

08

**DECÁLOGO DOCENTE**  
**PARA LA APLICACIÓN EFECTIVA DE LA GAMIFICACIÓN**  
**DIGITAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA**



# DECÁLOGO DOCENTE

PARA LA APLICACIÓN EFECTIVA DE LA GAMIFICACIÓN DIGITAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

## TEACHER'S DECALOGUE FOR THE EFFECTIVE APPLICATION OF DIGITAL GAMIFICATION IN PRIMARY EDUCATION

Alma Itzari Furlong-Gutiérrez<sup>1</sup>

E-mail: [furlong\\_23@hotmail.com](mailto:furlong_23@hotmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-7850-0208>

Samuel Santillán-Romero<sup>1</sup>

E-mail: [sam\\_santi\\_rock@hotmail.com](mailto:sam_santi_rock@hotmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-8861-6991>

<sup>1</sup> Universidad Pablo Latapí Sarre. México.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Furlong-Gutiérrez, A. I., & Santillán-Romero, S. (2026). Decálogo docente para la aplicación efectiva de la gamificación digital en educación primaria. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 9(3), 70-79.

**Fecha de presentación:** 13/02/2026

**Fecha de aceptación:** 02/04/2026

**Fecha de publicación:** 01/05/2026

### RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo diseñar y validar un decálogo dirigido a docentes de educación primaria, orientado a implementar estrategias de gamificación digital en el aula. El estudio parte del reconocimiento del potencial educativo de la gamificación y de las limitaciones en su aplicación, como la falta de formación docente, la escasa sistematización de experiencias y la ausencia de guías prácticas. Con un enfoque mixto, principalmente cualitativo, se desarrolló un estudio descriptivo-aplicado en dos escuelas primarias del estado de Hidalgo, México, con la participación de 12 docentes en servicio. El proceso incluyó un diagnóstico inicial sobre el nivel de conocimiento y uso de la gamificación digital, el diseño del decálogo a partir de los hallazgos, su validación mediante juicio de expertos docentes y una aplicación piloto con retroalimentación colaborativa. Los resultados indicaron que el 83 % de los docentes percibió mayor motivación en el alumnado y el 75 % observó una participación más activa en clase al aplicar los principios del decálogo. Además, el instrumento obtuvo una valoración promedio de 4.7 sobre 5 en claridad, pertinencia y aplicabilidad. Se concluye que el decálogo representa un recurso pedagógico práctico, claro y contextualizado, con potencial para fortalecer la innovación educativa mediante el uso de tecnologías lúdicas fundamentadas en la práctica real.

### Palabras clave:

Gamificación digital, innovación educativa, educación primaria, decálogo docente, motivación escolar.

### ABSTRACT

The purpose of this research was to design and validate a decalogue aimed at primary school teachers, focused on implementing digital gamification strategies in the classroom. The study recognizes both the educational potential of gamification and its limitations in practice, such as the lack of teacher training, the scarce systematization of experiences, and the absence of practical guidelines. Using a mixed-methods approach, mainly qualitative, a descriptive-applied study was conducted in two public primary schools in Hidalgo, Mexico, with the participation of 12 in-service teachers. The process included an initial diagnosis of teachers' knowledge and use of digital gamification, the design of the decalogue based on the findings, its validation through expert judgment, and a pilot application with collaborative feedback. Results showed that 83% of teachers perceived an increase in student motivation, and 75% observed greater classroom participation when applying the principles of the decalogue. In addition, the instrument received an average rating of 4.7 out of 5 in terms of clarity, pedagogical relevance, and practical applicability. It is concluded that the decalogue constitutes a practical, clear, and contextualized pedagogical resource, with strong potential to enhance educational innovation through the intentional use of playful technologies grounded in real practice.

### Keywords:

Digital gamification, educational innovation, primary education, teaching decalogue, student motivation.

## INTRODUCCIÓN

En medio del proceso de transformación educativa que atraviesan los sistemas escolares, la incorporación de tecnologías digitales en el aula dejó de ser un complemento opcional para convertirse en una prioridad que acompaña la renovación pedagógica. Dentro de estas innovaciones, la gamificación digital ha adquirido una presencia creciente en educación primaria, no solo como un recurso atractivo, sino como una estrategia que permite enfrentar los desafíos propios del aprendizaje contemporáneo. La propuesta consiste en integrar mecánicas y elementos habituales del juego en contextos formales de enseñanza, con la intención de fortalecer la motivación, promover la participación activa y favorecer el desarrollo de competencias fundamentales. Diversos organismos internacionales, entre ellos la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2024), han reconocido que esta metodología contribuye al involucramiento del alumnado, especialmente de quienes han crecido en entornos cada vez más digitales.

Plataformas como ClassDojo, Kahoot, Genially o Classcraft se han extendido en múltiples escuelas, ofreciendo nuevas posibilidades para dinamizar el trabajo en el aula, fortalecer el reconocimiento entre pares y estimular el aprendizaje mediante retos y actividades interactivas. A pesar de su avance, la implementación no ha sido homogénea: en muchos casos aparece de manera aislada, condicionada por la formación docente, la disponibilidad tecnológica o la falta de orientaciones claras para su integración pedagógica. Aunque distintas experiencias han mostrado que estas herramientas elevan el compromiso del alumnado, aún persiste la ausencia de modelos que orienten su uso dentro de una planificación sólida, vinculada al currículo y adaptada a las necesidades reales del estudiantado.

La literatura internacional publicada en los últimos años ha profundizado en los beneficios potenciales de la gamificación educativa. Respecto a los recursos digitales emergentes, Barrera Muzgo et al. (2024) subrayan el valor de Genially como herramienta para crear contenidos gamificados que integran elementos narrativos, retos interactivos y uso de multimedia. Su trabajo destaca que el diseño instruccional es fundamental para lograr experiencias inmersivas y significativas, evitando prácticas superficiales centradas solo en aspectos visuales. No obstante, la mayoría de las experiencias exitosas reportadas en la literatura responden a iniciativas individuales, sin continuidad institucional ni posibilidades amplias de replicación. Esta situación evidencia que la gamificación digital continúa en proceso de consolidación y que aún predominan esfuerzos aislados antes que modelos escolares integrales.

Gil-Quintana & Prieto Jurado (2020) señalan que gran parte del impacto depende del contexto institucional y del diseño pedagógico que sustenta la experiencia,

enfaticando que la plataforma digital es secundaria frente a la intención didáctica del docente. De manera complementaria, Li et al. (2023) han documentado que estas estrategias incrementan la motivación y fortalecen procesos cognitivos tales como la atención, la memoria significativa y el razonamiento, además de aportar beneficios socioemocionales vinculados con la colaboración, la perseverancia y la autorregulación. En conjunto, estos estudios coinciden en que las dinámicas de juego pueden transformar la experiencia educativa cuando se aplican desde una perspectiva pedagógica intencional y no como actividades accesorias.

Romero-Rodríguez et al. (2024) advierten que la falta de formación docente continúa siendo un factor que limita la efectividad de la gamificación, ya que la tecnología por sí sola no asegura aprendizajes profundos. Cuando estas estrategias se aplican sin una mediación adecuada, corren el riesgo de convertirse en actividades llamativas pero poco conectadas con el desarrollo de contenidos o competencias.

En el ámbito nacional, diversas investigaciones han permitido observar cómo se integran dichas estrategias en contextos reales, especialmente en escuelas públicas. Soza Herrera (2025) documenta avances significativos en compromiso y autorregulación del alumnado mexicano mediante plataformas gamificadas, aunque señala dudas sobre la sostenibilidad de los resultados si no existe continuidad, infraestructura suficiente y un acompañamiento docente sólido. López & Peirats (2022) muestran, además, que gran parte del conocimiento docente en este campo es autodidacta, lo que genera prácticas improvisadas o poco articuladas con los aprendizajes esperados.

En línea con lo anterior, Mohammed et al. (2024) señalan que, aunque la mayoría del profesorado reconoce la necesidad de incorporar tecnologías educativas, menos del 40% se siente realmente preparado para aplicar estrategias gamificadas de forma óptima. Esta brecha entre la intención de innovar y la competencia digital real expone la urgencia de contar con programas formativos que fortalezcan las habilidades docentes desde un enfoque teórico y práctico. Navarro Mateos et al. (2021) identifican como limitaciones recurrentes la escasa planificación y el uso superficial de las herramientas, lo que impide aprovechar su potencial pedagógico. De manera similar, Sáez-López et al. (2024) documentan que, aun cuando las percepciones del profesorado sobre estas metodologías suelen ser positivas, persisten dudas sobre la forma correcta de integrarlas en la práctica cotidiana.

Otros estudios han analizado la gamificación desde distintas áreas disciplinares. Arnáiz Galván & Parrado Collantes (2024) demostraron que el uso de narrativas, misiones y recompensas simbólicas favorece la creatividad y la comprensión lectora, al involucrar al estudiante en procesos de construcción de significado. En el campo de las Ciencias Sociales, Coronado-Terrones & Vílchez-Marreros

(2024) destacaron que estas estrategias permiten fortalecer el pensamiento histórico y el análisis crítico mediante retos investigativos, simulaciones y recreaciones de escenarios históricos. En ambos casos se confirma la versatilidad de la gamificación y su capacidad para promover aprendizajes profundos cuando existe coherencia pedagógica en su diseño.

Otro aporte relevante proviene de la línea de diseño y validación de instrumentos educativos. Soza Herrera (2025) desarrolló una rúbrica para evaluar actividades gamificadas en primaria, validada mediante el método Delphi y elaborada con criterios pedagógicos sólidos. Su investigación demuestra que los instrumentos validados facilitan la apropiación docente, ofrecen parámetros claros para valorar la calidad de las actividades y permiten mejorar la práctica pedagógica. Este componente resulta esencial en un campo donde abundan iniciativas informales que carecen de sustento teórico y metodológico.

A partir del análisis del estado de la cuestión, se observa que las investigaciones desarrolladas entre 2015 y 2025 han documentado de manera reiterada el potencial educativo de la gamificación digital, especialmente en términos de motivación, aprendizaje activo, colaboración y desarrollo de habilidades del siglo XXI. Sin embargo, persisten brechas notables entre lo que se propone desde el ámbito académico y lo que ocurre en la práctica escolar. A pesar del reconocimiento generalizado de su valor, la literatura también evidencia vacíos relacionados con la formación docente especializada, la escasa sistematización de experiencias y la falta de instrumentos validados que orienten la implementación de manera estructurada y contextualizada.

Esta brecha es especialmente relevante si se considera que muchos docentes expresan disposición para utilizar tecnologías educativas, pero también reconocen no contar con los conocimientos necesarios para integrar mecánicas de juego de forma pedagógica y coherente. La práctica docente se enfrenta así a una doble tensión: por un lado, la exigencia de innovar en un entorno escolar cambiante, y por otro, la carencia de recursos que traduzcan las propuestas teóricas en herramientas concretas. En este contexto, se justifica la necesidad de diseñar y validar un decálogo docente que oriente la implementación de la gamificación digital en educación primaria, ofreciendo una guía clara, accesible y fundamentada.

La presente investigación se formula a partir de la pregunta: ¿Cuál es el nivel de conocimiento, uso y percepción de los docentes de primaria respecto a la gamificación digital en su práctica educativa, y qué elementos debe contener un decálogo efectivo para orientar su aplicación en el aula? Con base en ello, se establece como objetivo general diseñar y validar un decálogo dirigido al profesorado de educación primaria que facilite la integración adecuada de estrategias gamificadas. El estudio se desarrolla desde un enfoque mixto con predominancia

cualitativa, que permite analizar tanto la experiencia docente como los aspectos pedagógicos necesarios para la construcción del instrumento.

La pertinencia de este trabajo radica en su contribución doble: por un lado, ofrece un recurso original y validado que fortalece las competencias digitales y pedagógicas del profesorado; y por otro, impulsa la reflexión crítica sobre prácticas tradicionales, favoreciendo el tránsito hacia una cultura educativa más dinámica, incluyente y significativa para los estudiantes del siglo XXI. Al basarse en las necesidades reales del magisterio y emplear metodologías participativas, el decálogo propuesto puede convertirse en una herramienta adaptable, replicable y de utilidad en diversos contextos escolares.

## MATERIALES Y MÉTODOS

Esta investigación se orientó por la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es el nivel de conocimiento, uso y percepción de los docentes de primaria respecto a la gamificación digital en su práctica educativa, y qué elementos debe incluir un decálogo efectivo que oriente su implementación en el aula? A partir de esta interrogante, se definió como objetivo general diseñar y validar un decálogo dirigido a docentes de educación primaria que facilite la implementación efectiva de estrategias de gamificación digital en el aula. Derivado de este planteamiento, se estableció la hipótesis de que la construcción y validación de un instrumento práctico como el decálogo, fundamentado teóricamente y metodológicamente, mejora la claridad, utilidad y disposición docente hacia el uso de la gamificación digital como recurso pedagógico en el contexto de educación básica.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, con predominancia cualitativa. Esta elección responde a la necesidad de comprender en profundidad las percepciones y experiencias docentes respecto al uso de herramientas digitales con fines gamificados, así como de complementar esa información con datos cuantitativos derivados de la validación del decálogo. En cuanto al tipo de estudio, se clasifica como descriptivo y aplicado, ya que busca describir y analizar una problemática educativa concreta y, al mismo tiempo, generar una propuesta de intervención directa para la mejora de la práctica docente. Esta doble perspectiva permitió caracterizar la realidad educativa en torno a la gamificación digital y, a partir de ello, diseñar un recurso pedagógico pertinente.

El diseño metodológico adoptado fue el de desarrollo y validación de un producto educativo, enmarcado en el modelo de investigación basada en diseño (Design-Based Research). Este diseño combina el análisis de necesidades, la elaboración de una solución, su validación por docentes con experiencia, y la retroalimentación para su mejora continua. El paradigma que sustenta la investigación es el sociocrítico, ya que parte del reconocimiento de que los docentes son actores clave en los procesos

de transformación educativa y que la mejora de sus prácticas requiere de herramientas construidas desde la colaboración y el análisis contextualizado. Este paradigma también considera que el conocimiento se genera desde la práctica reflexiva, el diálogo entre teoría y experiencia, y la validación participativa.

El estudio se realizó en dos escuelas primarias públicas del estado de Hidalgo, México: “José Vasconcelos” y “Arnulfo Islas”, ambas pertenecientes al sistema federal de educación básica y con una población estudiantil proveniente de diversos niveles socioeconómicos. Se eligió este contexto por su carácter representativo en cuanto al uso incipiente de tecnologías educativas y la necesidad de fortalecer la formación docente en estrategias innovadoras. Asimismo, se consideró que su infraestructura digital básica, junto con el acceso regular a dispositivos y conexión a internet, ofrecía condiciones viables para implementar la aplicación piloto del decálogo una vez diseñado.

Los participantes del estudio fueron 10 docentes de educación primaria en servicio, con experiencia de entre 5 y 25 años en el ejercicio profesional. La selección fue intencional y estuvo basada en criterios como: estar actualmente frente a grupo, mostrar interés por la innovación educativa y contar con disposición para participar en las distintas fases del estudio. Por otra parte, se contó con la colaboración de docentes con experiencia en tecnología educativa y didáctica, quienes participaron como jueces para la validación del decálogo. Todos los participantes firmaron un consentimiento informado, conforme a los principios éticos establecidos para investigaciones educativas, resguardando la confidencialidad de su identidad y la voluntariedad de su colaboración.

Para la recolección de información se emplearon tres técnicas principales. En la primera fase, se aplicó un cuestionario diagnóstico a los docentes, diseñado para identificar su nivel de conocimiento, uso y percepción sobre la gamificación digital. Este instrumento combinó preguntas cerradas tipo Likert y abiertas de reflexión. El cuestionario estuvo conformado por 18 ítems, distribuidos en tres dimensiones: (1) Conocimiento teórico de la gamificación digital (6 ítems, p. ej.: “Defina con sus palabras qué entiende por gamificación”, “Seleccione los elementos que considera característicos de una estrategia gamificada”), (2) Uso y frecuencia de aplicación (6 ítems, p. ej.: “¿Con qué frecuencia utiliza plataformas como Kahoot, ClassDojo, Genially u otras con fines educativos?”), y (3) Percepción y actitudes (6 ítems, p. ej.: “Considero que la gamificación puede mejorar la motivación de mis estudiantes”, “La falta de formación limita mi uso de estrategias gamificadas”). Este diseño permitió obtener un diagnóstico inicial integral, combinando datos cuantitativos y cualitativos para guiar la elaboración del decálogo.

En la segunda fase se elaboró el primer borrador del decálogo, construido a partir de los hallazgos del diagnóstico

inicial y de la revisión documental previa. Este fue sometido a evaluación mediante una ficha de valoración que consideró tres criterios ampliamente reconocidos en la validación de instrumentos educativos: **claridad, pertinencia pedagógica y aplicabilidad práctica** (Escobar-Pérez y Cuervo-Martínez, 2008). Cada criterio fue calificado en una escala de 1 a 5 y complementado con observaciones cualitativas, las cuales se analizaron mediante codificación temática para retroalimentar y perfeccionar el documento.

Para fortalecer la validez del instrumento, se recurrió al **juicio de seis expertos**, conformado por tres docentes de educación primaria con experiencia en la integración de tecnologías digitales en el aula y tres especialistas en innovación educativa y formación docente a nivel universitario. Su participación permitió valorar de manera integral los principios del decálogo y realizar los ajustes necesarios para consolidar su versión final como un recurso pedagógico claro, pertinente y aplicable en contextos reales.

En la tercera fase, se aplicó una versión preliminar del decálogo en sesiones de trabajo colaborativo con docentes, quienes proporcionaron retroalimentación cualitativa sobre su utilidad, comprensibilidad y relevancia para su práctica.

El procedimiento de recolección se estructuró en tres momentos. La primera etapa, de diagnóstico inicial, se desarrolló en un periodo de dos semanas y permitió identificar las principales dificultades y necesidades del profesorado respecto a la gamificación digital. En la segunda etapa, que tuvo una duración de un mes, se diseñó el decálogo y se sometió a valoración por parte de docentes con experiencia, quienes ofrecieron sugerencias que permitieron ajustar redacciones, reorganizar principios y reforzar fundamentos pedagógicos. En la tercera etapa, se llevó a cabo la aplicación piloto en el contexto escolar, donde se promovió una reflexión docente a través de talleres de implementación, en los cuales se discutió cada principio del decálogo y se analizaron ejemplos concretos de su aplicación en el aula.

Para el análisis de los datos se utilizaron estrategias diferenciadas según el tipo de información. Los datos cualitativos obtenidos de las respuestas abiertas del cuestionario, así como de los comentarios de los docentes con experiencia y de los participantes, fueron organizados y analizados mediante una revisión temática manual, identificando categorías emergentes relacionadas con barreras, oportunidades, percepciones y valoraciones del recurso diseñado. Este procedimiento permitió clasificar la información y extraer patrones comunes.

Por su parte, los datos cuantitativos derivados de las escalas de valoración se procesaron con estadística descriptiva básica, utilizando cálculos de frecuencias, promedios y porcentajes, lo que permitió respaldar con

datos numéricos las decisiones de ajuste y mejora del decálogo.

El proceso de validación del decálogo fue clave para garantizar su calidad técnica y su aplicabilidad práctica. Los docentes con experiencia coincidieron en la pertinencia del instrumento, señalando que su carácter claro, concreto y basado en evidencias lo convierte en un recurso valioso para quienes inician o desean fortalecer su práctica en gamificación digital. Por otra parte, los docentes participantes en la aplicación piloto manifestaron que el decálogo les brindó orientación concreta, ejemplos realistas y motivación para integrar dinámicas lúdicas digitales en sus planeaciones. Este proceso de retroalimentación contribuyó no solo a mejorar el producto, sino también a generar apropiación por parte de los usuarios.

En resumen, la metodología empleada en esta investigación permitió articular el análisis crítico del estado actual de la gamificación digital en primaria con el diseño, validación y aplicación de un recurso educativo práctico, situado y validado. El enfoque mixto, el paradigma socio-crítico y el diseño basado en desarrollo aportaron un marco robusto que favoreció el diálogo entre teoría y práctica, con una clara intencionalidad transformadora centrada en el fortalecimiento de la práctica docente.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La implementación del decálogo docente para la aplicación efectiva de la gamificación digital en educación primaria fue validada como un recurso pertinente y útil, logrando incrementar la disposición y claridad conceptual

de los participantes. Este hallazgo es crucial dado que el estudio inicial reveló un conocimiento muy limitado sobre la gamificación entre los 10 docentes en servicio de las escuelas primarias José Vasconcelos de Pachuca y Arnulfo Islas en Mineral de la Reforma, Hidalgo. A continuación, se presentan los resultados obtenidos en las distintas fases del estudio, organizados por categorías emergentes del análisis cualitativo y complementados con datos cuantitativos, que se discuten en relación directa con los objetivos planteados, permitiendo valorar el grado de cumplimiento y la utilidad del instrumento diseñado.

### Nivel de conocimiento y uso previo de la gamificación digital.

Antes de la aplicación del decálogo, se identificó un conocimiento muy limitado sobre la gamificación digital entre los docentes participantes. De los 10 docentes en servicio, únicamente 2 (20 %) habían escuchado previamente el término, aunque sin una comprensión clara, y solo 1 (10 %) lo había aplicado de manera incidental en su práctica docente. En contraste, 8 docentes (80 %) reconocieron no tener conocimiento sobre el concepto ni experiencia en su implementación. En general, las plataformas digitales eran vistas más como recursos de apoyo ocasional para actividades puntuales que como herramientas integradas en un proceso de enseñanza-aprendizaje con una lógica lúdico-pedagógica (Tabla 1).

Tabla 1. Resultados principales de la implementación del decálogo docente para gamificación digital.

Categoría de análisis	Hallazgos principales	Evidencias / Citas docentes
Conocimiento previo sobre gamificación digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>Solo 2 de 10 docentes (20 %) habían escuchado el término.</li> <li>Únicamente 1 docente (10 %) había aplicado gamificación de forma incidental.</li> <li>8 docentes (80 %) desconocían el concepto y su aplicación pedagógica.</li> </ul>	“Uso Kahoot de vez en cuando, pero no sabía que eso también era gamificación”.
Claridad y pertinencia del decálogo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluación promedio: 4.7/5 (claridad, aplicabilidad y fundamentación).</li> <li>El decálogo facilitó comprender la secuencia didáctica y la intención pedagógica.</li> </ul>	“El decálogo me dio una ruta paso a paso y ejemplos que puedo adaptar a mi realidad”.
Cambio en la percepción docente	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se pasó de una visión instrumental a una comprensión pedagógica de la gamificación.</li> <li>Se identificó el potencial motivacional y formativo de mecánicas como insignias, niveles, retos y avatares.</li> </ul>	“Ahora entiendo que no se trata solo de jugar, sino de usar el juego para que los niños aprendan sin darse cuenta”.
Apropiación e implementación inicial	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los docentes integraron herramientas como ClassDojo, Wordwall y Genially.</li> <li>Se observaron mejoras en motivación, atención y participación del alumnado.</li> <li>Participación más activa incluso de estudiantes con baja interacción previa.</li> </ul>	“Los niños estaban más atentos... Incluso los que casi no participan estaban más activos”.

Categoría de análisis	Hallazgos principales	Evidencias / Citas docentes
Retos identificados	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Limitaciones de tiempo para planear y aplicar todas las fases del diseño gamificado.</li> <li>• Infraestructura tecnológica insuficiente en algunas aulas.</li> <li>• Demanda de mayor acompañamiento técnico-pedagógico.</li> </ul>	—
Proyección y utilidad del decálogo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funciona como guía, recurso de formación situada y detonador de reflexión docente.</li> <li>• Incrementa la seguridad y creatividad del docente al innovar.</li> <li>• Se reconoce necesidad de continuidad y apoyo institucional.</li> </ul>	—

En palabras de una docente de sexto grado: “Uso Kahoot de vez en cuando, pero no sabía que eso también era gamificación. Solo lo veía como una actividad extra para hacer divertida la clase”. Este testimonio refleja una percepción fragmentada del enfoque gamificado, donde se privilegia el componente tecnológico sobre la intención pedagógica y narrativa. Así, la fase diagnóstica confirmó que existe una necesidad real de formación específica, así como de recursos estructurados que orienten su implementación.

Este hallazgo da soporte al primer objetivo específico del estudio, pues demuestra que aunque hay disposición y apertura, los docentes carecen de marcos claros de referencia. Por tanto, el decálogo se justifica como una herramienta de guía que traduce los principios teóricos de la gamificación en orientaciones prácticas, comprensibles y aplicables.

### Decálogo docente para la aplicación efectiva de la gamificación digital en la educación primaria

A partir del diagnóstico realizado, la revisión de la literatura especializada y el proceso de validación por juicio de expertos, se diseñó el siguiente decálogo docente, concebido como una guía orientadora y flexible para la implementación pedagógica de la gamificación digital en educación primaria. Este decálogo no pretende funcionar como un recetario cerrado, sino como una brújula que permita al profesorado adaptar las estrategias lúdicas a su contexto, estilo docente y realidad escolar, manteniendo siempre al alumnado en el centro del proceso de aprendizaje.

Decálogo:

Una guía práctica, flexible y contextualizada para docentes que desean integrar el poder del juego en el aprendizaje del siglo XXI.

Este decálogo no es un recetario, sino una brújula.

Cada docente puede adaptarlo a su estilo, contexto y realidad escolar.

La clave está en experimentar, reflexionar y mantener al estudiante en el centro del aprendizaje.

1. Define objetivos claros antes de gamificar.

Todo elemento lúdico debe estar alineado con los aprendizajes esperados del plan de estudios. La gamificación no sustituye el contenido, lo potencia.

Ejemplo: Antes de usar Kahoot, establece qué competencia deseas reforzar: comprensión lectora, cálculo mental, etc.

2. Diseña narrativas que conecten con tu grupo

Usa historias o temáticas motivadoras que den sentido al reto. La narrativa aumenta la inmersión y el compromiso de los estudiantes.

Ejemplo: “Misión Matemática: salvar el mundo resolviendo desafíos de fracciones con tu avatar”.

3. Utiliza mecánicas lúdicas significativas

Incorpora elementos como puntos, niveles, insignias, recompensas o retos, con un propósito pedagógico, no solo decorativo.

Ejemplo: Otorga insignias por participar, ayudar a un compañero o completar una actividad compleja.

4. Elige plataformas accesibles y funcionales

Usa herramientas tecnológicas que conozcas, que funcionen en tu contexto y que puedan ser usadas fácilmente por tus estudiantes.

Ejemplo: Sugerencias: ClassDojo, Genially, Wordwall, Classcraft, Educaplay.

5. Promueve la colaboración y la sana competencia

Fomenta el trabajo en equipo, el respeto y el reconocimiento entre pares. La competencia debe ser saludable, no excluyente.

Ejemplo: Forma equipos con roles (capitán, estratega, creativo) y tareas colaborativas.

6. Incluye retroalimentación inmediata y motivadora

Brinda respuestas oportunas que ayuden al alumno a mejorar. Usa mensajes positivos y personalizados siempre que sea posible.

Ejemplo: Al finalizar un reto, muestra un mensaje como: “¡Gran trabajo! Estás muy cerca del siguiente nivel”.

#### 7. Adapta la gamificación a las características del grupo

Considera el ritmo, intereses, habilidades y necesidades de tus alumnos. No todos los juegos funcionan igual para todos.

Ejemplo: Usa pictogramas y apoyo visual para alumnos con barreras de aprendizaje; evita sobrecargar la dinámica.

#### 8. Evalúa el proceso, no solo el resultado

Reconoce el esfuerzo, la mejora y la participación activa. Integra la gamificación como una estrategia formativa y continua.

Ejemplo: Crea rúbricas para evaluar tanto el conocimiento como el trabajo en equipo y la actitud.

#### 9. Reflexiona y ajusta la estrategia continuamente

La gamificación requiere ensayo y error. Escucha a tus alumnos, ajusta dinámicas y mejora con base en su retroalimentación.

Ejemplo: Pregunta al final: “¿Qué parte del juego les gustó más y qué cambiarían?”

#### 10. Integra la gamificación como parte de tu estilo docente

No es una moda pasajera, sino una forma de enseñanza activa. Usa la creatividad, el juego y la tecnología como aliados permanentes.

Ejemplo: Incorpora dinámicas gamificadas semanales o mensuales como parte natural de tu planeación.

### Claridad y pertinencia del decálogo como recurso de orientación.

Durante la fase de validación, los docentes con experiencia destacaron la claridad del lenguaje empleado en el decálogo, su organización secuencial y la pertinencia de los principios propuestos. La evaluación realizada por estos docentes, mediante ficha de valoración, arrojó un promedio general de 4.7 sobre 5 en los tres criterios considerados: claridad, aplicabilidad y fundamentación pedagógica.

En cambio, los docentes participantes coincidieron en que el decálogo resultó útil para comprender cómo llevar la gamificación a la práctica de forma más estructurada y con mayor intención didáctica. Un docente de quinto grado expresó: “Yo no tenía claro cómo empezar. El decálogo me dio una ruta paso a paso y ejemplos que puedo adaptar a mi realidad. Me ayudó a planear sin perder tiempo buscando en internet sin saber por dónde comenzar”.

Este resultado confirma la hipótesis planteada en el estudio, al evidenciar que un instrumento práctico, contextualizado y validado por docentes con experiencia puede incrementar la disposición y seguridad del docente para

innovar. Por otra parte, se cumple el segundo objetivo específico, ya que el decálogo fue diseñado con base en las necesidades detectadas, y los participantes validaron su utilidad.

### Cambios en la percepción y disposición docente.

Uno de los cambios más significativos observados tras la aplicación del decálogo fue el giro en la percepción de los docentes respecto a la gamificación digital. Mientras que al inicio del estudio predominaba una visión instrumentalista y limitada de estas estrategias, al finalizar las sesiones de reflexión y aplicación piloto, se evidenció un mayor entendimiento del potencial didáctico y formativo de las dinámicas lúdico-digitales.

Se destacó especialmente la posibilidad de utilizar mecánicas como los retos, niveles, insignias o avatares, no solo como juegos, sino como estrategias de seguimiento, motivación y evaluación formativa. Una participante afirmó: “Ahora entiendo que no se trata solo de jugar, sino de usar el juego para que los niños aprendan sin darse cuenta, sintiendo que avanzan y logran cosas”. Este cambio de mentalidad es un indicador cualitativo relevante sobre el impacto del decálogo como dispositivo pedagógico de formación situada. Además, refuerza la idea de que la innovación educativa no depende exclusivamente de las tecnologías, sino de las estrategias didácticas con las que se integran al currículo.

### Apropiación del decálogo y primeras experiencias de aplicación.

Durante los talleres realizados en ambas instituciones, los docentes aplicaron fragmentos del decálogo en sus planeaciones semanales, integrando elementos de gamificación digital con herramientas como ClassDojo, Wordwall y Genially. Las actividades diseñadas incluyeron dinámicas de puntos, retos semanales, insignias digitales, y sistemas de niveles por avance. Aunque la implementación fue preliminar y acotada por el tiempo de estudio, los docentes reportaron mejoras en la motivación y participación del alumnado. Por ejemplo, una docente de cuarto grado comentó: “Los niños estaban más atentos y querían saber cuántos puntos habían ganado. Incluso los que casi no participan estaban más activos”. Este tipo de evidencia cualitativa, aunque incipiente, da cuenta del potencial transformador de las estrategias gamificadas cuando están bien planificadas.

Sin embargo, también se identificaron retos. Varios docentes señalaron que les resultó difícil gestionar el tiempo para aplicar todas las fases del diseño gamificado, especialmente en contextos con alta carga administrativa. Además, algunos expresaron la necesidad de contar con recursos tecnológicos más estables y mayor acompañamiento para incorporar estas metodologías de manera sostenida.

Estos hallazgos confirman que, si bien el decálogo representa un avance importante como recurso orientador, su efectividad está condicionada por factores institucionales y de política educativa más amplios, como la infraestructura, la formación continua y el tiempo disponible para la innovación pedagógica.

### Discusión crítica: aportes y proyecciones.

Los resultados del estudio evidencian que un decálogo docente diseñado desde el análisis de necesidades reales y fundamentado en la teoría pedagógica puede ser un recurso efectivo para facilitar la apropiación de estrategias de gamificación digital. La combinación de claridad, estructura y flexibilidad permitió que los docentes lo asumieran como una herramienta útil, adaptable y motivadora.

En cuanto a los aportes, se destaca que el decálogo funcionó no solo como instrumento de guía, sino también como detonador de reflexión docente y replanteamiento de prácticas tradicionales. Los docentes participantes manifestaron sentirse más seguros y creativos al planear, y expresaron interés en continuar desarrollando actividades gamificadas más allá del estudio. No obstante, el estudio también permitió visibilizar desafíos que deben ser considerados en futuras investigaciones o intervenciones. Entre ellos, se encuentran la necesidad de mayor capacitación técnica, la revisión de tiempos escolares para la planificación innovadora, y el acompañamiento sistemático por parte de asesores técnico-pedagógicos. El éxito de una estrategia como la gamificación digital no radica únicamente en la herramienta, sino en las condiciones que rodean su implementación.

## CONCLUSIONES

El presente estudio tuvo como objetivo general diseñar y validar un decálogo dirigido a docentes de educación primaria que facilite la implementación efectiva de estrategias de gamificación digital en el aula. A partir del análisis de las percepciones, conocimientos y experiencias de docentes en servicio, así como de la aplicación piloto del instrumento, se concluye que dicho objetivo fue cumplido satisfactoriamente, ofreciendo un recurso práctico, claro y contextualizado que contribuye al fortalecimiento de la práctica docente en el uso pedagógico de tecnologías lúdicas. Esta conclusión surge no solo del análisis de datos, sino también de la observación directa y la interacción con los docentes durante el proceso.

Uno de los hallazgos más relevantes fue la falta de conocimiento previo sobre gamificación digital entre los participantes, aunque se evidenció una disposición general a incorporar estrategias innovadoras siempre que cuenten con orientaciones claras y adaptadas a su contexto. Antes de la intervención, únicamente el 10 % de

los docentes había aplicado de manera incidental estrategias gamificadas, mientras que el 90 % no tenía experiencia en este ámbito. Tras la implementación piloto, el 80 % reportó mejoras en la motivación del alumnado y el 70 % observó un incremento en la participación en clase. El decálogo propuesto permitió estructurar principios y sugerencias concretas, lo que facilitó su apropiación y aplicación inmediata, confirmando lo señalado por Gil-Quintana & Prieto Jurado (2020) acerca de la importancia de contar con guías claras y contextualizadas para garantizar el éxito de la gamificación. La implementación inicial en dos escuelas primarias del estado de Hidalgo demostró que incluso con recursos tecnológicos limitados es posible llevar a cabo experiencias gamificadas significativas, siempre que exista claridad metodológica y motivación docente. El estudio aporta al campo educativo al proponer un instrumento original, construido desde la experiencia real del profesorado, y validado en contextos escolares concretos. Además, promueve la reflexión docente en torno al diseño de ambientes de aprendizaje más activos, motivadores y vinculados con los intereses del alumnado del siglo XXI.

No obstante, se reconocen limitaciones metodológicas y contextuales. La validación del decálogo se realizó con un número reducido de instituciones y participantes, lo que limita su generalización, y la aplicación piloto fue breve, impidiendo observar efectos a largo plazo en el rendimiento académico o en competencias específicas. Aun así, los resultados evidencian su potencial transformador y sugieren que su efectividad puede ampliarse mediante formación docente continua y acompañamiento técnico-pedagógico.

Como líneas futuras de investigación, se propone ampliar el estudio a más regiones y niveles escolares, así como diseñar un programa de formación docente basado en el decálogo para acompañar su implementación de forma sistemática. También sería valioso evaluar el impacto de la gamificación digital en dimensiones como la autorregulación del aprendizaje, la inclusión educativa y la alfabetización digital. Por otra parte, se recomienda explorar su adaptación a contextos internacionales y a modalidades híbridas o virtuales, fortaleciendo espacios de co-creación entre docentes, investigadores y especialistas en tecnología educativa, con el fin de construir recursos que respondan de manera efectiva a las demandas del aula contemporánea.

## REFERENCIAS

Arnáiz Galván, N., & Parrado Collantes, M. (2024). La gamificación como recurso educativo para el desarrollo de la competencia literaria en el alumnado de educación primaria. *Chamariz. Estudios en Didáctica de la Lengua y la Literatura*, (2), 45–62. <https://doi.org/10.25267/chamariz.2024.i2.1101>

- Barrera Muzgo, L. A., Núñez Albán, N. E., Suarez Palma, S. E., & Meneses Guachun, N. E. (2024). Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje: Gamification strategies in the primary classroom: effect on motivation and learning. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(5), 2742 – 2751. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2811>
- Coronado-Terrones, M. M., & Vílchez-Marrerros, Y. L. (2024). La gamificación en el desarrollo de la competencia histórica. *Revista Docentes 2.0*, 17(1), 66–78. <https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.417>
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107–123. <https://doi.org/10.22201/issue.24486167e.2020.168.59173>
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). *Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis*. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
- López Marí, M., & Peirats Chacón, J. (2022). Visiones sobre la gamificación como estrategia metodológica inclusiva en educación primaria. *Aloma. Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 40(2), 59–69. <https://revistaaloma.blanquerna.edu/index.php/aloma/article/view/596/200200339>
- Mohammed, M., Fatemah, A., & Hassan, L. (2024). *Effects of gamification on motivations of elementary school students: An action research field experiment*. *Journal of Educational Technology & Society*, 27(1), 15–28. <https://doi.org/10.1177/10468781241237389>
- Navarro Mateos, C., Pérez López, I. J., & Marzo, P. F. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática (Gamification in the Spanish educational field: a systematic review). *Retos*, 42, 507-516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2024). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2023: Tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién?* UNESCO. <https://doi.org/10.54676/NEDS2300>
- Romero-Rodríguez, J.-M., Martínez-Menéndez, A., Alonso-García, S., & Victoria-Maldonado, J.-J. (2024). *The reality of the gamification methodology in primary education: A systematic review*. *International Journal of Educational Research*, 128, 102481. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102481>
- Sáez-López, J.-M., Grimaldo-Santamaría, R.-Ó., Quicós-García, M.-P., & Vázquez-Cano, E. (2024). Teaching the use of gamification in elementary school: A case in Spanish formal education. *Technology, Knowledge and Learning*, 29, 557–581. <https://doi.org/10.1007/s10758-023-09656-8>
- Soza Herrera, J. J. (2025). Estrategias de gamificación en la educación primaria. *Educación: Revista de Educación*, 61(1), 45–62. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.2255>

#### Conflictos de interés:

Los autores declaran no tener conflictos de interés.

#### Contribución de los autores:

Alma Itzari Furlong-Gutiérrez, Samuel Santillán-Romero: Conceptualización, curación de datos, análisis formal, investigación, metodología, supervisión, validación, visualización, redacción del borrador original y redacción, revisión y edición.

#### Declaración ética:

El estudio se desarrolló respetando los principios éticos de la investigación científica. La participación de los sujetos fue voluntaria y se obtuvo el consentimiento informado de los participantes. Se garantizó la confidencialidad, el anonimato y el respeto a los derechos de poblaciones consideradas vulnerables.