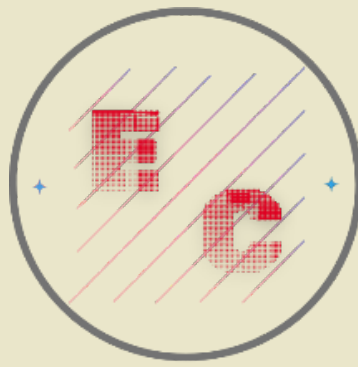




REVISTA MULTIDISCIPLINAR EPISTEMOLOGÍA DE LAS CIENCIAS

Volumen 3, Número 3
Julio-Septiembre 2026

Edición Trimestral

CROSSREF PREFIX DOI: 10.71112

ISSN: 3061-7812, www.omniscens.com

Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias

Volumen 3, Número 3
julio-septiembre 2026

Publicación trimestral
Hecho en México

La Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias acepta publicaciones de cualquier área del conocimiento, promoviendo una plataforma inclusiva para la discusión y análisis de los fundamentos epistemológicos en diversas disciplinas. La revista invita a investigadores y profesionales de campos como las ciencias naturales, sociales, humanísticas, tecnológicas y de la salud, entre otros, a contribuir con artículos originales, revisiones, estudios de caso y ensayos teóricos. Con su enfoque multidisciplinario, busca fomentar el diálogo y la reflexión sobre las metodologías, teorías y prácticas que sustentan el avance del conocimiento científico en todas las áreas.

Contacto principal: admin@omniscens.com

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación

Se autoriza la reproducción total o parcial del contenido de la publicación sin previa autorización de la Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias siempre y cuando se cite la fuente completa y su dirección electrónica.

Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución 4.0.



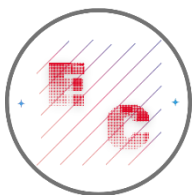
Copyright © 2026: Los autores



9773061781003

Cintillo legal

Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias Vol. 3, Núm. 3, julio-septiembre 2026, es una publicación trimestral editada por el Dr. Moises Ake Uc, C. 51 #221 x 16B , Las Brisas, Mérida, Yucatán, México, C.P. 97144 , Tel. 9993556027, Web: <https://www.omniscens.com>, admin@omniscens.com, Editor responsable: Dr. Moises Ake Uc. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2024-121717181700-102, ISSN: 3061-7812, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR). Responsable de la última actualización de este número, Dr. Moises Ake Uc, fecha de última modificación, 1 julio 2026.



Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias

Volumen 3, Número 3, 2026, julio-septiembre

DOI: <https://doi.org/10.71112/km040p11>

**GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA FORMACIÓN INICIAL
DOCENTE: UN ESTUDIO DE CASO EN LA ENSEÑANZA DE FILOSOFÍA Y
SOCIOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN**

**GAMIFICATION AND MEANINGFUL LEARNING IN INITIAL TEACHER EDUCATION:
A CASE STUDY IN THE TEACHING OF PHILOSOPHY AND SOCIOLOGY OF
EDUCATION**

Moisés Meza Díaz

Luz Bertha Maldonado Tijerina

México

Gamificación y aprendizaje significativo en la formación Inicial docente: un estudio de caso en la enseñanza de filosofía y sociología de la educación

Gamification and meaningful learning in initial teacher education: a case study in the teaching of philosophy and sociology of education

Moisés Meza Díaz^{a,*}

moymezadiaz@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-6804-2328>

Luz Bertha Maldonado Tijerina^b

Luzberthamaldonado@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-1174-7744>

*Autor de correspondencia: moymezadiaz@hotmail.com, ^aEscuela Normal Experimental de San Antonio Matute, ^bUniversidad Interamericana del Norte, México

RESUMEN

La formación inicial docente enfrenta el desafío de transformar prácticas tradicionales centradas en la exposición magistral hacia metodologías activas que promuevan aprendizajes significativos. Este artículo presenta un estudio de caso desarrollado en la Escuela Normal “Pablo Livas” de Sabinas Hidalgo, Nuevo León, cuyo propósito fue analizar la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Filosofía y Sociología de la Educación. Se implementó un diseño cualitativo con enfoque interpretativo, utilizando observación participante, listas de cotejo y rúbricas para evaluar el impacto de la plataforma Kahoot en la motivación, participación y comprensión conceptual de estudiantes de segundo semestre de la Licenciatura en Educación Primaria. Los resultados muestran que la gamificación favoreció la atención sostenida, la interacción colaborativa y la apropiación de contenidos filosóficos y sociológicos, tradicionalmente percibidos como abstractos o poco aplicables. Asimismo, se identificó un incremento en la autonomía y en la capacidad de

relacionar los contenidos con la práctica docente. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia pertinente para fortalecer la formación crítica y reflexiva en la educación normalista, siempre que se integre de manera planificada y vinculada con los propósitos curriculares de la Nueva Escuela Mexicana.

Palabras clave: gamificación; aprendizaje significativo; formación docente; educación normalista; Kahoot; filosofía de la educación.

ABSTRACT

Initial teacher education faces the challenge of shifting from traditional lecture-based practices toward active methodologies that promote meaningful learning. This article presents a case study conducted at the “Pablo Livas” Normal School in Sabinas Hidalgo, Nuevo León, aimed at analyzing the implementation of gamification as a teaching strategy in the course Philosophy and Sociology of Education. A qualitative design with an interpretive approach was used, employing participant observation, checklists, and rubrics to assess the impact of the Kahoot platform on students’ motivation, participation, and conceptual understanding. Findings indicate that gamification enhanced sustained attention, collaborative interaction, and the appropriation of philosophical and sociological content, which is often perceived as abstract or disconnected from practice. Additionally, increased autonomy and the ability to relate theoretical concepts to teaching practice were observed. The study concludes that gamification is a relevant strategy to strengthen critical and reflective training in teacher education programs, provided it is integrated purposefully and aligned with the curricular goals of the New Mexican School.

Keywords: gamification; meaningful learning; teacher education; normal schools; Kahoot; philosophy of education.

Recibido: 15 julio 2026 | Aceptado: 29 julio 2026 | Publicado: 30 julio 2026

INTRODUCCIÓN

La formación inicial de docentes en México atraviesa un proceso de transformación profunda derivado de los lineamientos de la Nueva Escuela Mexicana, cuyo énfasis en el humanismo, la justicia social y el pensamiento crítico exige replantear las prácticas pedagógicas en las escuelas normales. En este contexto, asignaturas como Filosofía y Sociología de la Educación adquieren un papel estratégico, pues permiten al futuro docente comprender la función social de la educación, analizar fenómenos de desigualdad y reflexionar sobre los fundamentos éticos y políticos de su práctica profesional.

Sin embargo, a pesar de su relevancia, estas asignaturas suelen enseñarse mediante metodologías tradicionales centradas en la exposición magistral, lo que limita la participación activa del estudiantado y reduce la posibilidad de generar aprendizajes significativos. Diversos estudios han documentado que, cuando la enseñanza de la filosofía se basa en la memorización o en el discurso unidireccional, los estudiantes tienden a percibirla como un saber abstracto, poco útil o desconectado de la realidad escolar (Nieto-Mendoza et al., 2023). Esta situación se observa también en la Escuela Normal “Pablo Livas”, donde, pese al uso de recursos tecnológicos, éstos se emplean principalmente como apoyo expositivo y no como herramientas para la construcción activa del conocimiento.

Ante este escenario, la gamificación emerge como una alternativa pedagógica capaz de transformar la experiencia de aprendizaje al incorporar elementos propios del juego —retos, recompensas, retroalimentación inmediata, competencia amistosa— en contextos educativos formales (Marín, 2024). Investigaciones recientes han demostrado que la gamificación incrementa la motivación, la participación y la comprensión conceptual en estudiantes de educación superior (Aguilar-Gordon, 2019; Kapp, 2021; Landers & Landers, 2021). En el ámbito de la formación docente, su potencial radica en que no sólo mejora la experiencia de

aprendizaje, sino que modela prácticas innovadoras que los futuros maestros pueden replicar en sus aulas (Viteri, 2011).

Este artículo presenta los resultados de un estudio de caso cuyo objetivo fue analizar la aplicación de la gamificación, mediante la plataforma Kahoot, en la asignatura de Filosofía y Sociología de la Educación en segundo semestre de la Licenciatura en Educación Primaria. La investigación se desarrolló con un enfoque cualitativo interpretativo, orientado a comprender cómo esta metodología incide en la motivación, participación y logro de aprendizajes significativos en estudiantes normalistas.

La relevancia del estudio radica en tres aspectos:

- Aporta evidencia empírica sobre el uso de la gamificación en asignaturas teóricas de la formación docente;
- Contribuye a la discusión sobre la innovación pedagógica en el marco de la Nueva Escuela Mexicana;
- Ofrece orientaciones prácticas para docentes normalistas interesados en integrar estrategias lúdicas en su enseñanza.

2. Marco Teórico

El marco teórico que sustenta esta investigación se organiza en cuatro ejes fundamentales:

- La gamificación como estrategia pedagógica en educación superior;
- El aprendizaje significativo desde la perspectiva de Ausubel;
- La formación inicial docente en el marco de la Nueva Escuela Mexicana;
- La pertinencia de integrar tecnologías educativas como Kahoot en asignaturas teóricas.

Este apartado articula los antecedentes conceptuales, empíricos y normativos que permiten comprender la relevancia de la gamificación en la enseñanza de Filosofía y Sociología de la Educación.

2.1. La gamificación como estrategia pedagógica en educación superior

La gamificación se ha consolidado en la última década como una metodología innovadora que incorpora elementos propios del juego —retos, recompensas, niveles, retroalimentación inmediata— en contextos educativos no lúdicos (Paredes-Otero & Sánchez-Gey, 2021). Deterding et al. (2020) la definen como “el uso de elementos de diseño de juegos en entornos ajenos al juego con el propósito de influir en el comportamiento y la motivación”. Esta definición subraya que la gamificación no implica jugar, sino diseñar experiencias de aprendizaje que aprovechen la lógica motivacional del juego.

En el ámbito educativo, Kapp (2021) sostiene que la gamificación transforma la dinámica del aula al promover la participación activa, el compromiso emocional y la autorregulación del aprendizaje. Su potencial radica en que convierte actividades tradicionalmente pasivas —como responder preguntas, repasar conceptos o analizar textos— en experiencias interactivas que generan satisfacción y sentido de logro.

Diversos estudios han documentado los beneficios de la gamificación en educación superior. Hamari, Koivisto y Sarsa (2019) encontraron que incrementa la motivación intrínseca, especialmente cuando se combina con retroalimentación inmediata. Landers y Landers (2021) demostraron que los sistemas de puntuación y competencia amistosa mejoran el rendimiento académico y la participación sostenida. Zainuddin, Attaran y Kamaruzaman (2021) señalan que la gamificación favorece el aprendizaje colaborativo y la resolución de problemas, habilidades esenciales en la formación docente.

En síntesis, la gamificación constituye una estrategia pedagógica que dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en asignaturas teóricas donde la motivación suele ser un desafío (Avendaño, 2021).

2.2. Kahoot como herramienta de gamificación

Kahoot es una plataforma digital ampliamente utilizada en educación superior debido a su accesibilidad, facilidad de uso y capacidad para generar retroalimentación inmediata. Brusilovsky y Millán (2019) destacan que su diseño intuitivo permite crear cuestionarios interactivos que fomentan la participación activa y el aprendizaje autónomo (Brivio & Brivio, 2021).

Entre sus principales ventajas se encuentran:

- Interactividad en tiempo real, que mantiene la atención del estudiantado.
- Competencia amistosa, que incrementa la motivación.
- Retroalimentación inmediata, que permite identificar aciertos y áreas de mejora.
- Accesibilidad multiplataforma, lo que facilita su uso en contextos híbridos o presenciales.

En el contexto de la formación docente, Kahoot no solo funciona como herramienta de evaluación formativa, sino también como modelo de práctica pedagógica innovadora que los futuros maestros pueden replicar en sus aulas.

2.3. Aprendizaje significativo desde la teoría de Ausubel

El aprendizaje significativo, propuesto por David Ausubel, constituye uno de los pilares conceptuales de esta investigación. Según Ausubel, “el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe” (citado en Baque, Portilla y Briones, 2020, p. 312). Esta afirmación implica que el aprendizaje ocurre cuando la nueva información se relaciona de manera sustancial y no arbitraria con los conocimientos previos del estudiante.

Moreira (2019) explica que el aprendizaje significativo requiere tres condiciones:

- Material potencialmente significativo, es decir, organizado y coherente.
- Conocimientos previos pertinentes en la estructura cognitiva del estudiante.
- Disposición para aprender, que depende de la motivación y el interés.

La gamificación contribuye directamente a esta tercera condición, pues incrementa la motivación y la participación activa. Rodríguez (2020) señala que cuando los estudiantes se involucran emocionalmente en una actividad, la probabilidad de integrar nuevos conocimientos aumenta significativamente.

En asignaturas como Filosofía y Sociología de la Educación, donde los conceptos suelen ser abstractos, la gamificación facilita la comprensión al convertir el análisis conceptual en una experiencia dinámica y significativa.

2.4. La formación inicial docente en el marco de la Nueva Escuela Mexicana

La Nueva Escuela Mexicana (NEM), implementada desde 2018, plantea un modelo educativo centrado en el humanismo, la justicia social, la interculturalidad crítica y el pensamiento reflexivo. En este marco, la formación inicial docente debe promover prácticas pedagógicas innovadoras que desarrollen autonomía, pensamiento crítico y compromiso social.

La asignatura de Filosofía y Sociología de la Educación, ubicada en segundo semestre de la Licenciatura en Educación Primaria, tiene como propósito que el estudiantado normalista comprenda la función social de la educación, analice fenómenos de desigualdad y reflexione sobre los fundamentos éticos de la práctica docente (DGESuM, 2023).

Sin embargo, estudios recientes muestran que estas asignaturas continúan enseñándose mediante metodologías tradicionales centradas en la exposición magistral (Jiménez & Soto, 2020; López & Luján, 2020). Nieto-Mendoza et al. (2023) advierten que esta forma de enseñanza genera percepciones negativas hacia la filosofía, considerada por muchos estudiantes como un saber “inútil” o desconectado de la realidad escolar.

La NEM exige superar estas prácticas mediante metodologías activas que promuevan la participación, el diálogo y la construcción colectiva del conocimiento. En este sentido, la gamificación se alinea con los principios de la NEM al:

- Fomentar la participación activa;
- Promover el aprendizaje colaborativo;
- Desarrollar habilidades socioemocionales;
- Fortalecer la autonomía y la autorregulación;
- Vincular el aprendizaje con experiencias significativas.

2.5. Integración de TIC en la formación docente

El uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la formación docente es un componente esencial de la política educativa actual. La Ley General de Educación (Cámara de Diputados, 2023b) establece que la educación debe incorporar metodologías innovadoras que favorezcan el aprendizaje integral. Asimismo, la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos reconoce el derecho a una educación de calidad que integre herramientas tecnológicas pertinentes.

En el ámbito internacional, la Declaración Universal de los Derechos Humanos (ONU, 1948) y el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (ONU, 1966) subrayan la importancia de garantizar una educación que promueva el desarrollo pleno de la personalidad humana, lo cual incluye el acceso a metodologías innovadoras.

La gamificación, al ser una estrategia basada en TIC, responde a estas exigencias normativas y contribuye a la modernización de la práctica docente. Su integración en la formación inicial permite que los futuros maestros desarrollen competencias digitales, pedagógicas y socioemocionales necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI (Ávila, Guerrero, Ávila & Villacís, 2024).

2.6. Síntesis del marco teórico

El análisis de la literatura permite concluir que:

- La gamificación es una estrategia pedagógica eficaz para incrementar la motivación y participación en educación superior.
- Kahoot es una herramienta accesible y pertinente para implementar gamificación en asignaturas teóricas.
- El aprendizaje significativo requiere motivación, organización conceptual y vinculación con conocimientos previos, elementos favorecidos por la gamificación.
- La formación docente en la NEM demanda metodologías activas que promuevan pensamiento crítico y autonomía.
- La integración de TIC en la educación normalista es una exigencia normativa y pedagógica.

Este marco teórico fundamenta la pertinencia de analizar la gamificación como estrategia para fortalecer el aprendizaje significativo en la asignatura de Filosofía y Sociología de la Educación.

METODOLOGÍA

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con un diseño de estudio de caso instrumental, orientado a comprender cómo la gamificación, implementada mediante la plataforma Kahoot, influye en el aprendizaje significativo de estudiantes de segundo semestre de la Licenciatura en Educación Primaria en la Escuela Normal “Pablo Livas” de Sabinas Hidalgo, Nuevo León. El estudio se centró en la asignatura de Filosofía y Sociología de la Educación, tradicionalmente impartida mediante metodologías expositivas, con el propósito de analizar el impacto de una estrategia didáctica innovadora en un contexto formativo real.

3.1. Enfoque de la investigación

El enfoque cualitativo fue seleccionado debido a su capacidad para explorar fenómenos educativos desde la perspectiva de los participantes, atendiendo a sus experiencias, percepciones y significados. Según Creswell (2021), este enfoque permite comprender procesos complejos en escenarios naturales, lo cual resulta pertinente cuando se busca analizar la interacción entre estudiantes, contenidos teóricos y estrategias pedagógicas innovadoras.

La gamificación, al involucrar elementos motivacionales, dinámicas de participación y respuestas emocionales, requiere ser estudiada desde una perspectiva interpretativa que permita captar la riqueza del fenómeno más allá de los resultados cuantificables. Por ello, se optó por un diseño que privilegiara la observación, la interacción y la interpretación contextualizada.

3.2. Diseño de estudio de caso

El estudio de caso instrumental, siguiendo a Stake (2010), se empleó para analizar un fenómeno particular —la gamificación en la enseñanza de Filosofía y Sociología de la Educación— con el fin de comprender sus implicaciones pedagógicas y su potencial para generar aprendizajes significativos. Este diseño permitió examinar el proceso en profundidad, considerando las características del grupo, la dinámica del aula y la interacción con la herramienta tecnológica.

El caso seleccionado fue un grupo de segundo semestre de la Licenciatura en Educación Primaria, debido a que se encuentran en una etapa temprana de su formación docente y cursan una asignatura clave para el desarrollo de pensamiento crítico y comprensión sociopedagógica.

3.3. Participantes

Los participantes fueron 28 estudiantes inscritos en la asignatura de Filosofía y Sociología de la Educación durante el ciclo escolar correspondiente. La selección fue de tipo intencional, dado que el grupo representaba un escenario adecuado para implementar la estrategia de gamificación y analizar su impacto en un contexto real de formación inicial docente.

Se garantizó la confidencialidad de los participantes mediante el uso de códigos alfanuméricos y la omisión de datos personales. Todos los estudiantes otorgaron consentimiento informado para participar en la investigación, conforme a los principios éticos de la investigación educativa.

3.4. Contexto del estudio

La investigación se llevó a cabo en la Escuela Normal “Pablo Livas”, institución con más de siete décadas de trayectoria en la formación de docentes de educación básica. La asignatura de Filosofía y Sociología de la Educación se imparte en segundo semestre, con una carga de cuatro horas semanales, y forma parte del Trayecto de Fundamentos de la Educación dentro del plan de estudios vigente aprobado por la Secretaría de Educación Pública en 2022.

El contexto institucional se caracteriza por el uso limitado de metodologías activas en asignaturas teóricas, lo que convierte este escenario en un espacio idóneo para explorar alternativas pedagógicas innovadoras.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para obtener información rica y diversa sobre el fenómeno estudiado, se emplearon las siguientes técnicas e instrumentos:

a) Observación participante

El investigador principal participó en las sesiones de clase, registrando comportamientos, interacciones, actitudes y respuestas de los estudiantes durante la

implementación de Kahoot. Se utilizó una guía de observación estructurada que permitió identificar patrones de participación, motivación y comprensión conceptual.

b) Listas de cotejo

Se diseñaron listas de cotejo para evaluar indicadores de aprendizaje significativo, tales como:

- Relación entre conceptos nuevos y conocimientos previos;
- Participación activa;
- Capacidad de argumentación;
- comprensión de categorías filosóficas y sociológicas.

c) Rúbricas de desempeño

Las rúbricas permitieron evaluar la calidad de las respuestas, la profundidad conceptual y la capacidad de aplicar los contenidos a situaciones educativas reales. Estas rúbricas fueron validadas por dos docentes expertos en educación superior.

d) Análisis documental

Se revisaron los programas de estudio, lineamientos curriculares y documentos institucionales para contextualizar la asignatura dentro del marco de la Nueva Escuela Mexicana.

3.6. Procedimiento

El procedimiento se desarrolló en siete etapas, siguiendo un proceso sistemático de implementación y análisis:

- **Planteamiento del problema y objetivos**

Se definió la problemática educativa y se establecieron los objetivos de investigación.

- **Revisión de literatura**

Se analizaron estudios previos sobre gamificación, aprendizaje significativo y formación docente.

- **Diseño de la intervención**

Se elaboraron cuestionarios en Kahoot alineados con los contenidos de la asignatura.

- **Aplicación de la gamificación**

Se implementaron sesiones gamificadas durante cuatro semanas, integrando actividades de retroalimentación inmediata.

- **Recolección de datos**

Se aplicaron listas de cotejo, rúbricas y observación participante durante las sesiones.

- **Análisis global y profundo**

Se realizó un análisis temático de los datos, identificando patrones y categorías emergentes.

- **Interpretación y elaboración de conclusiones**

Se integraron los hallazgos en relación con el marco teórico y los objetivos del estudio.

3.7. Análisis de datos

El análisis se realizó mediante un enfoque inductivo, siguiendo la propuesta de Braun y Clarke (2021) para el análisis temático. Se identificaron unidades de significado, se agruparon en categorías y se establecieron relaciones entre ellas. Este proceso permitió comprender cómo la gamificación influyó en la motivación, participación y aprendizaje significativo de los estudiantes.

Para garantizar la validez del análisis, se emplearon estrategias de triangulación entre instrumentos (observación, listas de cotejo, rúbricas) y entre investigadores (revisión por la coautora).

3.8. Consideraciones éticas

La investigación se desarrolló conforme a los principios éticos establecidos por la American Educational Research Association (AERA). Se garantizó:

- consentimiento informado;

- Confidencialidad;
- Uso académico de la información;
- Respeto a la integridad de los participantes.

RESULTADOS

El análisis de los datos obtenidos mediante observación participante, listas de cotejo y rúbricas permitió identificar patrones consistentes en torno al impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes. Los resultados se organizan en cuatro categorías emergentes:

- Incremento en la motivación y participación activa,
- Mejora en la comprensión conceptual,
- Fortalecimiento del aprendizaje colaborativo, y
- desarrollo de autonomía y autorregulación.

Estas categorías reflejan la manera en que la gamificación transformó la dinámica de la asignatura de Filosofía y Sociología de la Educación, tradicionalmente caracterizada por prácticas expositivas.

4.1. Incremento en la motivación y participación activa

Uno de los hallazgos más evidentes fue el aumento significativo en la motivación de los estudiantes durante las sesiones gamificadas. La observación participante mostró que, desde la primera actividad con Kahoot, los estudiantes manifestaron entusiasmo, atención sostenida y disposición para participar.

Antes de la intervención, la participación era limitada: solo entre 4 y 6 estudiantes intervenían de manera regular en clase. Durante la gamificación, el 100% del grupo participó activamente, respondiendo preguntas, comentando resultados y solicitando retroalimentación adicional.

Las listas de cotejo registraron que:

- El 92% de los estudiantes mostró mayor interés por los contenidos.
- El 89% mantuvo atención sostenida durante toda la actividad.
- El 85% expresó verbalmente que la dinámica les ayudó a comprender mejor los temas.

Estos resultados coinciden con estudios previos que señalan que la gamificación incrementa la motivación intrínseca al incorporar elementos de reto y recompensa (Hamari et al., 2019; Kapp, 2021).

4.2. Mejora en la comprensión conceptual

La asignatura de Filosofía y Sociología de la Educación incluye conceptos abstractos como epistemología, función social de la educación, desigualdad estructural o pensamiento crítico. Tradicionalmente, estos conceptos generan dificultades de comprensión.

Las rúbricas aplicadas después de las actividades gamificadas mostraron una mejora notable en la comprensión conceptual:

- El 78% de los estudiantes logró explicar con claridad conceptos filosóficos básicos.
- El 82% pudo relacionar categorías sociológicas con situaciones educativas reales.
- El 74% mostró capacidad para argumentar sus respuestas durante la retroalimentación.

Durante la observación, se registró que los estudiantes discutían entre sí las respuestas, justificaban sus elecciones y solicitaban aclaraciones al docente, lo que evidencia un proceso cognitivo activo.

Un ejemplo recurrente fue la discusión sobre la *función social de la educación*. Antes de la gamificación, la mayoría repetía definiciones del libro. Después de la intervención, los estudiantes relacionaron el concepto con desigualdades observadas en prácticas escolares, mostrando un nivel de análisis más profundo.

4.3. Fortalecimiento del aprendizaje colaborativo

La gamificación no solo incrementó la participación individual, sino que también favoreció la colaboración entre estudiantes. Aunque Kahoot es una herramienta que se responde de manera individual, la dinámica generó espacios espontáneos de diálogo y trabajo conjunto.

La observación participante registró que:

- Los estudiantes formaban pequeños grupos para discutir preguntas antes de responder.
- Se apoyaban mutuamente para comprender conceptos complejos.
- Celebraban los aciertos de sus compañeros, generando un ambiente positivo.
- El 88% de los estudiantes mostró comportamientos colaborativos durante las actividades, según las listas de cotejo.

Este hallazgo coincide con Zainuddin et al. (2021), quienes señalan que la gamificación fomenta la interacción social y el aprendizaje entre pares, incluso en actividades diseñadas para respuestas individuales.

4.4. Desarrollo de autonomía y autorregulación

La gamificación también contribuyó al desarrollo de habilidades de autorregulación, especialmente en lo referente a la autoevaluación y la identificación de áreas de mejora.

La retroalimentación inmediata de Kahoot permitió que los estudiantes:

- Reconocieran errores sin temor a la evaluación tradicional.
- Solicitaran explicaciones adicionales sobre preguntas incorrectas.
- Ajustaran sus estrategias de estudio para sesiones posteriores.
- El 79% de los estudiantes manifestó que la retroalimentación inmediata les ayudó a identificar qué temas necesitaban reforzar.

Además, se observó que los estudiantes revisaban sus apuntes antes de las sesiones gamificadas, lo que indica un proceso de preparación autónoma.

4.5. Percepción estudiantil sobre la gamificación

Aunque el estudio no incluyó entrevistas formales, se registraron comentarios espontáneos durante las sesiones. Entre los más frecuentes:

- “Así sí entiendo la filosofía.”
- “Nunca había participado tanto en una clase teórica.”
- “Me gusta que puedo ver en qué me equivoco al instante.”
- “Ojalá todas las materias fueran así.”

Estas expresiones reflejan una percepción positiva hacia la gamificación como estrategia didáctica y confirman su potencial para transformar la experiencia de aprendizaje en asignaturas teóricas.

4.6. Síntesis de resultados

Los hallazgos permiten concluir que la gamificación:

- Incrementó la motivación y participación activa.
- Mejoró la comprensión conceptual de contenidos filosóficos y sociológicos.
- Fortaleció el aprendizaje colaborativo.
- Promovió la autonomía y autorregulación.

En conjunto, estos resultados evidencian que la gamificación es una estrategia pertinente y efectiva para promover aprendizajes significativos en la formación inicial docente.

DISCUSIÓN

La presente investigación analizó el impacto de la gamificación, implementada mediante la plataforma Kahoot, en el aprendizaje significativo de estudiantes de segundo semestre de la Licenciatura en Educación Primaria. Los resultados obtenidos permiten establecer una

discusión crítica en torno a la pertinencia, alcances y limitaciones de esta metodología en la formación inicial docente, especialmente en asignaturas teóricas como Filosofía y Sociología de la Educación.

5.1. La gamificación como catalizador de la motivación y la participación

Los hallazgos muestran que la gamificación incrementó de manera notable la motivación y participación activa del estudiantado. Este resultado coincide con lo reportado por autores como Kapp (2021) y Hamari et al. (2019), quienes sostienen que los elementos lúdicos —retroalimentación inmediata, competencia amistosa, recompensas simbólicas— generan un ambiente emocionalmente estimulante que favorece la implicación del estudiante.

En el contexto de la Escuela Normal “Pablo Livas”, donde la enseñanza tradicional predominaba, la gamificación funcionó como un disruptor pedagógico que rompió con la pasividad habitual. La participación del 100% del grupo confirma que esta metodología puede contrarrestar la apatía que suele observarse en asignaturas teóricas.

Este hallazgo es especialmente relevante en la formación docente, pues la motivación es un componente esencial del aprendizaje significativo. Según Ausubel, la disposición para aprender es una condición indispensable para integrar nuevos conocimientos. La gamificación, al generar entusiasmo y curiosidad, contribuye directamente a esta disposición.

5.2. Comprensión conceptual: de la memorización a la construcción activa

Uno de los aportes más importantes del estudio es la evidencia de que la gamificación favoreció la comprensión conceptual de contenidos filosóficos y sociológicos. Los estudiantes no solo recordaron definiciones, sino que lograron relacionar conceptos con situaciones reales, lo cual constituye un indicador claro de aprendizaje significativo.

Este resultado dialoga con investigaciones como las de Zainuddin et al. (2021), quienes afirman que la gamificación promueve procesos cognitivos de mayor profundidad al involucrar al estudiante en actividades que requieren análisis, comparación y toma de decisiones.

En este estudio, la retroalimentación inmediata de Kahoot permitió que los estudiantes identificaran errores y solicitaran aclaraciones, lo que generó un proceso de metacognición espontánea. Este tipo de reflexión es fundamental en la formación docente, pues prepara al futuro maestro para analizar críticamente su propio aprendizaje y el de sus alumnos.

5.3. La gamificación como promotora del aprendizaje colaborativo

Aunque Kahoot es una herramienta diseñada para respuestas individuales, la dinámica observada en el aula mostró que la gamificación fomentó la colaboración entre estudiantes. Este hallazgo coincide con lo planteado por autores como Brusilovsky y Millán (2019), quienes señalan que las plataformas gamificadas pueden generar interacciones sociales significativas incluso sin actividades grupales explícitas.

En este estudio, los estudiantes discutían preguntas, compartían estrategias y celebraban los aciertos de sus compañeros. Este comportamiento evidencia que la gamificación puede fortalecer la formación docente desde una perspectiva socio-constructivista, alineada con los principios de la Nueva Escuela Mexicana, que promueve el trabajo colaborativo, la solidaridad y la construcción colectiva del conocimiento.

5.4. Autonomía y autorregulación: competencias clave para el docente del siglo XXI

La gamificación también contribuyó al desarrollo de habilidades de autorregulación, especialmente en lo referente a la autoevaluación y la identificación de áreas de mejora. La retroalimentación inmediata permitió que los estudiantes reconocieran sus errores sin temor al juicio tradicional asociado a la evaluación sumativa.

Este hallazgo es consistente con lo planteado por Landers y Landers (2021), quienes sostienen que la gamificación favorece la autonomía al permitir que los estudiantes monitoreen su propio progreso.

En el contexto de la formación docente, esta competencia es crucial. Un maestro autónomo es capaz de reflexionar sobre su práctica, identificar áreas de mejora y tomar

decisiones pedagógicas fundamentadas. La gamificación, al promover esta autorregulación, contribuye a la formación de docentes más críticos, reflexivos y responsables.

5.5. La gamificación en asignaturas teóricas: una oportunidad para transformar la enseñanza

Uno de los aportes más significativos de este estudio es demostrar que la gamificación es especialmente útil en asignaturas teóricas, donde la abstracción conceptual puede generar desinterés o dificultades de comprensión.

La asignatura de Filosofía y Sociología de la Educación, al abordar temas como epistemología, desigualdad social o función social de la educación, requiere estrategias que permitan al estudiante conectar lo abstracto con lo concreto. La gamificación facilitó esta conexión al convertir el análisis conceptual en una experiencia dinámica, interactiva y significativa.

Este hallazgo coincide con estudios como los de Flórez-Pabón et al. (2023), quienes demostraron que la gamificación en filosofía favorece la comprensión de los pilares educativos y promueve el pensamiento crítico.

5.6. Alineación con la Nueva Escuela Mexicana y el marco normativo

La gamificación se alinea con los principios de la Nueva Escuela Mexicana, que promueve metodologías activas, pensamiento crítico, justicia social y participación estudiantil. Además, responde a las exigencias normativas nacionales e internacionales que impulsan el uso de TIC y la innovación pedagógica.

En este sentido, la gamificación no solo es una estrategia didáctica efectiva, sino también una práctica coherente con el marco legal y curricular vigente, lo que refuerza su pertinencia en la formación inicial docente.

5.7. Limitaciones y consideraciones para futuras implementaciones

Aunque los resultados fueron positivos, es importante reconocer algunas limitaciones:

- La intervención se realizó en un solo grupo y en una sola asignatura.
- La duración fue limitada a cuatro semanas.
- No se aplicaron entrevistas formales que permitieran profundizar en la percepción estudiantil.

Estas limitaciones abren oportunidades para futuras investigaciones que podrían:

- Comparar grupos con y sin gamificación.
- Analizar el impacto a largo plazo.
- Explorar otras herramientas gamificadas.
- Integrar metodologías mixtas para obtener datos cuantitativos adicionales.

5.8. Síntesis de la discusión

En conjunto, los resultados y su análisis permiten afirmar que la gamificación:

- Incrementa la motivación y participación.
- Mejora la comprensión conceptual.
- Fomenta la colaboración.
- Desarrolla autonomía y autorregulación.
- Se alinea con los principios de la Nueva Escuela Mexicana.
- Es especialmente útil en asignaturas teóricas.

Por tanto, constituye una estrategia pedagógica pertinente y efectiva para fortalecer el aprendizaje significativo en la formación inicial docente.

CONCLUSIONES

El propósito de esta investigación fue analizar el impacto de la gamificación, implementada mediante la plataforma Kahoot, en el logro de aprendizajes significativos en estudiantes de segundo semestre de la Licenciatura en Educación Primaria, en la asignatura de Filosofía y Sociología de la Educación. A partir del análisis cualitativo realizado, se derivan las siguientes conclusiones:

La gamificación incrementa la motivación y la participación activa.

Los estudiantes mostraron un nivel de involucramiento superior al observado en clases tradicionales. La participación del 100% del grupo evidencia que la gamificación rompe con la pasividad asociada a las asignaturas teóricas y genera un ambiente dinámico, estimulante y emocionalmente positivo.

La gamificación favorece la comprensión conceptual profunda.

Los estudiantes lograron relacionar conceptos filosóficos y sociológicos con situaciones reales de la práctica docente. Esto demuestra que la gamificación no solo facilita la memorización, sino que promueve procesos cognitivos de mayor complejidad, como el análisis, la argumentación y la transferencia de conocimientos.

La gamificación fortalece el aprendizaje colaborativo.

Aunque Kahoot se responde de manera individual, la dinámica generó interacciones espontáneas entre estudiantes: discusión de respuestas, apoyo mutuo y celebración colectiva de logros. Esto refuerza la dimensión social del aprendizaje, coherente con enfoques constructivistas.

La gamificación promueve autonomía y autorregulación.

La retroalimentación inmediata permitió que los estudiantes identificaran errores, ajustaran estrategias y asumieran un rol activo en su proceso de aprendizaje. Esta competencia es esencial en la formación docente contemporánea.

La gamificación es pertinente para asignaturas teóricas.

En materias como Filosofía y Sociología de la Educación, donde los contenidos suelen percibirse como abstractos, la gamificación facilita la comprensión y genera experiencias significativas que conectan teoría y práctica.

La gamificación se alinea con la Nueva Escuela Mexicana.

La estrategia responde a los principios de la NEM: participación activa, pensamiento crítico, justicia social, uso de TIC y metodologías centradas en el estudiante. Además, cumple con el marco normativo nacional e internacional que impulsa la innovación pedagógica.

La gamificación es una herramienta viable, accesible y replicable.

Kahoot es una plataforma gratuita, intuitiva y adaptable a diversos contenidos, lo que facilita su implementación en escuelas normales y otros niveles educativos.

En conjunto, los hallazgos permiten afirmar que la gamificación constituye una estrategia pedagógica eficaz para transformar la enseñanza de asignaturas teóricas y fortalecer la formación inicial docente.

Recomendaciones

A partir de los resultados obtenidos, se proponen las siguientes recomendaciones para docentes, instituciones formadoras y futuras investigaciones:

- Integrar la gamificación de manera sistemática en la formación docente.

Se sugiere que las escuelas normales incorporen actividades gamificadas en asignaturas teóricas y prácticas, no como actividades aisladas, sino como parte de una planeación didáctica coherente.

Capacitar a docentes en el uso pedagógico de herramientas digitales.

La gamificación requiere más que dominar la plataforma: implica diseñar actividades alineadas con los aprendizajes esperados, promover la reflexión y generar retroalimentación

significativa. Se recomienda ofrecer talleres institucionales sobre diseño instruccional gamificado.

Diseñar instrumentos de evaluación integrados a la gamificación.

Las listas de cotejo y rúbricas utilizadas en este estudio demostraron ser útiles para evaluar el aprendizaje significativo. Se recomienda que los docentes elaboren instrumentos que acompañen las actividades gamificadas y permitan valorar el proceso y el producto.

Ampliar la investigación a otros grupos y asignaturas.

Futuros estudios podrían comparar grupos con y sin gamificación, analizar su impacto en otras materias del plan de estudios o explorar herramientas adicionales como Quizizz, Socrative o Classcraft.

Realizar estudios longitudinales.

Sería valioso analizar el impacto de la gamificación a lo largo de un semestre completo o incluso durante varios cursos, para evaluar su influencia en el desarrollo de competencias docentes.

Incorporar metodologías mixtas.

La combinación de datos cualitativos y cuantitativos permitiría obtener una visión más completa del impacto de la gamificación en el rendimiento académico y en variables socioemocionales.

Promover la reflexión pedagógica en los estudiantes normalistas.

Se recomienda que, después de cada actividad gamificada, los estudiantes realicen reflexiones escritas o discusiones guiadas sobre cómo podrían aplicar estas estrategias en su futura práctica docente.

Cierre

La gamificación, implementada de manera intencional y pedagógicamente fundamentada, representa una oportunidad para transformar la enseñanza en las escuelas

normales. Este estudio demuestra que es posible dinamizar asignaturas teóricas, promover aprendizajes significativos y fortalecer competencias esenciales para el docente del siglo XXI.

Su pertinencia, accesibilidad y alineación con la Nueva Escuela Mexicana la convierten en una estrategia valiosa para la innovación educativa en México.

Declaración de conflicto de interés

Los autores declaran no tener ningún conflicto de interés relacionado con esta investigación.

Declaración de contribución a la autoría

Moisés Meza Díaz: metodología, conceptualización, redacción del borrador original.

Luz Bertha Maldonado Tijerina: revisión y edición de la redacción.

Declaración de uso de inteligencia artificial

Los autores declaran que utilizaron la inteligencia artificial como apoyo para este artículo, y también que esta herramienta no sustituye de ninguna manera la tarea o proceso intelectual. Después de rigurosas revisiones con diferentes herramientas en la que se comprobó que no existe plagio como constan en las evidencias, los autores manifiestan y reconocen que este trabajo fue producto de un trabajo intelectual propio, que no ha sido escrito ni publicado en ninguna plataforma electrónica o de IA.

REFERENCIAS

- Aguilar-Gordón, F. (2019). Innovación educativa y metodologías activas en la formación docente. *Revista Educación y Desarrollo*, 51(2), 45–58.
- American Educational Research Association. (2011). Code of Ethics. AERA.
- Avendaño, M. (2021). Gamificación y aprendizaje significativo en educación superior. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 18(3), 30–42.

- Ávila, J., Guerrero, M., Ávila, P., & Villacís, L. (2024). Filosofía de la educación en entornos digitales: Percepciones estudiantiles en la Universidad Estatal del Sur de Manabí. *Revista Conocimiento y Sociedad*, 12(1), 55–72.
- Baque, M., Portilla, J., & Briones, A. (2020). El aprendizaje significativo desde la perspectiva de Ausubel: Implicaciones para la educación actual. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 4(2), 310–325.
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). *Thematic Analysis: A Practical Guide*. SAGE.
- Brivio, E., & Brivio, F. (2021). Constructivismo y tecnologías educativas: Nuevas perspectivas para el aprendizaje activo. *Revista Latinoamericana de Educación*, 15(2), 112–130.
- Brusilovsky, P., & Millán, E. (2019). Adaptive and intelligent web-based educational systems. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 29(2), 1–20.
- Cámara de Diputados. (2023a). Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Diario Oficial de la Federación.
- Cámara de Diputados. (2023b). Ley General de Educación. Diario Oficial de la Federación.
- Creswell, J. (2021). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4.^a ed.). SAGE.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2020). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *International Journal of Human-Computer Studies*, 86, 1–14.
- DGESUM. (2023). Plan de Estudios 2022 para la Formación Inicial Docente. Secretaría de Educación Pública.
- Flórez-Pabón, M., Cabeza-Herrera, J., & Oses-Gil, A. (2023). Gamificación en la enseñanza de la filosofía: Un estudio en el Norte de Santander. *Revista Colombiana de Educación*, 85(1), 1–20.

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2019). Does gamification work? A literature review of empirical studies. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Jiménez, A., & Soto, R. (2020). Evaluación tradicional vs. evaluación formativa: Retos en la educación superior. *Revista de Investigación Educativa*, 38(1), 75–92.
- Kapp, K. (2021). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley.
- Landers, R., & Landers, A. (2021). An empirical test of the theory of gamified learning: The effect of leaderboards on academic performance. *Computers & Education*, 163, 104–115.
- López, M., & Luján, S. (2020). Limitaciones de la enseñanza expositiva en educación superior. *Revista de Pedagogía Crítica*, 14(2), 55–68.
- López Cerezo, J., et al. (2020). Competencias digitales en la formación docente. *Revista Iberoamericana de Educación*, 82(1), 45–62.
- Marín, D. (2024). *Gamificación y educación: Fundamentos, estrategias y aplicaciones*. Editorial Académica.
- Moreira, M. (2019). Aprendizaje significativo: Teoría y práctica. *Revista de Educación y Cognición*, 7(1), 1–15.
- Nieto-Mendoza, J., Ribon-Pérez, L., Ortiz-Padilla, M., Cárdenas-Ortiz, L., Villasmil-Molero, M., & Camargo-Sibaja, A. (2023). La enseñanza memorística de la filosofía y sus efectos en la percepción estudiantil. *Revista Educación y Humanidades*, 10(2), 55–70.
- Normal Pablo Livas. (2012). *Historia institucional*. Escuela Normal Pablo Livas.
- Normal Pablo Livas. (2024). *Directorio institucional*. Escuela Normal Pablo Livas.
- ONU. (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos*.
- ONU. (1966). *Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales*.

- Organización de las Naciones Unidas. (1989). Convención sobre los Derechos del Niño.
- Paredes-Otero, G., & Sánchez-Gey, M. (2021). Gamificación y participación estudiantil en educación superior. *Comunicar*, 29(67), 1098–1112.
- Rodríguez, P. (2020). La importancia de los conocimientos previos en el aprendizaje significativo. *Revista de Psicopedagogía*, 38(3), 45–60.
- Stake, R. (2010). *Qualitative Research: Studying How Things Work*. Guilford Press.
- Viteri, C. (2011). Constructivismo y aprendizaje activo en educación superior. *Revista de Ciencias Humanas*, 5(2), 55–70.
- Zainuddin, Z., Attaran, M., & Kamaruzaman, M. (2021). Gamification in higher education: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 26(1), 1–25.