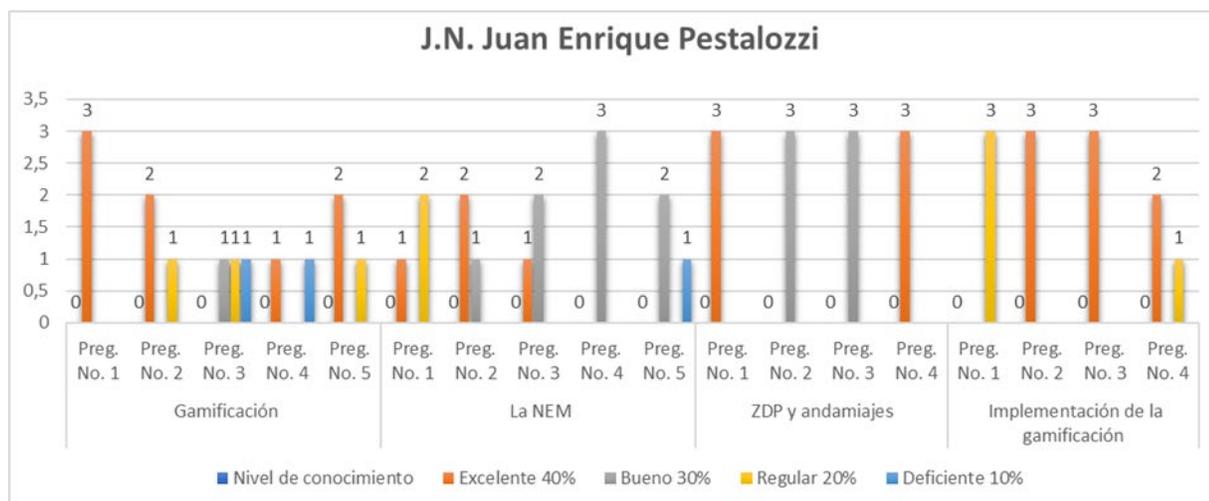
En lo que respecta a la sección de la zona de desarrollo próximo y andamiajes, el 3% las educadoras respondieron acertadamente en las cuatro preguntas, eso quiere decir, que sí saben teóricamente el concepto y los fundamentos de la Zona de Desarrollo Próximo y el diseño de los andamiajes, además, de tener una idea clara y general del cómo se vincularía la gamificación con la Zona de Desarrollo Próximo y los andamiajes para el logro de los aprendizajes.

En el caso de la última sección acerca de la implementación de la gamificación, el 3% de las educadoras respondieron correctamente en las preguntas uno a la tres, en las que han sabido resolver obstáculos al implementar la gamificación en el proceso de aprendizaje, opinan que es necesario un acompañamiento en la formación entorno al mundo de la gamificación, al mismo tiempo, saben cuáles son esas pautas para implementar la gamificación en el aula desde sus campos formativos en relación con los ejes articuladores de la NEM. El 2% de las educadoras tienen una idea clara sobre como evaluar bajo el

esquema de la gamificación y el 1% de las educadoras se encuentran con la información teórica solo requiere asesoramiento para llevarla a cabo. Esos fueron los principales resultados que se encontraron en materia de gamificación en el proceso de aprendizaje del Jardín de Niños Juan Enrique Pestalozzi.

Figura 1

Resultados en la institución Juan Enrique Pestalozzi



En el caso de las docentes del jardín de niños “Juan Ventura Zapata y Mendoza”, el 4% de las profesoras entienden el concepto de la gamificación y saben de la importancia de esta metodología activa e innovadora en el proceso de aprendizaje, esto es de gran ayuda porque tienen claridad sobre qué es la gamificación; sin embargo, el 2% de las educadoras, en lo que respecta a las preguntas dos, tres y cuatro el 2% de las educadoras tienen la noción pero hace falta concretar información sobre los elementos, fundamentos y la diferencia entre gamificación y ludificación, pero aun así poseen información al respecto.

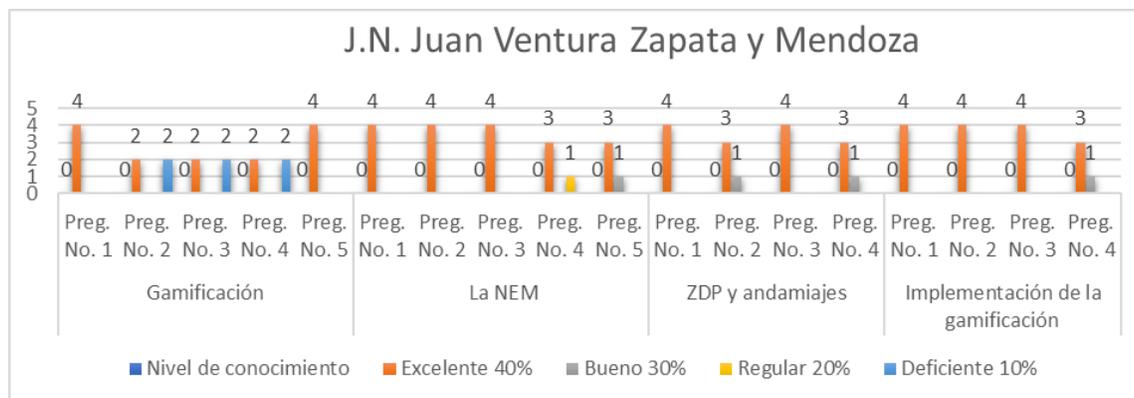
En la sección sobre La Nueva Escuela Mexicana, a grandes rasgos se aprecia que el 4% en lo que respecta a las respuestas de las interrogantes uno, dos y tres las educadoras tienen la noción de que se facilita el logro de los aprendizajes significativos, contribuye a la diversidad e inclusión en el aula, así mismo, al desarrollo de las habilidades socioemocionales desde la implementación de la gamificación. El 3% de las educadoras respondieron favorablemente en las preguntas cuatro y cinco sobre qué pasos se consideran primordiales para seleccionar y diseñar actividades gamificadas, esta parte es de mucha utilidad para las docentes al momento de diseñar sus procesos didácticos de aprendizaje a partir de sus campos formativos y los ejes articuladores de la NEM en el caso del 1% solo se necesita trabajar en aspectos básicos para que las educadoras estén en sintonía con el aspecto curricular.

Con respecto a la sección de la zona de desarrollo próximo y andamiajes, el 4% las educadoras respondieron acertadamente en las cuatro preguntas, eso quiere decir, que sí saben teóricamente el concepto y los fundamentos de la Zona de Desarrollo Próximo y el diseño de los andamiajes, además, de tener una idea clara y general del cómo se vincularía la gamificación y los andamiajes para el logro de los aprendizajes. Solo el 2% requieren un poco de acompañamiento para afinar algunas cuestiones, pero tienen la noción de qué es y cómo se vincularían.

En la última sección acerca de la implementación de la gamificación, el 4% de las educadoras respondieron correctamente a las preguntas uno a la cuatro, en las que han aprendido a resolver obstáculos al implementar la gamificación en el proceso de aprendizaje, opinan que es necesario un acompañamiento en la formación entorno al mundo de la gamificación, al mismo tiempo, saben cuáles son esas pautas para implementar la gamificación en el aula desde sus campos formativos en relación con los ejes articuladores y los procesos didácticos de aprendizaje en el marco de la Nueva Escuela Mexicana, solo el 1% de las educadoras tienen una idea clara sobre cómo evaluar bajo el esquema de la gamificación solo requiere asesoramiento para llevarla a cabo. Lo anterior, corresponde a los principales hallazgos en materia de gamificación en el proceso de aprendizaje.

Figura 2

Resultados en la institución Juan Ventura Zapata y Mendoza



A partir de los hallazgos encontrados después de haber aplicado el instrumento y con la información expuesta en los dos gráficos correspondientes se pone a discusión lo siguiente. El jardín de niños Juan Enrique Pestalozzi, sus docentes poseen información básica acerca de la gamificación lo que resulta favorable para llevar a cabo actividades gamificadas, lo mismo sucede con la información curricular de La Nueva Escuela Mexicana, esta parte favorece a las profesoras en el sentido de poder vincular con la metodología de la gamificación, donde sobre salen los resultados es en la sección de la Zona de Desarrollo Próximo y los andamiajes, la tendencia sube y se mantienen en un nivel óptimo, por último, en la implementación de la misma, es parecido a la anterior, lo que resulta que en su momento han trabajado con la gamificación para potenciar el aprendizaje de sus alumnos. Sin embargo, en el caso del jardín de niños Juan Ventura Zapata y Mendoza, se aprecia en el gráfico que en las cuatro secciones el valor numérico es alto, esto quiere decir que el conocimiento epistémico en general es excelente lo que ha tenido un impacto crucial la gamificación en el aprendizaje de sus aprendizajes, lo que valdría la pena es seguir reforzando en colegiado en aquellas áreas de oportunidad que las docentes tengan con el fin de complementar su praxis docente en beneficio de la niñez tlaxcalteca.

CONCLUSIONES

En síntesis, en los últimos años, la gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, caracterizada por su capacidad para hacer del aprendizaje más dinámico, interactivo, desafiante, colaborador y motivador.

Entre los elementos aportados en el estudio se destacan los siguientes: las metas y objetivos, que hacen referencia a los elementos del mismo juego para que los jugadores puedan llegar a la meta; las reglas basadas en dinámicas y mecánicas para que el juego no pierda su sentido pedagógico; la narrativa, que tiene su objetivo en describir y explicar el contexto del juego para los jugadores; la libertad de elección, que consiste en disponerle al jugador una variedad de alternativas para explorar el juego; la libertad de equivocación como un aspecto crucial en el juego para que los estudiantes se den cuenta de sus errores y puedan mejorar; así como, las recompensas, que son los premios o insignias que los jugadores van a obtener por superar un reto o nivel y la retroalimentación considerado dentro de la gamificación como una pieza clave para que los estudiantes se den cuenta donde necesitan mejorar, en este caso a las educadoras les favorece para ayudar a sus estudiantes en aquellas áreas de oportunidad por mejorar al mismo tiempo a ellas para hacer ajustes necesarios a su narrativa.

De igual forma, fueron reconocidos como elementos esenciales de la gamificación: el estatus, que se refiere a los niveles de avance de los jugadores; cooperación y competencia es un factor clave para la motivación en los jugadores; el tiempo, que sirve para establecer márgenes y concretar el desarrollo de las actividades; el progreso como la base del andamiaje, que en la presente investigación fue el apoyo o guía para avanzar o finalizar el juego; y por último, los factores sorpresa al concluir el juego, que puede ayudar a motivar y mantener el interés de los jugadores involucrados en el juego.

Por lo anterior, la gamificación como metodología activa requiere por parte del profesorado conocimientos sobre los elementos de la misma con la finalidad de tener éxito en el proceso pedagógico del estudiante de esa manera evita sesgos en la implementación de la misma.

REFERENCIAS

Romero, I., Alarcón, Y., y García R. (2018). Lexicometría: Enfoque aplicado a la redefinición de conceptos e identificación de unidades temáticas. *Biblios Journal of Librarianship and Information Science*, 71, 68–80. <https://doi.org/10.5195/biblios.2018.466>

- Álvarez, J. L. (2019). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. Nueva Escuela Mexicana.
- Cano, V., y Quintero, S. R. (2022). *El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la primera infancia*. <https://www.redalyc.org/journal/1341/134175706010/html/>
- MEJOREDU. Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación. (2023). *¡Aprendamos en comunidad! Los ejes articuladores: pensar desde nuestra diversidad*. https://www.mejoredu.gob.mx/images/publicaciones/fasciculo4_aprendamos-comunidad.pdf
- Deterding S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). De elementos de diseño de juegos a la jugabilidad: Definiendo "gamificación". *Conferencia Académica Internacional MindTrek: Envisioning Future Media Environments*. https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification
- Flick, U. (2015). *El diseño de Investigación Cualitativa*. Ediciones Morata.
- García, E., Belykh, A., y González, J. R. (2023, septiembre). Reconceptualización de la gamificación. *Congreso Internacional de Educación CURRICULUM*. <https://cie.uatx.mx/debates-en-evaluacion-y-curriculum/pdf2023/C031.pdf>
- García, J., y Pacheco, M. (2020). *Innovación educativa: Gamificación y aprendizaje activo*. Ediciones Educativas.
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la gamificación*. Universidad Católica de Pereira. <https://repositorio.ucp.edu.co/entities/publication/3a6d05ee-0804-40ae-80df-6f1aef5cbc45>
- Garduño, E. (2020). *Propuestas tecno pedagógicas para el web docente universitario*. Ed. Newton.
- Hamari, J., Koivisto, J., y Sarsa, H. (2014). ¿Funciona la gamificación? Una revisión de la literatura de estudios empíricos sobre gamificación. *Conferencia Internacional sobre Ciencias del Sistema de Hawái*. <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=6758978>
- Lee, J. J., y Hammer, J. (2011). Gamificación en la educación: ¿Qué, ¿cómo, por qué molestarse? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5. https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother
- Master Research Solutions. (2024). Tipos de muestras en Investigación Cualitativa: Guía definitiva. https://masterresearch.mx/tipos-de-muestras-en-investigacion-cualitativa/#Muestreo_Intencional
- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey [ITESM]. (2016). *Gamificación*. Tecnológico de Monterrey. <https://observatorio.tec.mx/wpcontent/uploads/2023/03/09.EduTrendsGamificacion.pdf>
- Schunk, H. D. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa*. Pearson.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.