

# El Método de Gamificación EJA (Enseña Juega y Aprende) como Estrategia para Innovar en la Práctica Docente

The Gamification Method EJA (Teach Play and Learn) as a Strategy to Innovate in Teaching Practice

O Método de Gamificação EJA (Ensinar, Brincar e Aprender) como Estratégia para Inovar na Prática Docente

<sup>1</sup>José Antonio García Cano, Universidad Pedagógica Nacional

---

**Citar este artículo así:**

García, J. (2023). El Método de Gamificación EJA (Enseña Juega y Aprende) como estrategia para Innovar en la práctica docente. Revista Enfoques. 4(2).

**Recibido:** 18 de octubre 2023

**Revisado:** 25 de octubre 2023

**Aceptado:** 8 de noviembre 2023

**Publicado:** 16 de noviembre 2023

**Derechos de autor:** Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 internacional y 2.5 Colombia (CC BY-NC-ND 2.5 CO)



---

<sup>1</sup>José Antonio García Cano, Universidad Pedagógica Nacional, [drjoseagarcianoupn@gmail.com](mailto:drjoseagarcianoupn@gmail.com)

**Resumen** | Este trabajo plantea un análisis realizado al efecto que puede tener el Método de Gamificación EJA (Enseña, Juega y Aprende) en la gestión del aprendizaje durante la práctica docente, tomando en cuenta los elementos que lo componen tales como: avatares, retos, materiales didácticos y por supuesto, la inserción de diferentes recursos digitales en conjunto con los aportes neurocientíficos propios de las dinámicas del juego como potenciadores que permitan abordar la heterogeneidad implícita en el contexto educativo actual desde una perspectiva bidireccional (virtual o presencial), con la finalidad de servir como una herramienta metodológica innovadora para los profesionales del ámbito educativo.

**Abstract** | In this study we present an analysis based on the effect of the Gamification Method: Teach, Play and Learn known by its Spanish abbreviation “EJA”, on learning management. The elements that were taken into account during the analysis were avatars, challenges, didactic materials and the insertion of several digital resources. These are in correlation with the neuroscientific contributions of the game dynamics as enhancers that allow addressing the implicit heterogeneity in the current educational context from a bidirectional perspective (virtual or face-to-face), all with the purpose of serving as an innovative methodological tool for professionals in the educational field.

**Sumário** | Este trabalho apresenta uma análise do efeito que o Método de Gamificação EJA (Ensinar, Jogar e Aprender) pode ter na gestão da aprendizagem durante a prática docente, levando em consideração os elementos que o compõem, tais como: avatares, desafios, materiais didáticos e, claro, a inserção de diferentes recursos digitais em conjunto com as contribuições neurocientíficas da dinâmica do jogo como potencializadores que permitem abordar a heterogeneidade implícita no contexto educacional atual a partir de uma perspectiva bidireccional (virtual ou presencial), a fim de servir como uma ferramenta metodológica inovadora para os profissionais da área educacional.

**Palabras Clave:** Gamificación – Práctica Docente – Método EJA – Innovación Educativa – Recursos Digitales

**Keywords:** Gamification – Teaching Practice – EJA Method – Educational Innovation – Digital Resources

**Palavras chave:** Gamificação - Prática de ensino - Método EJA - Inovação educativa - Recursos digitais

## **Introducción**

El presente documento expone los resultados de la aplicación del Método de Gamificación EJA (Enseña, Juega y Aprende) como parte de la práctica docente durante el proceso formativo de los alumnos de la asignatura Historia Universal Contemporánea pertenecientes a la Escuela Preparatoria Estatal Número 8 “Carlos Castillo Peraza”, en este apartado se incluyen: La problemática abordada, los objetivos del estudio, las preguntas de investigación, la justificación del estudio y la hipótesis de trabajo.

El contexto educativo actual se encuentra en constante cambio, derivado de esto, existen retos y problemáticas que aquejan los elementos que estructuran la labor de los profesionales, apuntalando diversas a la praxis educativa.

En la actualidad, la formación de docentes y las estrategias para la gestión del aprendizaje son temas tabú en el contexto educativo, debido a las nuevas condiciones presentes en las diferentes instituciones consecuentes a la pandemia mundial que aquejó al mundo en el periodo que comprende del año 2020 al 2022, por ende, la evolución y revolución del proceso educativo se volvió una constante que trajo consigo efectos negativos y positivos en todos sus niveles, tal y como lo afirma el Instituto Nacional de Estadística Geografía e informática (2021) en la encuesta de los resultados para la medición del impacto del COVID-19 en la Educación (ECOVIED-ED) 2020, señalando que existe un atraso, así como también una falta de concreción en los grados y niveles educativos incluyendo los estudios universitarios. Algunos de los motivos asociados a la pandemia COVID-19 para no inscribirse en el ciclo escolar vigente (2020-2021), se relacionan de manera directa con los procedimientos y las formas de la modalidad educativa; por ejemplo, el 26.6% considera que las clases a distancia son poco funcionales para el aprendizaje; siendo este factor un reto bivalente para los actores del proceso educativo, así como también para la arquitectura de las secuencias didácticas de los docentes.

El perfil del docente que se desempeña en Educación Media Superior es diverso y presenta una convergencia entre especialistas de áreas específicas que componen la malla curricular de los diferentes semestres en conjunto con especialistas de las diversas ciencias de la educación. Según la Ley General de Educación (2013) está definido por una combinación de competencias pedagógicas, conocimientos especializados en el área de enseñanza y una sólida formación académica, la cual se vea arropada por documentos que avalen su competencia

para la enseñanza, así como contar con conocimientos específicos en el área que van a impartir. Además, es importante que los docentes cuenten con habilidades para el manejo de tecnologías educativas y la capacidad de promover un ambiente de aprendizaje inclusivo, ya que la combinación de las competencias enunciadas, debe garantizar que los docentes estén preparados para enfrentar los retos del contexto educativo actual y contribuir al desarrollo integral de sus estudiantes.

En la Escuela Preparatoria Estatal Número 8 “Carlos Castillo Peraza”, se puede observar que los alumnos tienen diversas características y diferentes andamios previos obtenidos durante su formación en Educación Básica; que además se vinculan a la diversidad de recursos didácticos existentes y que pudieran ser empleados para la enseñanza y la mejora de los procesos de aprendizaje de la múltiples asignaturas que conforman el plan de estudios vigente, incluyendo a la de Historia Universal Contemporánea a nivel micro y en la formación integral a nivel macro, favoreciendo con esto el proceso de enseñanza y la innovación de la práctica docente.

Por lo anterior mencionado, con la presente investigación se realiza un análisis sobre el efecto que tiene en el aprendizaje de los alumnos de Primer semestre el hecho de utilizar el Método de Gamificación EJA durante el proceso educativo como herramienta de innovación en la práctica docente, esto debido a que la naturaleza del mismo conlleva un proceso diferente a lo convencional y se centra en el hacer y la interacción didáctica con fines formativos, por lo cual, el alumno juega un papel protagónico pretendiendo así dar respuesta a las siguientes preguntas de investigación.

A continuación, se presentan las interrogantes que dirigen lo expuesto en este trabajo de investigación:

1. ¿Qué efecto tiene el uso del Método EJA en la gestión del aprendizaje en los alumnos de la asignatura Historia Universal Contemporánea?
2. ¿Cuál es el nivel de aceptación del Método EJA durante la práctica docente en los alumnos de la asignatura Historia Universal Contemporánea?
3. ¿Cuál es el factor sobresaliente en el Método EJA durante la práctica docente en la asignatura Historia Universal Contemporánea?

Haciendo referencia a las interrogantes planteadas, también se edifican los objetivos que acompañan y se procuran a través del marco estructural de este estudio.

El objetivo general consiste en: Analizar el efecto del Método EJA en la gestión del aprendizaje en los alumnos de la asignatura Historia Universal Contemporánea.

Los objetivos específicos de esta investigación son dos y se presentan a continuación:

1. Conocer el nivel de aceptación del Método EJA durante la práctica docente en los alumnos de la asignatura Historia Universal Contemporánea.
2. Identificar el factor sobresaliente en el Método EJA durante la práctica docente en la asignatura Historia Universal Contemporánea.

La justificación que acompaña a este estudio, presenta un análisis detallado y convincente acerca de las razones por las cuales esta investigación tiene relevancia y sus implicaciones para la práctica educativa o la contribución a la teoría educativa desde una perspectiva teórico-práctica, la importancia de este tema radica en la oportunidad de proponer una alternativa innovadora que contemple las características de la población estudiantil que transita en los diferentes niveles educativos, la cual, tomando en cuenta el argumento de Vaello Orts (2007), en gran número de veces presenta una actitud negativa hacia la clase, debido a factores como: la obligatoriedad, la falta de cultura del esfuerzo, la falta de expectativas de éxito o también, la competencia de estímulos alternativos que les divierten más y que les proporcionan mayores satisfacciones con menos esfuerzo, pero sobre todo, la monotonía del proceso de enseñanza. Lo anterior mencionado, nos lleva a replantear alternativas de clase que tengan cierta naturaleza adaptativa, así como también presenten el elemento sorpresa como parte de su dinámica de aplicación con miras a la mejora del nivel de concreción del aprendizaje simultáneo, llevando al docente a un nuevo rol activo en su proceso de mejora a través de la llamada interacción didáctica. Haciendo ahínco en lo anterior mencionado podemos mencionar que metodologías como la Gamificación Educativa o aristas de trabajo disruptivas como el Sorprendizaje, término acuñado por Barrera (2016) para referirse al hecho de utilizar el elemento sorpresa para despertar la curiosidad y con esto el interés para el aprendizaje toman fuerza para su aplicación en los procesos formativos actuales.

Estableciendo una oportunidad de mejora con relación a los retos planteados previamente se pueden articular 4 grandes vertientes:

I. Enseñanza. Término que por naturaleza se centra en el actuar del docente y que en palabras de Diaz Barriga (2006) demanda propuestas educativas que centren el trabajo y los medios en la concreción de un aprendizaje significativo y un auto aprendizaje compartido, que tenga como meta la construcción de conocimientos y habilidades de alto nivel o la adquisición de estrategias adaptativas y cooperativas para la solución de problemas pertinentes en escenarios tanto académicos como cotidianos.

II. Aprendizaje. Existen varios parámetros relacionados por el aprendizaje y los factores que inciden en el nivel de logro de este, para ello Estévez (2015) declara que el desempeño académico como reflejo de lo que se sabe es la expresión de capacidades y características psicológicas del estudiante en una constante actualización a través del proceso de aprendizaje, lo cual nos permite entablar que la formación es el resultado de la actividad didáctica y la interacción docente-alumno, demandando de manera intrínseca un cambio de paradigma para establecer una sociedad “didáctica” si se busca mejorar los procesos existentes.

III. Tecnología para el aprendizaje. La tecnología al servicio del ser humano ha sido un elemento que ha tenido la función de facilitar los procesos existentes para potenciar el nivel de éxito que estos persigan (García Cano, 2020) por ende aplicar diversos recursos digitales es una consigna para los profesionales de la educación tomando en cuenta la naturaleza que tiene el contexto actual, pero sobre todo en la arquitectura del diseño pedagógico tomando en cuenta las características de los denominados “Nativos Digitales”.

IV. Innovación metodológica. La innovación educativa es un rubro que debe trabajar en coherencia con los apartados anteriores, estableciendo qué el cambio más importante no es tecnológico sino de sentido (Cobo, 2016). Esto involucra un análisis profundo del contexto para la construcción de escenarios que mejoren lo existente o en su defecto brinden un giro de 360º alineando los componentes educativos en la siguiente ecuación: Características del alumnado + Propósitos de aprendizaje + Medios y apoyos didácticos + Estrategias y evaluación = Educación Sustentable.

Para concluir los elementos del marco de esta investigación, se presentan las siguientes hipótesis:

H1. El uso del Método EJA mejora el aprendizaje y la percepción de los educandos hacia el proceso educativo.

H0. El uso del Método EJA no mejora el aprendizaje y la percepción de los educandos hacia el proceso educativo.

Los elementos clave planteados en la investigación son dos: Práctica docente y Método de Gamificación EJA (Enseña, Juega y Aprende), los cuales consideran una perspectiva actual y también proyectiva de diferentes autores que dan soporte teórico y conceptual a la dinámica educativa presente en el Nivel Medio Superior en combinación con fundamentos propios del desarrollo del talento humano.

**Práctica docente.** En palabras de Pimienta (2008) “la práctica docente deberá intentar que los estudiantes descubran principios por sí mismos y estimularles a que lo hagan. Profesor y estudiantes deberán implicarse en un diálogo activo”. En conjunto podemos referir que la práctica educativa combina una situación didáctica que compete a los docentes y estudiantes con miras a la generación de un objetivo preestablecido que permita el desarrollo exponencial y autónomo a través de una secuencia estructurada que tome en cuenta las características de cada contexto en comunión con la propuesta pedagógica.

Autores como Díaz Barriga y Hernández (2010), señalan que una perspectiva completa de la práctica educativa incluye diversos componentes que influyen en la calidad y efectividad del proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos componentes pueden incluir la planificación curricular, la selección y aplicación de estrategias pedagógicas apropiadas, el diseño de evaluaciones formativas y sumativas, el fomento de un ambiente de aprendizaje inclusivo y el desarrollo de habilidades de enseñanza adaptativas, señalando también es esencial considerar la formación continua del docente y su capacidad para aprovechar la tecnología educativa de manera significativa. Estos factores influyen en la experiencia educativa y en el logro de los objetivos de aprendizaje por parte de los estudiantes.

El incremento de la tecnología en el aula y la adaptación de las prácticas pedagógicas para alinearse con este cambio es un desafío significativo que tiene coyuntura con la diversidad estudiantil y la inclusión de estudiantes con necesidades especiales requieren enfoques educativos más personalizados. Sumado a esto se vuelve una precisión el desarrollo humano incluyendo la promoción de habilidades socioemocionales y la atención a la salud mental de los estudiantes también se posicionan como retos cruciales en el contexto educativo actual. Así los desafíos se centran en una demanda de reflexión profunda y estrategias innovadoras para asegurar el éxito y bienestar de todos los estudiantes en las instituciones educativas (Santiago, 2019).

**Gamificación** .La gamificación es un concepto que es muy amplio y aplicativo en diferentes áreas de la gamificación, en palabras de García Cano (2020), se puede definir como la aplicación de los principios y fundamentos del juego en entornos no lúdicos, lo cual aborda desde el ámbito empresarial, educativo, emocional y por supuesto el ámbito educativo.

Por otra parte Teixes (2015) refuerza lo anterior mencionado al aludir que el concepto de gamificación es relacionado con “la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos”.

La gamificación en si trae consigo diversas características entre las cuales están: La oportunidad de provechar la predisposición natural del ser humano hacia la competición, el logro de metas y el reconocimiento, para mejorar la experiencia de aprendizaje, aunado a esto se presenta una mezcla de elementos como desafíos, recompensas, narrativas interactivas y retroalimentación inmediata son empleados para crear un ambiente lúdico que motive e involucre a los estudiantes en sus procesos de aprendizaje. Por ello La gamificación educativa no solo promueve la motivación intrínseca, sino que también puede contribuir al desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales en los estudiantes (Ortiz Colón, 2014).

### **El Método de Gamificación EJA (Enseña, Juega y Aprende).**

El Método EJA (Enseña, Juega y Aprende) es una propuesta que aborda desde una perspectiva didáctico – instruccional la implementación de la Gamificación en entornos educativos o productivos, esta se encuentra articulada por tres partes que engloban el proceso



de planificación, la elaboración de recursos y el sistema de evaluación en conjunto con la inserción de diversos elementos propios de la innovación educativa (García Cano, 2023).

Esta propuesta se encuentra constituida por tres ejes que articulan una propuesta mixta que se compone de elementos propios de la gamificación en si con los componentes de las secuencias didácticas desde una tendencia humanista y de autonomía para el desarrollo del aprendizaje, tales como: La planeación, el diagnóstico, la evaluación y el acompañamiento formativo, pero desde una perspectiva integral que incluya las habilidades blandas.

En el siguiente apartado se detallan cada una de las fases que componen el método de gamificación EJA:

I. Enseña (Planificación y diagnóstico del grupo). El primer elemento enseña en el método EJA hace referencia al diseño de la secuencia considerando la alineación de los elementos didáctico-pedagógicos en combinación con las TIC, contemplando las características del contexto desde una perspectiva integral y holística (Nivel educativo, infraestructura, modelo de formación, recursos e intenciones formativas), lo cual es de suma importancia tal y como se presenta en la idea de Sánchez (2012), ya que la implementación de una secuencia didáctica debe ser contextualizada y analizar la infraestructura así como también las características humanas de los estudiantes y docentes, como sus competencias digitales y disposición hacia la tecnología para asegurar una integración efectiva de las TIC.

El segundo elemento corresponde al diagnóstico del perfilograma del jugador o detección del tipo de jugador que predomina en la audiencia a través del uso de algún instrumento de evaluación (Matriz de valoración o cuestionario) con la finalidad de establecer un diseño acorde a las necesidades de esta con la intención de mejorar el nivel de engagement.

Estableciendo dos grandes vertientes que se relacionan con la personalidad y características de los estudiantes con un impacto en la mecánica didáctica. La primera señala al jugador denominado Champion o competitivo estandarizado con las siguientes características: Individualista, búsqueda del propio beneficio, la motivación esencial es el incremento de nivel, pero sobre todo ganar y en una segunda propuesta se encuentra el Designer o Social creativo con características diferentes que se centran en explorar, libertad de elección, la inmersión en el entorno, personalización de elementos.

II. Juega (Incorporación de los elementos del juego y diseño de recursos según el nivel de Gamificación). El segundo elemento del método EJA hace referencia a un análisis minucioso acerca de que elementos se pueden incluir en la dinámica de gamificación (Minijuegos, retos, acertijos, etc.). La planeación didáctica para aplicar la gamificación es diferente e implica ciertas especificaciones, ya que esta edifica la introducción de elementos y mecánicas de juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el propósito de motivar a los estudiantes fortaleciendo el compromiso en su trabajo académico, fomentando la participación activa y el logro de metas de aprendizaje (Martí Parreño, 2016). Por ello La gamificación en el aula se enfoca en la aplicación de estrategias lúdicas que promueven la motivación intrínseca de los estudiantes, la colaboración y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, generando un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo (Sánchez, 2017). La diferenciación radica en la incorporación de elementos de juego, como desafíos, recompensas y competencias, que transforman la experiencia educativa cotidiana en una más interactiva y entretenida, fomentando la participación y el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

En este elemento el proceso sistemático propuesto es el siguiente:

- I. Delimitar la unidad de competencia o contenidos
- II. Diseñar los objetivos de aprendizaje
- III. Establecer la cantidad de elementos de gamificación a utilizar
- IV. Determinar los recursos y estrategias para implementar durante el proyecto
- V. Diseñar la propuesta integrando el plan de monitoreo y evaluación

III. Aprende (Interactúa y evalúa en un formato simultáneo de 360°). El último paso del método EJA está compuesto por la aplicación de lo planificado previamente, así como también del diseño de un plan de evaluación que busque un acompañamiento formativo durante toda la experiencia de aprendizaje a través del uso de un diario de misión o itinerario de aprendizaje, el cual está organizado por diferentes retos (Estrategias de aprendizaje) centrados en los objetivos específicos para el desarrollo del tema o unidad de competencia deseada, cabe mencionar que la evaluación 360° hace referencia a un enfoque integral que incorpora la retroalimentación

y valoración de múltiples fuentes, incluyendo estudiantes y el propio docente, con el fin de obtener una visión holística y multifacética de un desempeño. Esta metodología permite una comprensión exhaustiva de las fortalezas, debilidades y áreas de mejora en la labor educativa, promoviendo un desarrollo profesional continuo. Al integrar diversas perspectivas, se logra una evaluación más completa y equitativa, al tiempo que se fomenta la colaboración y el trabajo en equipo en el ámbito educativo (Ruiz, 2010) y el enfoque formativo como proceso continuo e integrado en el desarrollo del aprendizaje en la búsqueda de una retroalimentación oportuna y significativa a estudiantes y docentes para mejorar el progreso de aprendizaje y las estrategias pedagógicas (Ruiz, 2016), a su vez en esta fase el monitoreo y retroalimentación efectiva es de suma importancia, ya que diversos autores señalan que este apartado de la evaluación se centra en identificar las necesidades y dificultades de los estudiantes, con el fin de ajustar la enseñanza y el aprendizaje de manera que se promueva un desarrollo continuo y la adaptación de las prácticas pedagógicas para potenciar el crecimiento y el éxito de los estudiantes a lo largo del proceso educativo (Wiggins, 2012) ahí entra un elemento base de la gamificación: el uso de insignias que permitan establecer el nivel de avance y la concreción de los objetivos planteados cuidando elementos propios del aprendizaje profundo, tales como la reflexión y la metacognición, la cual en palabras de Tobón (2005) es la capacidad de autorregulación, reflexión y toma de conciencia sobre el propio proceso de pensamiento y aprendizaje y señala la importancia de que los estudiantes sean conscientes de sus propias estrategias cognitivas y de cómo gestionan su propio conocimiento para una comprensión más profunda y significativa del aprendizaje.

Para el proceso de evaluación en conjunto con el diario de misión se integran instrumentos que retoman la evaluación como un proceso sistemático y organizado tales como las rúbricas que proponen una amplia gama de ventajas, debido a su capacidad para establecer criterios claros y específicos de evaluación, proporcionando una guía detallada para la valoración del desempeño de los estudiantes en diversas áreas o tareas con objetividad y consistencia en la evaluación al definir claramente los estándares de rendimiento esperados. Las rúbricas también fomentan la retroalimentación significativa al proporcionar indicadores concretos sobre el logro de los objetivos de aprendizaje, lo que contribuye al desarrollo de los estudiantes facilitando la autoevaluación y la coevaluación, promoviendo la comprensión de los estándares de calidad establecidos (Santos Guerra, 2016).

## Metodología

En este apartado se presentan los elementos que componen el procedimiento para la obtención de datos que arrojan los resultados, así como también las especificaciones propias del diseño de investigación estableciendo una organización que se centra en datos numéricos que fortalecen la identificación de las características de los sujetos de estudio.

Según Corbetta (2004), esta investigación tiene un enfoque cuantitativo, ya que efectúa el desarrollo natural de los sucesos, es decir no hay manipulación ni estimulación con respecto a la realidad “Busca especificar las propiedades, características y los perfiles importantes de las personas, grupos, comunidades, o cualquier otro fenómeno que se someta a análisis” (Danhe en Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El alcance descriptivo se refiere a la recopilación, presentación y análisis detallado de datos para describir fenómenos, eventos, situaciones o grupos, sin intentar establecer relaciones causales. Sus características incluyen la observación meticulosa, la presentación objetiva de la información y la ausencia de manipulación de variables. El alcance descriptivo busca proporcionar una visión clara y detallada de la realidad educativa, permitiendo identificar patrones, características y tendencias (Hernández, Fernández y Baptista, 2014), la investigación descriptiva en la investigación educativa se enfoca en describir fenómenos educativos tal como se presentan, sin alterarlos ni controlarlos, con el fin de obtener una comprensión profunda de la realidad educativa, lo cual se plasma en los objetivos de este documento.

Dando por entendido que la población total es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una a serie de especificaciones establecidas (Hernández, Fernández y Baptista, 2014), causadas por el hecho de cursar el Primer semestre de preparatoria. Nuestra población total comprende a jóvenes que están entre los 14 y 15 años, de padres de familia con empleos tales como: profesionistas, ingenieros y algunos oficios.

La población total de alumnos que cursan la asignatura de Historia Universal Contemporánea comprende alumnos en grupos que se encuentran divididos en salones que comprenden un alumnado de 42 a 45 integrantes teniendo diferentes variables debido a la afluencia del alumnado.

La muestra estuvo integrada por los alumnos del salón L de la Preparatoria Estatal Número 8 “Carlos Castillo Peraza”, los cuales fueron divididos en 10 equipos mixtos de trabajo para la aplicación del Método EJA.

**Tabla 1.** Distribución total del grupo por equipos del salón L

Equipo	Hombres	Mujeres	Total
1	2	2	4
2	2	3	5
3	3	3	6
4	2	2	4
5	2	2	4
6	2	2	4
7	2	2	4
8	2	2	4
9	2	2	4
10	1	2	3
Totales	20	22	42

Todos los integrantes descritos previamente tuvieron la posibilidad de participar en la aplicación del experimento, cabe mencionar que los grupos ya estaban integrados previamente y fueron asignados por la dirección de la escuela sin valerse de ningún método de aleatorización porque identificó la muestra como no probabilística. Según Hernández, et. al. (2014), en las

muestras no probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, si no de causas relacionadas con las características de la investigación o de quién hace la muestra.

Para el proceso de obtención de datos se llevaron a cabo varias acciones, las cuales van desde la revisión del programa vigente en el Nivel Medio Superior y que están presentes en la guía de estudios que sirve como referente para la construcción de actividades didácticas y mecanismos de evaluación, así como también la solicitud para la realización del muestreo.

La aplicación del instrumento se dio de manera programada en alternancia con el diseño de materiales, así como también vale la pena mencionar que se incluyó a este en la programación de actividades del periodo correspondiente formando parte del proceso de evaluación sobre la experiencia educativa.

La implementación del Método de Gamificación EJA incluyó varias actividades a través de un Rally de aprendizaje compuesto por varias misiones que se registraban en un diario el cual tuvo una explicación previa, así como también un acercamiento al grupo.

Por otra parte vale la pena mencionar que su aplicación se dio a través de un cuestionario elaborado con el software Google Forms, integrado por 10 ítems de respuesta cerrada con sus respectivas alternativas y abordando algunos aspectos del tópico “II Guerra Mundial” correspondiente al segundo periodo de evaluación como indicador de medida para el aprendizaje, así como también elementos que buscan evaluar la práctica docente, tales como: Características del conflicto, periodo temporal, personajes importantes, causas, consecuencias, valor histórico en el contexto actual, percepción de la experiencia didáctica y la dinámica de clase.

Lo anterior mencionado tuvo una programación continua y se implementaron códigos QR, bloques de plástico tipo LEGO, redes sociales, complementados por recursos audiovisuales para abordar diferentes canales de aprendizaje con miras a tener un mejor resultado.

## **Resultados**

Los resultados de este documento ofrecen una contribución significativa al cuerpo de conocimientos existente sobre el tema. En este tenor se presenta la información obtenida para respaldar los métodos de investigación empleados o proporcionar insights valiosos para los educadores e investigadores de diferentes campos.

En la aplicación antes mencionada se contempla que idealmente el máximo se centra en 100 en cada una de las categorías. Los alumnos con puntajes mínimos aprobatorios por ítem eran de 12 puntos (60%) considerando que la máxima posible es de 20 puntos, lo cual corresponde al 100%. Por otra parte vale la pena mencionar que cada ítem tiene un valor de 2 puntos y son heterogéneos por las categorías plasmadas previamente, en este sentido puede existir un puntaje aprobatorio en varias categorías.

**Tabla 2** *Concentrado de la puntuación obtenida por ítem en la aplicación del instrumento*

<b>Item 1</b>	<b>Item 2</b>	<b>Item 3</b>	<b>Item 4</b>	<b>Item 5</b>
16	16	18	14	12
<b>Item 6</b>	<b>Item 7</b>	<b>Item 8</b>	<b>Item 9</b>	<b>Item 10</b>
12	20	20	16	18

La tabla 2, presenta una clara descripción de las puntuaciones generales obtenidas en la aplicación del instrumento. La tabla presenta los resultados según cada ítem incluido en el instrumento la cual se encuentra dividida en elementos que se relacionan con los aprendizajes del programa y la práctica docente, abonando a la gestión del aprendizaje.

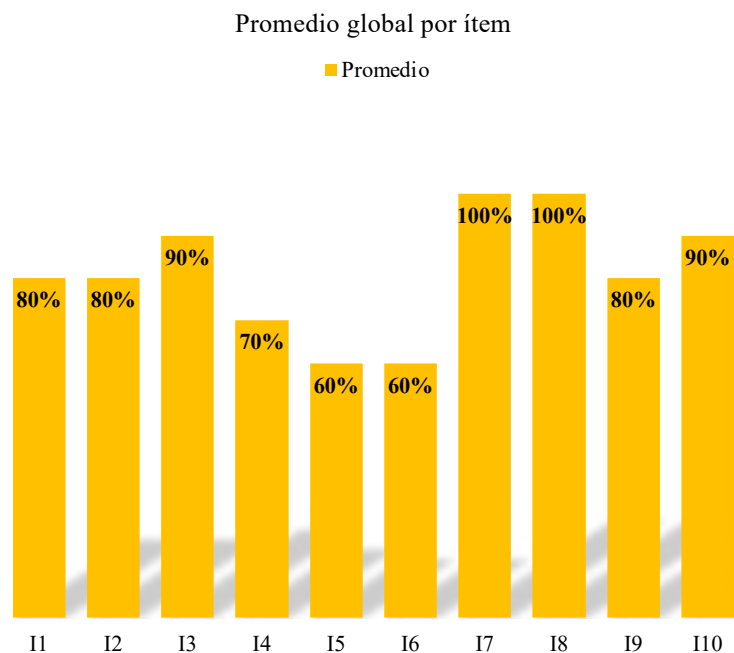
Se observa que en los alumnos obtienen puntajes de 16, 16, 18,14,12,12,20,20 en los elementos propios de la asignatura y 16 y 18 en las que respectan a la experiencia de aprendizaje dejando un balance positivo.

Los datos obtenidos dejan ver que existen grandes elementos de congruencia en los puntajes más altos que respectan a la experiencia de aprendizaje de cada equipo de trabajo colaborativo durante la aplicación del Método EJA (Enseña, Juega y Aprende) para la gamificación educativa.

Aunado al párrafo anterior podemos señalar que los elementos que existe una aprobatoria en diferentes ítems que conforman el instrumento enmarcando un resultado positivo en todos los aspectos que componen la secuencia didáctica implementada, aunado a esto vale la pena mencionar que existe un porcentaje de aceptación y aprovechamiento alto que varía desde el 60% correspondiente a los 12 puntos obtenidos en el instrumento en sinergia con un 80% apuntalando a los 16 puntos que corresponden, todo esto con relación a los indicadores pertinentes al aprovechamiento académico y gestión del aprendizaje.

A continuación, se analizarán detalladamente los datos obtenidos de manera gráfica y se destacará su relevancia para el campo de la educación con base en la actualidad del tema, así como también las características del contexto, ahora bien la investigación demostró que hay un porcentaje aprobatorio en todos los equipos de trabajo, tal y como se muestra el histograma presentado en la figura 2, el cual presenta como mínimo el porcentaje de 60% en los ítems 5 y 6, así como también la máxima posible o 100% en los ítems 7 y 8. A su vez con relación a la práctica docente se muestra que el grupo siente un 90% de preferencia.

**Figura 1** Histograma de porcentaje global obtenido por ítem en la aplicación del Método EJA de Gamificación.



Las figuras y tablas presentadas dejan ver que existen resultados que superan el 50% del puntaje total posible, lo cual señala resultados aprobatorios en cada uno de los ítems que presenta el instrumento; vale la pena mencionar que existe cierta tendencia en los puntajes más altos, lo cual hace referencia a la experiencia de aprendizaje vivida por parte de los equipos de trabajo en la implementación del método EJA para la gamificación.



## **Conclusiones**

Los elementos que emanan de este estudio de este estudio sugieren que la implementación de métodos de enseñanza interactivos y colaborativos, tal y como lo es el Método de Gamificación EJA (Enseña, Juega y Aprende), ya que este tiene un impacto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes.

De manera interesante vale la pena enunciar que no existe un método universal o una receta única para la gestión del aprendizaje, ya que la diversidad en el aula implica que no existe un solo método de enseñanza que sea efectivo para todos los estudiantes, dado que las necesidades, estilos de aprendizaje, intereses y habilidades de cada alumno, así mismo es puntual que la heterogeneidad de los estudiantes demanda estrategias pedagógicas flexibles que reconozcan y valoren estas diferencias individuales, permitiendo así un aprendizaje significativo y equitativo para todos. Por lo tanto, es fundamental que los docentes estén preparados para adaptar sus métodos de enseñanza a las necesidades específicas de sus estudiantes, fomentando un ambiente inclusivo que promueva el éxito académico y el bienestar de todos los alumnos a través de la práctica docente (Pérez Juste et al., 2000).

La evidencia recopilada demuestra que los métodos activos como la gamificación permiten la innovación de la práctica en contraste con los que están centrados en la transmisión unilateral de información, pueden no ser tan atractivos para la práctica educativa y tener menor efectividad para lograr el nivel de logro en los objetivos confesos.

Además, los resultados indican la importancia de la adaptación de las estrategias pedagógicas en los diferentes momentos, tal y como sucede en el diagnóstico de jugadores para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes, reconociendo la diversidad en estilos de aprendizaje, características humanas y antecedentes culturales. En este tenor hay diversos argumentos que señalan la importancia de considerar las características individuales del alumnado para la innovación en la práctica educativa, haciendo ahinco en que esta radica en la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas que sean efectivas y significativas para todos los estudiantes, lo cual es un reto; Altopiedi y Murillo (2010) destacan que al adaptar las metodologías de enseñanza a las necesidades, estilos de aprendizaje, intereses y habilidades de los estudiantes, se puede promover un ambiente educativo inclusivo y equitativo. Esta personalización del proceso educativo no solo permite alcanzar mejores resultados académicos, sino que también fomenta el desarrollo integral de cada estudiante, potenciando sus fortalezas

individuales y apoyando sus áreas de crecimiento. En conjunto con lo anterior mencionado, no podemos dejar atrás que en el aspecto procesal de la escuela la innovación educativa debe estar estrechamente vinculada a la comprensión y consideración de la diversidad de los estudiantes, para crear un entorno de aprendizaje que sea verdaderamente enriquecedor.

Por otro lado, es crucial destacar que la actualización docente es fundamental para la implementación exitosa de nuevas metodologías educativas. Los hallazgos obtenidos subrayan la necesidad de inversión de tiempo, recursos e investigación en el desarrollo profesional de los educadores, a fin de que estén mejor preparados para integrar prácticas innovadoras en sus clases.

Es importante tener en cuenta que este estudio tiene ciertas limitaciones, como la muestra limitada y la focalización en un contexto educativo específico, tomando en cuenta la diversidad de escenarios existentes en educación, reforzando esto Niño Rojas apunala la necesidad de abordar de manera integral la complejidad de los fenómenos educativos, considerando enfoques interdisciplinarios y la aplicación de métodos de investigación apropiados para comprender la diversidad de contextos educativos y señala como desafío el hecho de integrar de manera efectiva la teoría con la práctica, asegurando que los hallazgos de la investigación tengan implicaciones claras y prácticas en el ámbito educativo; por lo tanto, se recomienda realizar investigaciones adicionales con muestras más representativas y en entornos diversos para validar la generalización de los resultados.

El análisis cuantitativo elaborado nos permite argumentar que nuestra hipótesis fue correcta tomando en cuenta los indicadores del instrumento, pero lo que sobresale es el resultado del último indicador que hace hincapié teniendo un porcentaje aprobatorio en referencia a la práctica docente y perspectiva del alumnado se obtuvo un 90% global, lo cual fortalece la oportunidad de generar futuras investigaciones para profundizar en el tema.

Por otra parte, se pudo apreciar el interés durante la dinámica implementada y el fortalecimiento de habilidades blandas como la comunicación centrada el trabajo colaborativo y la solución de problemas por mencionar algunas, generando con esto una experiencia de aprendizaje integral que combina lo académico con lo humano.

Entablando conjeturas sobre el proceso de gestión del aprendizaje relacionado con la asignatura Historia Universal Contemporánea cabe mencionar que la diversificación de los recursos didácticos o andamios para la elaboración de las evidencias plasmadas en el diario de

misión propio de la dinámica gamificada coadyuvó a la mejora del nivel de logro en los ítems que respectan a los elementos del conocimiento histórico.

Otro punto de análisis interesante es el fortalecimiento de las habilidades digitales en el alumnado, ya que se involucró el uso de redes sociales, microvideos (TikTok), bloques tipo lego para realizar una dinámica con recursos gráficos y un mecanismo de evaluación formativa, reforzando de forma directa el uso productivo de la tecnología.

Por último, se presentan las siguientes recomendaciones con base en los resultados obtenidos.

A los docentes: Mantenerse en constante actualización y profundizar en el diagnóstico de los alumnos tomando en cuenta elementos biológicos, psicológicos, cognitivos y de su interés para generar experiencia de aprendizaje situadas, aunado a esto fortalecer la arquitectura didáctica de propuestas innovadoras considerando la infraestructura y recursos disponibles.

A los investigadores: Profundizar en estudios que se centren en la mejora y evaluación de los resultados obtenidos al momento en el ámbito educativo a través de proyectos innovadores que contemplen los diferentes niveles que convergen en la trayectoria académica de los estudiantes, así como también replicar esta investigación con una muestra mayor siempre con una visión proyectiva.

### Fuentes de información

Altopiedi, M., & Murillo, F. J. (2010). *Innovación en Educación: Un Enfoque Estratégico para la Mejora del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje*. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 8(1), 7-29.

Barrera, R. [TEDx Talks] (22 de febrero de 2016). *Sorprendizaje: Como acabar con una educación aburrida* [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=FXTQq7Ojp94>

Cobo, C. (2016). *La Innovación Pendiente*. Penguin Random House.

Corbetta, P. (2003). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid. McGraw-Hill

Díaz Barriga Arceo, F. (2006). *Enseñanza Situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. Mc Graw Hill.

- Díaz Barriga, F., y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. McGraw-Hill Education.
- Estévez, D. M. (2015). *Valoración de los criterios referentes al rendimiento académico y variables que lo puedan afectar*. Revista Médica Electrónica.
- García Cano, J. A. [Dr. José Antonio García Cano] (3 de abril de 2020). *¿Qué podemos ofrecer como docentes a los alumnos que Google no?* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KceogijMuyU>
- García Cano, J.A. [Dr. José Antonio García Cano] (6 de agosto de 2020). Gamificación: “*Enseña Juega y Aprende*” [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=33EMzNQd1gg&t=14s>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ª ed.) México. McGraw-Hill
- Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2021) Encuesta de los resultados para la medición del impacto del COVID-19 en la Educación (ECOVIED) 2020. México: INEGI.
- Ley General del Servicio Profesional Docente (2013). Diario Oficial de la Federación. [http://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5293084&fecha=11/09/2013](http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5293084&fecha=11/09/2013)
- Martí Parreño, J. (2016). *La gamificación en el aula: Aprender jugando*. Barcelona: Graó.
- Niño Rojas, V. M. (2010). Metodología de la investigación. Diseño, ejecución e informe. Ediciones de la U.
- Ortiz Colón, A. M. (2014). *Gamificación en la educación: El arte de conseguir que la gente haga cosas que le gustan*. Universidad Interamericana de Puerto Rico
- Pérez Juste, R. et al. (2000). *Hacia una Educación de Calidad*. Narcea.
- Pimienta, J. (2008). *Constructivismo Estrategias para Aprender a Aprender*. (3ª ed.) Pearson.
- Ruiz, J. (2010). *La evaluación 360 grados: un análisis de modelos y cuestionarios*. Madrid: ESIC Editorial.
- Ruiz, M. (2016). *La evaluación formativa en preescolar: Una experiencia didáctica para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje*. Revista Iberoamericana de Educación.
- Sánchez, A. (2017). *Gamificación en el aula: Estrategias de motivación para la educación*. Madrid: Síntesis.

Santiago, P. (2019). *Retos de la Educación en el siglo XXI: Emociones, inclusión y tecnología*. Revista Perspectiva Educativa, Formación de Profesores. 58(252).

Santos Guerra, M. A. (2016). *La evaluación, una tarea imprescindible para enseñar*. Ariel

Teixes, F. (2015). *Gamificación: Motivar jugando*. Editorial UOC.

Tobón, S. (2005). *Metacognición y educación*. Bogotá: ECOE Ediciones.

Vaello Orts, J. (2007). *¿Cómo dar clase a los que no quieren?*. Santillana.

Wiggins, G. (2012). *Siete tesis sobre la evaluación*. Paidós Educador.