UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN - UNAE

Carrera de

Educación Básica - Presencial

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Minecraft en el Aula: Desarrollo de Destrezas a Través de una Guía Didáctica Gamificada.

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Autor:

Santiago David Torres González

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Azogues - Ecuador

Septiembre, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN - UNAE

Trabajo de Titulación

Modalidad

Propuesta de Innovación Pedagógico - Curricular

Autor:
Santiago David Torres González

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Docente Tutor	Hugo Fernando Abril Piedra.
CÓDIGO ORCID	https://orcid.org/0000-0003-1746-5317

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

AGRADECIMIENTOS Y/O DEDICATORIAS

No quiero agradecer de manera individual a quienes me apoyaron en este proyecto de titulación; más bien, expreso mi reconocimiento a todas las personas que, de manera directa o indirecta, influyeron en mi proceso educativo universitario: familiares, amigos, docentes, conocidos y compañeros de trabajo en grupo. De igual forma, dedico estas palabras a quienes en algún momento creyeron en mí, estén presentes o ya no formen parte de mi vida, valorando su contribución a mi formación académica y personal.

RESUMEN

El surgimiento constante de recursos tecnológicos o analógicos, estrategias y metodologías, provoca que dentro de la educación se presenten brechas, conforme al acceso y aplicación de estas innovaciones. De la misma forma, la falta de formación docente con respecto al cómo implementar estos avances educativos es la principal barrera que se interpone para lograr un proceso académico actualizado y dinámico. Es por eso que este estudio toma relevancia, ya que busca eliminar o disminuir estas desigualdades, al tener el objetivo de implementar una guía didáctica gamificada sobre Minecraft, para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño (D.C.D.). Todo esto enmarcado según un paradigma sociocrítico en búsqueda de la transformación de la práctica pedagógica, complementado por un enfoque cualitativo; de esta forma se priorizan las percepciones y opiniones de los participantes. Por ello, se obtuvo un avance significativo conforme al rendimiento de los educandos, además de valoraciones positivas por parte del alumnado y docente, cumpliendo así el propósito principal planteado. Esto señala que la gamificación en conjunto de Minecraft beneficia el cumplimiento de las D.C.D., además de permitir su adaptabilidad a los distintos contextos.

PALABRAS CLAVES: adaptación de recursos. aprendizaje significativo. destrezas con criterio de desempeño. gamificación. innovación educativa. Minecraft. videojuegos.

ABSTRACT

The constant emergence of technological or analog resources, strategies, and methodologies generates gaps within education regarding access to and application of these innovations. Likewise, the lack of teacher training on how to implement these educational advances represents the main barrier to achieving an updated and dynamic academic process. This is why this study becomes relevant, as it seeks to reduce or eliminate these inequalities by implementing a gamified didactic guide using Minecraft for the development of skills with performance criteria (D.C.D.). All of this is framed within a socio-critical paradigm aimed at transforming pedagogical practice, complemented by a qualitative approach that prioritizes the perceptions and opinions of the participants. In this way, significant progress was achieved in students' performance, along with positive assessments from both learners and the teacher, thereby fulfilling the stated main purpose. This demonstrates that gamification, together with Minecraft, fosters the achievement of D.C.D. while also allowing adaptability to different contexts.

KEYWORDS: adaptation of resources. educational innovation. gamification. meaningful learning. Minecraft. performance criterion skills. videogames.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ÍNDICE

Planteamiento de problema 14

Justificación 18

Objetivos 22

Objetivo general: 22

Objetivos específicos: 22

Antecedentes 23

Marco teórico 27

Gamificación 27

Origen y evolución 27

Gamificación en la educación 28

Teorías motivacionales de la gamificación 29

Elementos de la gamificación 31

Clasificación de los elementos 32

Pasos de la gamificación 33

Beneficios 34

Limitaciones y críticas 34

Videojuegos en la educación 35

Definición y potencial 35

Clasificación de videojuegos educativos 36

Beneficios 37

Limitaciones 38

Estado de Flow 39

Condiciones para lograr el estado de Flow 40

Situaciones que se presentan 40

Aprendizaje significativo 41

Trabajo en conjunto: gamificación, videojuegos, Flow y aprendizaje significativo 42

Marco conceptual 43

Destrezas con criterio de desempeño (DCD)..... 43
Destrezas con criterio de desempeño (DCD)..... 43
Guía didáctica 45
Partes de la guía didáctica 45
Minecraft como recurso educativo 46
Teorías que respaldan a Minecraft..... 47
Beneficios..... 48
Gamificación y Minecraft 49
Metodología 50
Paradigma y enfoque 50
Tipo y diseño de investigación 52
Contexto y grupo participante 52
Técnicas e instrumentos..... 54
Procedimiento 56
Diagnóstico inicial..... 56
Planificación e intervención 56
Implementación de la propuesta..... 57
Evaluación de resultados..... 57
Análisis de información..... 58
Propuesta..... 59
Título de la propuesta:..... 59
Descripción General..... 59
Objetivo de la propuesta 59
Fundamentación teórica..... 60
Contenido..... 60
Actividades..... 60
Modelo 1: "Misión Educativa Minecraft" 60
Modelo 2: "Construcción de Conocimiento" 61
Modelo 3: "Mapa del Saber"..... 61
Modelo 4: "Crafteo de Saberes" 61

Modelo 5: "Aventura por Niveles" 62
Descripción y reflexión de la implementación 62
Resultados y Análisis 64
Resultados pretest y postets 64
Resultados Cuestionario de satisfacción. 70
Resultados entrevista docente 72
Análisis cualitativo de los resultados. 76
Discusión 77
Conclusión 80
Recomendaciones 82
Referencias Bibliográficas 84
Anexos 94
Anexo A 94
Guía de Entrevista al Docente 94
Anexo B 96
Criterios de Evaluación 99
Escala de valoración sugerida: 100
Anexo C 101
Criterios de Evaluación 104
Escala de valoración sugerida: 105
Anexo D 106
Criterios de Evaluación 110
Escala de valoración sugerida: 110
Anexo E 111
Anexo F 115
Parte 1: Preguntas cerradas (marca con “X”) 116
Parte 2: Preguntas abiertas (escribe tu respuesta) 117
Vinculación de ítems con dimensiones evaluadas 117

Anexo G 117
Introducción: 118
Justificación: 119
¿A quién va dirigida? 120
¿QUE ES? 122
Gamificación 122
Videojuegos en la educación 122
Minecraft 122
El uso de Minecraft como recurso educativo 123
Aprende sobre Minecraft 123
Minecraft Java y Minecraft Bedrock 123
..... 124
Dispositivos y Requisitos técnicos 124
Modos de juego 126
Modo Supervivencia (Survival) 126
Modo Creativo (Creative) 127
Modo Aventura (Adventure) 127
Modo Espectador (Spectator) 127
Modo Extremo (Hardcore) (exclusivo de Java Edition) 128
Controles y mecánicas esenciales 128
PC (Windows, Mac, Linux) 128
Consolas (Xbox One, Series X|S / PlayStation 4 y 5 / Nintendo Switch) 129
Dispositivos móviles (Android, iOS, Windows Mobile) 129
Nota importante: 130
Primeros pasos 130
Creación de un mundo 130
Aparición y exploración inicial 131
Recolección y uso básico de recursos 132
Construcción inicial 133
Configuración de punto de reaparición (opcional) 133

Recomendaciones para el docente 133
Modelos adaptables 134
Buenas practicas y recomendaciones 137
Retos y proyectos 139
Anexo H 142
Anexo I 147
Anexo J 151
Anexo K 155

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 30
Tabla 2 32
Tabla 3 36
Tabla 4 45
Tabla 5 54
Tabla 6 60
Tabla 7 62
Tabla 8 64
Tabla 9 66
Tabla 10 67
Tabla 11 69
Tabla 12 71
Tabla 13 72

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 42
Ilustración 2 65
Ilustración 3 67
Ilustración 4 68
Ilustración 5 69

Introducción

En este siglo XXI han surgido varias innovaciones tecnológicas o analógicas con respecto a la educación, con el propósito de potenciar el proceso educativo, lo que para Ríos y Ruiz (2020) favorece tanto a los alumnos como a los docentes. Es así que se presentan estrategias dinámicas o lúdicas, que permiten la transformación del aula en un espacio recreativo, donde la educación y el juego colaboran, al aprovechar las ventajas que cada uno ofrece. A esto las instituciones escolares deben responder, al evitar la desactualización de los avances, ya sean tecnológicos, sociales o culturales, además de tendencias mundiales y preferencias de los estudiantes.

Por medio de esto, es necesario un replanteo de los métodos educativos aplicados, con el objetivo de vincular la educación a la experiencia vital de los infantes, y así convertir sus intereses en aliados para lograr un aprendizaje significativo. Esto equivale al cambio de planeaciones áulicas por parte del docente, además de diseñar actividades con otras mecánicas, recursos, pasos y formas de evaluar. Es decir, evitar tomar en cuenta mayoritariamente las calificaciones y apreciar las cualidades, aplicación y pensamientos de los educandos. Esta transformación a beneficio futuro del sistema educativo requiere el informar y capacitar al profesorado, además de la adquisición de recursos.

A pesar de su potencial educativo, estas estrategias y recursos presentan varias dificultades para su aplicación, las cuales no permiten un aprovechamiento total y obtener así los beneficios que ofrecen. El surgimiento constante de estas innovaciones provoca la desinformación docente, puesto que no se brinda información clara, definida y accesible a quien será el que implemente dichos avances. Asimismo, para Calderón (2023), la presencia de brechas entre el sistema educativo, por la adquisición de instrumentos tecnológicos o analógicos, ocasiona desigualdades conforme a la forma de enseñar entre instituciones. De la

misma manera, dentro del contexto educativo prevalecen los sistemas tradicionales, únicamente centrados en la memorización de contenidos.

En este sentido, como eje principal de esta investigación se presenta la gamificación como una estrategia pedagógica que transforma, dinamiza y convierte en un espacio lúdico el aula de clase. Este se centra en la incorporación de mecánicas del juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que, según Zambrano et al. (2020), permite la construcción de una formación significativa y aplicada, a diferencia de la memorización clásica. En complemento, se expone el videojuego Minecraft como una herramienta que impulsa la gamificación, por su flexibilidad y capacidad de adaptación. Por lo que resulta pertinente el incorporar esta combinación dentro de la educación y además de informar al docente cómo poder aplicarla, características, pasos, etc.

Este estudio se desarrolla conforme a estudiantes de quinto año de Educación General Básica (EGB), donde resulta importante la incorporación de dichos recursos, ya que dentro de este se consolidan varios aprendizajes y habilidades. Es así que, a través del diseño de una propuesta pedagógica como una guía didáctica gamificada sobre Minecraft, se pretende, además de informar al docente y guiar, el potenciar el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño. Por lo que esta investigación resulta relevante dentro del sistema educativo ecuatoriano, al implementar alternativas innovadoras, que pueden ser adaptadas o contextualizadas dentro de cualquier escenario.

El objetivo implícito de este proyecto se desarrolla para facilitar al docente la implementación de este recurso dentro de sus clases. Esto permite el desarrollo de las D.C.D. en estudiantes, con el propósito de convertir el aula en un área de motivación y dinámica, en el cual el juego sea parte de la enseñanza-aprendizaje. Mediante esta guía, además de informar al profesor, se pretende facilitar actividades o modelos adaptables a cualquier contexto

educativo y características del grupo. Es así como se aspira a demostrar el potencial educativo del uso de Minecraft de manera gamificada, lo que contribuye a la innovación educativa en general.

Cabe destacar que este proyecto de grado presenta una estructura clara y concisa, con el objetivo de un entendimiento total del proceso desarrollado. Como primer punto se presenta la descripción del problema identificado, al igual que la justificación de la importancia de este estudio e investigaciones antecedentes que lo respaldan. Asimismo, se desarrolla su respectivo marco teórico y conceptual, donde se mencionan el sustento y fundamentaciones principales e indispensables. Posteriormente, se detalla la metodología adoptada y los pasos seguidos, además de la propuesta aplicada con sus respectivos resultados y análisis de estos mismos. Por último, se desarrolla la discusión, conclusiones y recomendaciones, lo que demuestra la efectividad obtenida, al igual que posibles mejoras.

Planteamiento de problema

La educación escolarizada desde sus inicios en el siglo XVII se enfrenta constantemente a la asimilación, adaptación y adquisición de innovaciones educativas. Asimismo, para Orrego (2022), se ve aislada conforme a las tendencias mundiales, ya sean sociales, culturales o tecnológicas, las que repercuten principalmente en la atención, motivación y preferencias de los estudiantes. Esto es aún más evidente en este siglo XXI, debido al auge digital constante y a la presencia de nuevos ideales a los cuales el sistema educativo no está familiarizado o afiliado. Lo que resulta en un desencadenante de brechas educativas entre las instituciones que son accesibles a estos cambios y aquellas que sujetan su enfoque tradicional.

El principal objetivo del sistema educativo es formar sujetos con pensamiento crítico y con la habilidad de adaptarse a las nuevas generaciones, lo que permite su desenvolvimiento dentro de una sociedad cambiante. Esto dentro de la práctica no se evidencia, ya que, centra únicamente en capacitar al alumnado como vasijas que almacenan conocimiento, sin ningún tipo de relación o aplicación. La retención momentánea de poca información y nula experiencia se contradice con el propósito del sistema educativo mundial y en este caso ecuatoriano, al mantener una población aislada. Así, mientras se espera un aprendizaje dinámico, lúdico e innovador, solamente se presentan procesos mecánicos y simples, desmotivando a los estudiantes y docentes.

Actualmente, como señalan González y Henning (2020), la educación enfrenta dificultades para adaptarse a los cambios de una sociedad digital y a las nuevas formas en que los estudiantes aprenden. Las clases centradas en la memorización y repetición carecen de sentido y aplicabilidad, lo que impide el fortalecimiento de las destrezas con criterio de desempeño (D.C.D.), esenciales para habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. En contraste, las estrategias gamificadas y el uso de videojuegos como Minecraft ofrecen un entorno que favorece la motivación intrínseca, la participación activa y el desarrollo de aptitudes mentales de orden superior.

Este problema se denota dentro de una institución educativa ubicada en la ciudad de Cuenca, parroquia Ricaurte, provincia de Azuay. En este espacio participan 40 estudiantes (19 de género masculino y 21 de género femenino) en un rango de edad de entre 9 a 10 años, pertenecientes al subnivel medio. Donde se evidencia la poca relación entre los contenidos, estrategias, recursos y las preferencias de los estudiantes, además de las tendencias a nivel global no centradas en la educación. Esto repercute dentro del ámbito social del estudiante,

puesto que, al no desarrollar habilidades tecnológicas y competencias necesarias dentro de este siglo, incide no únicamente en su desarrollo educativo, sino también integral.

De manera específica, esto se delimita en el nivel de quinto año de Educación General Básica, donde se presenta preferencias hacia procesos educativos tradicionales, lo que limita la experimentación, el razonamiento y autonomía de los estudiantes. Por lo que, se ha evidenciado que los alumnos presentan dificultades en la comprensión lectora, análisis de información y puesta en práctica de los conocimientos adquiridos. Estas carencias se relacionan directamente con el limitado desarrollo de las D.C.D., las cuales, según el currículo ecuatoriano (2016), implican procesos cognitivos como observar, comparar, inferir, argumentar y crear.

Sin embargo, en la práctica, estos procesos no se fortalecen debido a la persistencia de actividades repetitivas, evaluaciones centradas en la memorización y ausencia de contextos significativos de aprendizaje. Como resultado, los estudiantes muestran dificultades para transferir lo aprendido a situaciones reales, evidenciando un bajo nivel de pensamiento crítico y autonomía cognitiva. Esta situación se corroboró cualitativamente mediante la observación directa y la interacción con el alumnado, donde se identificó una participación limitada, escasa atención sostenida y desmotivación frente a las clases tradicionales. Los estudiantes tienden a concentrarse únicamente en obtener una calificación numérica y no en comprender los procesos o reflexionar sobre lo aprendido, lo que demuestra una desconexión entre los objetivos pedagógicos y la práctica educativa diaria.

Por otro lado, el uso limitado de recursos tecnológicos se evidencia, ya que se pone en práctica únicamente hojas virtuales y videos al azar, que solo estén relacionados con el tema a desarrollar. Esto principalmente se debe a la desinformación de cómo aplicar los avances educativos dentro del aula, además de la falta de recursos tecnológicos y ejemplificaciones de

actividades claras, según menciona Mena et al. (2024). Por lo que se opta por procedimientos fáciles que cumplan con el objetivo de entregar conocimiento a los estudiantes y evaluarlos de manera numérica. Así la enseñanza se mantiene centrado en lo tradicional y ya antes aplicado, sin requerir u optar por nuevas metodologías, estrategias y herramientas.

Existen distintos factores que originan este problema: internamente, se encuentra la búsqueda del cumplimiento rápido del cronograma o planificación escolar, la finalización de los contenidos de forma acelerada y limitaciones ideológicas. Esto ocasiona una nula conexión entre las necesidades del estudiante, sus preferencias y los temas vistos en clase, lo que convierte a la educación en algo frío y desinteresado. De esta manera, el desarrollo integral y académico del estudiantado se ve afectado, puesto que este proceso desconectado de las innovaciones no es adecuado, pertinente, ni sobre todo significativo. Siendo así, se contradice con lo que señala el Ministerio Nacional de Educación (MINEDUC, 2022), al buscar adaptar y apropiar los avances educativos para formar una comunidad escolar actualizada y moderna.

La situación expuesta demanda un análisis y actuación crítica, ya que, en los niveles escolares básicos, como en este caso Quinto año de Educación Básica, la curiosidad, el juego, la creatividad y la exploración resultan fundamentales. Dichas habilidades no se deben limitar y reprimir dentro de la educación por un sistema, cuyo fin es transmitir conocimiento de manera simple y rápida. La desvinculación entre las facultades del alumnado y las estrategias aplicadas es un desencadenante de brechas sociales; por ello, resulta relevante la aplicación de distintos enfoques pedagógicos que tengan relación con el estudiante.

Por consiguiente, es fundamental la crítica y reflexión de cómo transformar la práctica docente, lo que repercute a futuro en el órgano educativo en general, con el propósito de dar solución a los requerimientos de los estudiantes. Esto da impulso a la adquisición, implementación y experimentación de metodologías, estrategias y recursos innovadores que

tengan relación con las tendencias mundiales y preferencias de los estudiantes. Además de eso, el ayudar a las instituciones en general a adaptar estas evoluciones a su contexto, sin necesidad de una exigencia económica que desmotive su aplicación. Es así como surge la interrogante: ¿Cómo una guía gamificada sobre Minecraft puede incidir en el desarrollo de destrezas en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica?

Justificación

¿Por qué este proyecto de titulación es relevante? Esta investigación nace como respuesta al desafío que enfrenta la educación para adaptarse y relacionarse con las innovaciones actuales, así como con las características de los estudiantes, que se encuentran sumergidos y son parte de la era digital. Minecraft ostenta el récord de ser el videojuego más descargado, según Guinness World Records (2025), por lo que resulta ser un recurso de alto impacto y, a su vez, un medio para evitar la desconexión de las tendencias tecnológicas. Esto no significa que este proyecto se rija únicamente por el uso de recursos tecnológicos; más bien, incentiva el uso de la temática de estos mismos, para poder construir un entorno dinámico dentro de las aulas.

En virtud de ello, toma relevancia este videojuego reconocido e innovador, ya que favorece la integración de las tendencias mundiales y preferencias de los estudiantes. Esto gracias a su principal característica flexible de mundo abierto, lo que da apertura a una infinidad de entornos virtuales, dinámicas y personalizadas. Para Cedeño (2024), gracias a su adaptabilidad, puede asociarse con las diferentes áreas de conocimiento, lo que genera entusiasmo por aprender en los estudiantes. Finalmente, su integración da acceso a la asociación del proceso de aprendizaje con las preferencias de los alumnos, llegando así a ser más atractiva.

Asimismo, la implementación de una estrategia educativa innovadora como la gamificación, cuya característica principal es dinamizar el espacio áulico, convirtiéndolo en un área de juego. Su propósito es motivar al estudiante y comprometerlo más en su proceso académico. Según Gonzales y Rodríguez (2022), esto da un enfoque positivo al transformar al alumno en protagonista y el conocimiento en algo aplicable. En negativa, para que dentro del aula su implementación sea efectiva, se debe tomar en cuenta aspectos conforme a la infraestructura, espacio disponible y características del grupo.

Dentro del marco de la transformación educativa, esta investigación resulta idónea, ya que pretende la incorporación de Minecraft, una herramienta digital, su temática y una estrategia innovadora como la gamificación dentro del camino de enseñanza-aprendizaje. Para Núñez (2022), la motivación e intervención por parte del estudiantado se ve fortalecida, esto gracias a la aplicación de los videojuegos, al estar relacionado con las preferencias de ellos. En este sentido, el juego dinamiza y convierte el aula en un espacio interactivo, lo cual contribuye a mejorar la experiencia escolar.

Además, entre los 6 t 12 años, el juego resulta importante para proceso integral y escolar de los infantes, como lo respalda Piaget (1962). Siendo así, una forma de descubrir y construir conocimiento de manera dinámica y competitiva, al incrementar el entusiasmo y el compromiso de los infantes. Al incluir y adaptar mecánicas como misiones, retos, puntos, niveles y recompensas, se dinamiza el espacio áulico, convirtiéndolo en un área recreativa gamificada. Es así como esta propuesta aporta al plano teórico y metodológico de manera significativa, además de a la innovación educativa, al incentivar la implementación de esta estrategia dinámica dentro de las planificaciones escolares.

Asimismo, como aporte social y pedagógico, este estudio plantea la inserción de tendencias mundiales dentro del entorno educativo, además de buscar generar ambientes de

aprendizaje inclusivos y equitativos. Esto permite que la educación por parte del estudiante no sea considerada desconectada del mundo y así reemplazar esa idea que muchos infantes tienen, convirtiéndola en un espacio de diversión y de aprendizaje conforme a ellos. A esto, Galván y Ramos (2021) señalan que los sistemas educativos tradicionales, en donde el estudiante es únicamente un recipiente o depósito de ideas, convierten el aprendizaje en algo tedioso y obligado.

Además, esta investigación brinda al docente una guía didáctica con información básica para la comprensión y aplicación del videojuego y de la gamificación. Esto resulta importante, ya que, cuando surge una nueva herramienta o estrategia, el profesorado suele quedar apartado o desinformado respecto a su uso. Tal situación representa uno de los principales impedimentos de la innovación; aunque el docente intente buscar o indagar, en la mayoría de las situaciones lo requerido no está claro, resulta incompleto o implica un gasto económico adicional. Frente a ello, este proyecto de titulación busca evitar tales dificultades y garantizar que el tutor cuente con las bases adecuadas, la información necesaria y ejemplos claros que faciliten la práctica pedagógica.

No obstante, la implementación de metodologías, estrategias o herramientas innovadoras implica varias limitaciones, y en este caso la gamificación y Minecraft no son la excepción. La carencia de recursos, ya sean digitales o no, formación del profesorado en el uso de videojuegos y estrategias, son algunas de las barreras que se presentan. Esto concuerda con lo que mencionan Huamani y Vega (2023), quienes indican que, para una aplicación efectiva, es importante contar con el tiempo, materiales y capacitación adecuada por parte del profesorado. Por ello, resulta crucial el buscar una solución que permita su integración gradual, positiva y fácil dentro de las aulas, además de proporcionar al tutor con conocimientos, actividades e ideas.

En cuanto a la viabilidad, este proyecto se apoya en recursos digitales y físicos accesibles, además de estrategias educativas, las cuales se adaptan a cualquier contexto, lo que garantiza una implementación coherente, factible y sostenible en el tiempo. Sobre el impacto, se espera que este trabajo aporte tanto al rendimiento académico de los educandos como a la práctica docente. Este proyecto busca entregar una herramienta concreta que informa, explica y ejemplifica el uso de Minecraft dentro de la educación, la manera de gamificar el desarrollo de enseñanza-aprendizaje y, finalmente, demostrar el potencial que tiene la unión de esta estrategia con el videojuego.

Cabe destacar que esta investigación se distingue, ya que busca la integración conjunta de la gamificación y de Minecraft de manera adaptable y contextualizada al sistema educativo ecuatoriano. Es así como se trabaja con las mecánicas o elementos del juego y videojuego simultáneamente con los contenidos o destrezas del currículo de forma flexible y dinámica. De la misma forma, se brinda al docente una guía didáctica, lo que asegura que su implementación sea segura, estructurada y replicable en cualquier nivel o área educativa. Por lo que se favorece y beneficia al proceso educativo, además de sus actores principales, con innovaciones ambientadas.

Por último, se espera que esta propuesta ofrezca y demuestre mejoras significativas y medibles, conforme a la motivación, atención y participación del alumnado, al dinamizar el aula y personalizarla generalmente. Como resultado inmediato, se espera denotar mayor actuación de los estudiantes, comprensión de los temas y finalización de las D.C.D. sin técnicas tradicionales. Además, una aceptación y percepción positiva por parte de los docentes, al igual que su incorporación continua y constante dentro de sus planificaciones. Mediante ello se demuestra el potencial que tiene este conjunto innovador y su alto grado de replicabilidad y escalabilidad dentro de los niveles educativos.

Objetivos

Objetivo general:

- Implementar una guía didáctica gamificada conforme al videojuego Minecraft para el desarrollo de destrezas en clases.

Objetivos específicos:

- Diagnosticar las necesidades y habilidades de los estudiantes y en qué áreas de conocimiento la gamificación con Minecraft se puede adaptar.
- Diseñar una guía didáctica gamificada sobre Minecraft que integre indicaciones específicas para su uso y modelos adaptables.
- Ejecutar durante un total de cuatro sesiones los modelos didácticos adaptables diseñados, además del monitoreo de participación y progreso del desarrollo de las destrezas planteadas
- Reflexionar acerca de los resultados obtenidos durante las cuatro sobre el uso de Minecraft para el desarrollo de destrezas y la efectividad de la guía para la mejora continua.

La aplicación de la gamificación y Minecraft ha tenido un gran impacto mundialmente, ya sea de manera individual o conjunta. Por este motivo, dentro de esta sección se destacan y congregan investigaciones relevantes desarrolladas en España y América Latina. Estas de manera conjunta se analizan y se destacan sus aportes a esta investigación. Además, se expone tanto el marco teórico como conceptual, en el cual constan los aspectos fundamentales de este estudio. Esto con el fin de dar un sustento científico y práctico, al considerar tanto los beneficios como los desafíos que se presentan, contribuyendo a la relevancia, transparencia y viabilidad de este estudio.

Antecedentes

Desde la integración de la gamificación a la educación entre los años 2010 y la creación del videojuego Minecraft en 2011, han surgido diversos estudios y propuestas que destacan el impacto que ambos generan en la educación. Esto provocó que la empresa fundadora del videojuego, Mojang Studios y Microsoft Education crearan la versión educativa de Minecraft, siendo esta una plataforma de paga. Sin embargo, aunque las investigaciones se centren en este modelo de Minecraft, sirven como sustento y demostración de que el videojuego, en conjunto con la estrategia, es una combinación que beneficia el desarrollo de las actividades de enseñanza.

Como primer antecedente a nivel global, destaca la investigación de la española Leticia Ahumada (2021) titulada “Enseñar y aprender jugando con Minecraft”, la cual tiene el propósito de informar y explicar sobre el uso de Minecraft Education Edition. Dentro de este estudio, se presentan los conocimientos básicos que un docente debe poseer para la manipulación y aplicación del videojuego, además de explicar en qué área del conocimiento se puede aplicar y propone posibles temas. Por último, ofrece una valoración clara, precisa y recomendaciones que la misma autora considera tomar en cuenta para su aplicación dentro del aula.

Esta investigación resulta importante de considerar, debido a que comparte un objetivo central, “promover la aplicación de Minecraft en la educación”, además de “proponer una guía didáctica para el docente”. Explica el potencial educativo que tiene el videojuego y su flexibilidad al momento de abarcar distintos contenidos escolares, de esta manera incentivar su uso. A diferencia de este proyecto de titulación, la autora se basa en el empleo de la versión educativa, la cual es de difícil acceso, ya que realiza demandas tanto tecnológicas como económicas. A pesar de esto, aporta con un respaldo práctico valioso, al hacer énfasis en la práctica y dejar de lado la limitación del plano teórico.

Otra investigación relevante mundialmente se titula “Teachers´ Experiences of Using Minecraft Education in Primary School: An Irish Perspective” por Slattery et al. (2024). Dentro de esta, mediante entrevistas semiestructuradas, la meta de este, fue recolectar y analizar la percepción de once docentes sobre el uso de Minecraft ED en escuelas de Irlanda. De tal manera que, se detectaron fortalezas y debilidades tales como fortalecimiento de la creatividad, adaptación fácil con los temas de clase, limitaciones tecnológicas y tiempo necesario. Siendo así que Minecraft fomenta el desarrollo de competencias esenciales del siglo XXI.

La percepción docente resulta un elemento crucial para este proyecto de titulación, ya que se busca elaborar una guía didáctica sobre Minecraft y brindar al profesorado información importante para su implementación. En este sentido, el antecedente presentado da sustento a esta investigación, puesto que indaga y analiza experiencias en aulas donde ya se aplicó y trabajó con el videojuego. A pesar de una diferencia de contexto, dichas opiniones aportan con información y orientaciones sobre aspectos que hay que tomar en cuenta. De esta forma, permite que en este entorno educativo la aplicación se realice anticipando y resolviendo varias dificultades mencionadas por los autores.

Dentro de Latinoamérica, Mieles et al. (2024) presenta su investigación titulada “Aprendizaje y gamificación: implementación de Minecraft Education Edition en Ciencias Naturales para Educación Básica”. Este proyecto tiene como objetivo examinar cómo Minecraft dinamiza el aprendizaje en el alumnado de forma significativa, al analizar datos cualitativos como cuantitativos. De esta manera, concluye que la aplicación de este videojuego favorece la comprensión de contenidos, convierte la experiencia en algo relevante y favorece el desarrollo integral de los educandos. Es así como se evidencia una transformación en la práctica docente, así como la disposición del profesorado para integrar herramientas tecnológicas.

De igual forma, este antecedente da sustento a este proyecto, ya que expone la opinión única de un docente, quien presenció la aplicación de Minecraft y la gamificación. Además de aportar información relevante, expone datos tanto cualitativos como cuantitativos, obtenidos de las ideas, percepción del tutor y el desempeño de los estudiantes dentro de las distintas actividades desarrolladas. Si bien esta implementación se realiza dentro de las Ciencias Naturales, los resultados dan a conocer el alto grado de adaptabilidad del videojuego a diversas temáticas curriculares. Del mismo modo, contribuye con ejemplos de tareas o trabajos aplicables, instrumentos y fundamentación importante a tomar en cuenta, para que la aplicación de este videojuego y estrategia esté fundamentada adecuadamente.

Cavalcante et al. (2023), en Latinoamérica, presenta su investigación titulada “Relevância dos Jogos Digitais em Metodologias Ativas: Minecraft no Ensino Transdisciplinar e Multimodal no Contexto pós Pandêmico”. Realizada en Brasil, su propósito es destacar la importancia del uso de videojuegos en conjunto con metodologías activas, para así dinamizar el espacio áulico y fomentar un aprendizaje significativo. Como punto importante, destacan que la aplicación de Minecraft despierta el interés y motiva a los estudiantes, fortalece habilidades como la imaginación o creatividad y el pensamiento critico, entre otras. Por último, hace énfasis en el rol del profesor como facilitador y controlador, además de lo fundamental de que cuente con la capacitación adecuada.

Dentro de este antecedente se expone el potencial del videojuego dentro del contexto latinoamericano. Este estudio bibliográfico reúne aportes importantes, opiniones y resultados de otras investigaciones anteriores; a través de ello, se aporta con bases sólidas y valida la viabilidad de esta propuesta. Los contextos latinoamericanos comparten similitudes, entre ellas la falta de recursos tecnológicos, infraestructura, ideales sociales y culturales, etc. Estas coincidencias permiten considerar las dificultades a las que se enfrenta y así poder dar

respuesta a estas mismas. Así mismo, busca cumplir un objetivo similar, dar visibilidad al potencial que Minecraft tiene dentro del ámbito educativo, a pesar de no realizar una aplicación directa.

Para concluir este apartado, resulta importante destacar investigaciones que compartan contexto con este proyecto de titulación. Jiménez et al. (2024) da a conocer su artículo titulado “La gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia Innovadora” dentro del cual se evalúa el uso en conjunto de la estrategia gamificadora y Minecraft para mejorar la participación estudiantil. En este estudio se implementan distintas técnicas y herramientas como pruebas pretest y postest, así como entrevista a docentes, lo que permite concluir con la idea de que esta estrategia es de gran impacto dentro del compromiso y desempeño académico de los estudiantes.

A su vez, Mosquera (2023) desarrolla su trabajo de titulación “La gamificación como estrategia metodológica innovadora para reforzar el aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes del noveno EGB de la Unidad Educativa San Francisco de Sales durante el periodo 2020-2021”. Esta tiene el objetivo de formular dicha estrategia como una innovación dentro del sistema educativo, al planificar y aplicar actividades usando el recurso de Minecraft. Asimismo, desarrolla un manual didáctico sobre la aplicación de estos dos para el docente, todo esto mediante un sistema visual-comprensivo-práctico. De esta forma, concluye que la gamificación mejora la explicación y asimilación de distintos conceptos de alta dificultad para los alumnos.

Resulta importante considerar el contexto de las escuelas ecuatorianas, similar a los contextos analizados en los antecedentes anteriores. Esto permite identificar similitudes en las limitaciones de las instituciones, además de aportar ideas sobre cómo enfrentarlas. Por último, comparten el uso de distintas técnicas e instrumentos con esta investigación, lo que da

pertinencia y relación. Es por esto que son un sustento y aportan con una guía de cómo poder desarrollar este proyecto de titulación, con el propósito de conseguir resultados similares y cumplir así con el objetivo planteado.

En resumen, todos los antecedentes mencionados, aunque se diferencien por los contextos, momentos y áreas de conocimiento, aportan a este proyecto de titulación con bases sólidas y guías sobre cómo poder desarrollarla. Igualmente, tienen un propósito en común o compartido, que es la integración, ya sea en conjunto o individual, de la gamificación y Minecraft dentro del sistema educativo y de las aulas. De igual forma, el brindar al docente la posibilidad de aplicarlo, al tener información base y explicación clara de todo lo que conllevan cada uno respectivamente. Por último, demuestran su potencial educativo, el papel innovador que toman dentro de las aulas y los beneficios para todos los participantes educativos que actúan de manera indirecta o directa.

Marco teórico

Gamificación

Origen y evolución

El término gamificación (gamification) surge en 2002 por el programador británico Nick Pelling, dentro del diseño de interfaces y experiencias tecnológicas. Un año después, en su blog, Pelling (2011) lo define como la aplicación de mecánicas del juego para hacer más divertidas las transacciones e interacciones electrónicas. Esta idea surge gracias a su habilidad para la composición de juegos, además de notar la simpleza de varios sistemas electrónicos que no motivaban al usuario. Pelling propone la idea de “gamify” o gamificar en busca de hacer que las actividades diarias o cotidianas sean más atractivas y así lograr enganchar al usuario.

No fue hasta la década de 2010 donde este concepto comenzó a tener relevancia dentro del ámbito educativo, a partir de conferencias, investigaciones y artículos científicos. Desde ese entonces, para Franco (2023), se establece como una estrategia enfocada en mejorar el proceso educativo, participación del alumnado y motivación dentro de las aulas. La creación de plataformas como Kahoot! Blinklearning, Cerebriti Edu, entre otras, impulsaron su expansión global de manera tecnológica y análoga, obteniendo así percepciones positivas. Es así como esta estrategia se posiciona como una tendencia innovadora dentro de la educación, después de un largo proceso evolutivo.

Gamificación en la educación

Desde la década del 2010, la gamificación empezó a tener repercusión dentro del ámbito educativo, expuesta por varios autores precursores de esta idea innovadora. Deterding (2012), uno de los principales pioneros en el estudio del uso del juego fuera del entretenimiento, conceptualiza esta estrategia como la forma de influir en la actuación y la iniciativa de los estudiantes mediante el uso de elementos o mecánicas. De esta forma enfatiza que tiene repercusión dentro de la participación activa del alumnado, al transformar las actividades en algo más atractivo y experimental. Asimismo, favorece la motivación intrínseca al ser recompensado por el esfuerzo, trabajo, cumplimiento de objetivo y actuación dentro del aula.

De igual forma, Kapp (2012) concuerda con lo establecido por Deterding, conforme a lo que es la gamificación; simplemente añade que también tiene impacto dentro del compromiso y retención de contenidos o conocimientos. Es así como alienta en la construcción de destrezas fundamentales como el trabajo colaborativo, resolución de situaciones, creatividad y crítica, gracias al aprender de manera más dinámica. Todo esto se logra mediante una estructuración clara y precisa tanto de los objetivos, reglas, desafíos, recompensas y retroalimentación que el

estudiante obtendrá al participar. Por lo que se muta el proceso de enseñanza-aprendizaje e incentiva un aprendizaje significativo.

A esto, Zumba et al. (2024) destaca que, a diferencia del simple hecho de jugar, la gamificación busca entregar al estudiante conocimiento de manera práctica y experiencial. Esto, ya que se tiene la característica de adaptarse a cualquier contexto educativo y capacidad de los estudiantes, es decir, ritmo y estilo de aprendizaje. Asimismo, permite una retroalimentación inmediata y constante durante el desarrollo de la actividad, lo que se obtiene por el ajuste en tiempo real. Por último, esta estrategia mantiene una competitividad sana y colaboración, siendo así que se fomenta la autonomía y la habilidad social.

La gamificación, desde la perspectiva de Mallitasig y Freire (2020), consiste en utilizar las características o mecánicas (recompensas, retos, competencias, tiempos y participación) de un juego o videojuego en una actividad no lúdica, dándole un toque interactivo y dinámico. Se caracteriza por ayudar al educando a tener una participación más activa y sentirse motivado en el desarrollo y construcción de su conocimiento, dejando de ser pasivo para convertirse en el protagonista de su proceso de aprendizaje. Cabe mencionar que la gamificación no tiene una fórmula o receta específica.

Quicios (2022), en su capítulo "Visión socioeducativa de la gamificación" del libro "La gamificación como recurso educativo en educación primaria", concuerda con Mallitasig y Freire (2020) al afirmar que la aplicación de esta forma de enseñar en el aula aumenta la curiosidad, motivación y concentración de los alumnos, ya que les resulta agradable. Además, permite flexibilidad en el proceso educativo para adaptarse al contexto, gustos y formas de aprender de los estudiantes, lo cual es beneficioso porque respeta sus ritmos.

Teorías motivacionales de la gamificación

Se presentan varias teorías que sustentan la gamificación y dan sentido a su aplicación:

Tabla 1

Teorías motivacionales gamificación.

Teoría	Autor	Idea principal	Aplicación en la gamificación	Ejemplos
Autodeterminación	Deci y Ryan (2000)	Motivación intrínseca y extrínseca.	Actividades diseñadas que den acceso al control y progresión.	Misiones o niveles de autocompletar.
Refuerzo	Skinner (1953)	Condicionamiento operante y reforzado.	Puntos, recompensas para fortalecer la participación.	Insignias, trofeos y recompensas.
Flow	Csikszentmihalyi (1990)	Estado de concentración total.	Ajuste de dificultad conforme a las habilidades	Retos, adaptados al estudiante.

			del estudiante.	
Expectativa-valor	Eccles y Wigfield (2024)	Motivación depende del valor de la tarea.	Actividades significativas conforme a las preferencias.	Narrativas, videojuegos, gamificar ejercicios.
Gamificación basada en necesidades	Werbach y Hunnter (2012)	Satisfacción de autonomía.	Diseño de sistema de recompensas, puntos y niveles.	Problemas gamificados con progresiones.

Fuente: Elaboración Propia (2025).

Elementos de la gamificación

La gamificación destaca por incluir distintos elementos del juego que dinamizan el espacio dentro del cual se aplica; así, en las aulas aumenta la motivación y el compromiso estudiantil. Para Toda et al. (2020), dinámicas como los niveles, objetivos, puntos y misiones transforman la experiencia escolar y, al enlazarlos con temas de clases, se logra una distinción con el simple hecho de jugar. A partir de ello, su integración en el ámbito educativo involucra activamente al alumno, gracias a la competitividad sana que este añade y a lo atractivo de sus mecánicas. Sin embargo, el mismo autor menciona que la gamificación no solo consta de recibir recompensas por el cumplimiento de tareas, sino de fomentar la participación y la experiencia significativa divirtiéndose.

Gracias al surgimiento de distintas novedades tecnológicas y educativas de los últimos años, se han integrado nuevos elementos dentro de la gamificación, que favorecen y potencian su implementación en las aulas. Según Ordoñez (2022), la personalización del proceso de aprendizaje, la inmersión por realidad aumentada y la evaluación basada en el nivel de competencias son algunas de las mecánicas recientes de esta estrategia. Esto con el propósito de trabajar en conjunto con las tendencias mundiales, y de esta forma responder a las debilidades, gustos u exigencias de los infantes, quienes son parte de esta nueva generación digital.

Clasificación de los elementos

Werbach y Hunter (2012) establecen tres clasificaciones de forma jerárquica conforme a los elementos de la gamificación, estos son:

Tabla 2

Clasificación los elementos de la gamificación.

Clasificación	¿Qué es?	Ejemplos
Dinámicas	Aspectos de gran escala.	• Narración • Motivaciones • Progreso • Emociones
Mecánica	Pasos que hacen efectiva la experiencia.	• Resto • Competencia • Forma individual o colaborativa • Recompensas

Componentes	Elementos concretos.	• Avatares • Niveles • Mapas • Insignias • Trofeos

Fuente: Elaboración Propia (2025).

Pasos de la gamificación

La gamificación no es simplemente el hecho de implementar algún juego clásico o improvisado para que, de forma intensional, se capte un contenido por parte de los estudiantes. Para esto, es necesaria una planificación detallada para que se aprovechen las cualidades y se obtengan los beneficios totales de esta estrategia. Estos pasos van desde la observación y descripción del grupo áulico hasta el proceso de evaluación y retroalimentación, además del diseño de las actividades e implementación. Es así como el docente gamifica el aula de forma adecuada y evita contratiempos por una mala estructuración y aplicación de esta forma dinámica de enseñar.

El Servicio de Innovación Educativa de la UPM (2020) establece los siguientes pasos:

1. Definir objetivos de aprendizaje.
2. Caracterización del grupo de estudiantes.
3. Diseño de las dinámicas, mecánicas y componentes.
4. Integración de los elementos del juego.
5. Establecer la retro evaluación.
6. Evaluación y ajustes.

Beneficios

Torres et al. (2022) mencionan los siguientes beneficios que ofrece la gamificación:

- Mayor motivación.
- Focalización o concentración fijada.
- Progreso de habilidades cognitivas.
- Retroalimentación inmediata.
- Mejora la comprensión de conocimientos.
- Colaboración dentro del aula.

Limitaciones y críticas

Para Romero et al. (2024), a pesar de su impacto positivo, la gamificación no está exenta de críticas, saliendo a la luz distintas ideas de limitaciones a las que se enfrenta. Diversos autores mencionan que dichas actividades gamificadas deben ser siempre significativas, además de evitar desviarse del punto u objetivo principal al fijarse únicamente en el juego. Asimismo, esto trae consigo dificultades tales como el tiempo que requiere su planificación, variedad de dinámicas y convertir el aula en un punto único de recompensas, que con el tiempo pierden sentido o significado para los estudiantes. Por ello es necesario comprender esta estrategia como una ayuda que, bien diseñada e implementada, dinamiza la enseñanza

Sumado a esto, Berrones et al. (2023) destacan que la falta de implementos tecnológicos, para los alumnos como para los profesores, limita la implementación de actividades gamificadas en conjunto con los avances digitales. Igualmente, destacan que la formación docente es la principal barrera, puesto que carecen de conocimientos sobre cómo utilizar, adaptar y gestionar de manera adecuada estas nuevas herramientas en conjunto con la

gamificación. Es así como se evidencia una brecha entre instituciones, las cuales tienen acceso a dispositivos, y aquellas que, por distintos factores no pueden adquirirlos. Por ello, se valora la importancia de la educación y experiencia del profesorado conforme a las estrategias innovadoras, de manera que se encuentre solución a este problema.

Videojuegos en la educación

Definición y potencial

Los videojuegos son programas digitales interactivos centrados principalmente en el entretenimiento, al llevar distintos escenarios de la vida real a una pantalla. Núñez et al. (2020), menciona que, desde la creación del primero en el año 1958, titulado “Tennis for Two”, no han dejado de salir al público miles de más, dentro de los cuales surge el primer videojuego educativo “The Oregon Trail” en 1970. Este es el punto de inflexión para el origen de un sinnúmero de posibilidades de un aprendizaje entretenido y actualizado, conforme a los avances tecnológicos y culturales. Esto ha tenido un gran impacto social, dentro del cual surgen distintas opiniones e ideales conforme a esta nueva forma de enseñar y aprender, debido a varias controversias.

Estos son recursos con alto potencial educativo al motivar, entretener y dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Gee (2003) menciona que estos recursos tecnológicos bien diseñados ayudan a la comprensión, aplicación y transferencia de conocimientos, lo que va conforme a lo planteado dentro de la ciencia cognitiva. De igual forma, permite que el estudiante participe de forma activa, lo que fomenta la innovación, la crítica, planificación y resolver conflictos. Siendo así que se conecta con los intereses del estudiantado y con las distintas novedades tecnológicas actuales, lo que es pertinente para innovar la práctica docente.

Clasificación de videojuegos educativos

Arévalo y Naranjo (2023) establecen la siguiente clasificación:

Tabla 3

Clasificación videojuegos educativos.

Clasificación	Categoría	Descripción	Ejemplo
Objetivo pedagógico	Instructivos	Enseñan temas concretos.	Duolingo
	Entretenimiento	Refuerzo mediante la práctica.	Typing, Claculo mental apps
	Exploración	Aprender investigando.	Minecraft, Simcity.
	Simulación	Recrea situaciones reales o falsas.	Flight Simulator, Grand Theft Auto
Rol del estudiante	Competitivos	Aprendizaje mediante logros.	Kahoot!, Quizizz
	Colaborativos	Cooperación entre estudiantes.	Minecraft

	Mixtos	Combinan la colaboración y competencia.	Among Us
Tipo de aprendizaje	Cognitivos	Estimulación la habilidad critica, memorización y resolución de conflictos.	Brain Training, Lumosity
	Procedimentales	Habilidades prácticas.	Simuladores
	Actitudinales	Promueven valores.	Peacemaker, Classcraft
Relación con temas	Serious Games	Únicamente con propósitos educativos.	Math Blaster
	Game-Based learning	Juegos comerciales adaptados.	Minecraft, Age of Empires

Fuente: Elaboración Propia (2025).

Beneficios

Méndez y Morales (2022) establecen los siguientes beneficios de los videojuegos dentro del ámbito educativo:

- Fortalece la memoria y concentración.
- Desarrollo de pensamiento crítico.
- Habilidad para resolución de conflictos.
- Ayuda a la retención de conceptos.
- Desarrollo de habilidades visual y espaciales.
- Fomenta la colaboración.
- Aprendizaje activo y participativo.
- Aprendizaje personalizado.
- Potencia la creatividad.

Limitaciones

Núñes et al. (2025), menciona que la principal limitación conforme a la implementación o uso de videojuegos es la adquisición de estos mismos en conjunto con los dispositivos tecnológicos que requieren. La falta de aulas de computación o la desactualización de estas mismas, estudiantes que no tienen acceso a un dispositivo móvil o docentes que no tienen acceso, es un factor o situación inevitable. Es por esto que, dentro de la mayoría de instituciones, dicho recurso no es tomado en cuenta, ya que significa un alto gasto económico. Sin embargo, existen múltiples posibilidades de poder aplicarlos aun sin contar con lo necesario, utilizando su contexto o temática, lo que ya resulta significativo y novedoso para el estudiante.

Para Rojas et al. (2022), la aplicación de videojuegos dentro de las aulas, es importante tener en mente el impacto social y el conocimiento que dicho juego virtual. Si este no es de agrado o atractivo para los estudiantes, su implementación se puede ver afectada e incumplir el propósito principal, motivar al alumnado. Es por eso que el docente debe tener comprensión

conforme a las tendencias mundiales, preferencias de su grupo y dar una introducción adecuada a esta herramienta. Por último, para su eficaz funcionamiento, depende de la creatividad y capacidad de adaptación por parte del docente, quien debe poseer el conocimiento básico, para así tener un correcto control.

Estado de Flow

El momento en que una persona llega a estar inmersa totalmente en una actividad, en un estado de alta concentración, se lo define como estado de Fluir (Flow). Csikszentmihalyi (1990) menciona que, dentro de este estado mental, el individuo pierde la noción del tiempo y de su alrededor, además de tener sus objetivos claros y realizar un proceso de retroalimentación inmediata. Sin embargo, para que esto se cumpla, es necesario tener en cuenta la dificultad del trabajo y habilidad del sujeto, para que así no se genere un aburrimiento o ansiedad. Por último, trae consigo varias ventajas, tales como el desarrollo de habilidades cognitivas, motivación y crea percepción positiva hacia el trabajo.

Dentro del ámbito educativo, que el estudiante llegue a este punto de concentración significa que se ve motivado y alentado por aprender. El implementar actividades con un grado de dificultad acorde a las habilidades del alumno provoca que su interés se centre completamente en la tarea; esto permite que los contenidos sean asimilados de forma rápida, además de desarrollar la atención selectiva, es decir, evadir distracciones de su alrededor y enfocarse únicamente en su objetivo. Para Cuenca et al. (2021), se denota un rendimiento positivo dentro de las aulas, además de mejorar la práctica docente, ya que solo es necesario saber las características del grupo, el nivel de competencias y formular retos.

Condiciones para lograr el estado de Flow

Para que el estudiante llegue a este estado de concentración total, es necesario que internamente y externamente se logren ciertas condiciones. Para Pérez (2022) las actividades desarrolladas por las docentes deben ser alineadas según las habilidades del estudiante. Es así como se evita que la tarea resulte sencilla o termine siendo un reto imposible y no concluido para el alumno; además, estas deben tener un objetivo claro y preciso. De este modo, es necesaria la eliminación de posibles distractores y contratiempos que lleguen a robar la atención dirigida al trabajo, por lo que se tiene que presentar retos constantes y retroalimentación inmediata.

En esa misma línea, se requiere que el docente entregue el control de la actividad al estudiante; de esta forma, seleccionan las acciones y posibles resultados. Esto no quiere decir que el profesor no tenga un rol; en cambio, es necesario el seguimiento constante del grupo en el caso de existir dudas o complicaciones. Cabe mencionar que los trabajos y recursos deben ser basados según la preferencia del sujeto, es decir, que se adapten a sus gustos, forma de aprender y ritmo. En conjunto, el tiempo tiene que ser controlado para evitar el alargamiento de la tarea e incidir en la planificación, por lo que es necesario un control adecuado.

Situaciones que se presentan

Güipe (2023) menciona que el estado de Flow en el sujeto ocasiona:

- Perdida de la noción del tiempo.
- Atención selectiva.

- Disfrute intrínseco.
- Perdida de la autoconciencia.
- Mayor motivación.
- Asimilación rápida de contenidos.

Aprendizaje significativo

Durante muchos años, el proceso educativo se basó únicamente en la repetición y memorización de información, siendo esto un desencadenante de desigualdades entre los estudiantes. En respuesta a esto, el estadounidense David Ausubel, reconocido pedagogo y psicólogo, propone una teoría con el propósito de eliminar esa brecha de conocimientos, la cual nombró “aprendizaje significativo”. Ausubel (1963) menciona que los nuevos contenidos o temas deben ser asimilados y asociados con los anteriores, formando así conexiones e integrándolos en la estructura cognitiva. Este enfoque revolucionó el sistema educativo, priorizando al alumno y su experiencia escolar, además de dar apertura a nuevas formas de brindar contenidos por parte del profesorado.

La información previa toma el papel de puntos de anclaje, los cuales deben estar claros y definidos, para que así la nueva información se asocie, lo que genera una red significativa. Gracias a esto, según Baque (2021), se logra una comprensión profunda y así facilitar la aplicación de lo aprendido, además de facilitar la transferencia de temas dentro de contextos varios. Asimismo, el sujeto es capaz de exponer, explicar y definir cualquier concepto o teoría desde sus propias palabras, sin necesidad de memorizar a la perfección cada palabra. La teoría del aprendizaje significativo, debido a todo esto, es considerada esencial dentro del desarrollo integral y educativo en comparación con otras ambiguas.

Trabajo en conjunto: gamificación, videojuegos, Flow y aprendizaje significativo

Dentro del ámbito, educativo la actuación de teorías no es aislada, es decir que el trabajo en conjunto refuerza el desarrollo del proceso de aprender y enseñar. La gamificación, gracias a los distintos avances tecnológicos, se moderniza y adapta en apoyo de los videojuegos, logrando así un aprendizaje significativo. Así, la aplicación no únicamente tecnológica, sino también temática de este software de entretenimiento, motiva al estudiante y mantiene su atención, lo que ocasiona que la información nueva sea receptada de mejor forma. Es así que se crean relaciones y conexiones con conocimientos anteriores, siendo esto beneficiado por asociar la educación con las preferencias de los educandos.

Las actividades gamificadas desarrolladas, al tener un grado de dificultad en base a las habilidades del estudiante, provocan que este entre en un estado de concentración profunda o "Flow". Los videojuegos tienen la capacidad o característica de situar al usuario dentro de esa posición, además de presentar desafíos que atraen, en búsqueda de una recompensa, cumplimiento de objetivos, etc. Es así como, la gamificación, en conjunto con estos recursos innovadores, provoca que el alumno entre en este punto de atención alta, siendo esto un momento importante. De esta forma, toda información o conocimiento trabajado es captado de manera efectiva, lo que denota un aprendizaje significativo.

Ilustración 1

Gamificación, videojuegos, Flow y aprendizaje significativo.

Gamificación + Videojuegos = Estado de Flow

=

Aprendizaje Significativo

Fuente: Elaboración Propia (2025).

Marco conceptual

Destrezas con criterio de desempeño (DCD)

Destrezas con criterio de desempeño (DCD)

Las D.C.D. son un punto importante dentro del currículo nacional de educación, las cuales se definen como los aprendizajes fundamentales a desarrollar de manera progresiva durante el proceso educativo. Estos son uno de los ejes para el desenvolvimiento de clases, donde el docente, dependiendo del grado o subnivel, desarrolla una sesión con el propósito de lograr cumplirla. Según MINEDUC (2016), las destrezas se definen como habilidades cognitivas y actitudinales que se ponen en práctica dentro de contextos varios. Mientras que el criterio de desempeño es el nivel de calidad, profundidad y pertinencia esperado en el que el alumno ejecute la destreza.

Por ejemplo, existen destrezas establecidas dentro de las distintas áreas de conocimiento como matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y sociales, referidos a conceptos. Estas están establecidas inicialmente por un verbo o acción, el tema y, por último, se especifica el estándar esperado, delimitando así el nivel que deben llegar a cumplir. Las D.C.D. son la base del currículo, orientadas a que el estudiante aplique el conocimiento dentro y fuera del aula de clases, en vez de únicamente memorizarlo y almacenarlo. Para Álvarez et al. (2025), aportan al desarrollo de habilidades o competencias, como tecnológicas, de lectura, participación o comunicación.

Desde un punto cognitivo y neuroeducativo, las D.C.D. activan procesos mentales complejos, como observar, analizar, comparar, inferir, planificar, crear y argumentar, los cuales corresponden a habilidades de orden superior según Bloom (1956). Este enfoque permite que

el alumno no solo sea el receptor de información, si no que procese, evalué y transforme, fortaleciendo la autorregulación y metacognición. Es importante recalcar que las destrezas son una forma de definir que aptitudes deben de llegar a desarrollar los estudiantes, al tomar en cuenta distintos factores como los temas, área de conocimiento, edad y capacidad esperada del alumnado.

La gamificación potencia el desarrollo de estas destrezas al ofrecer entornos donde el estudiante debe tomar decisiones, resolver problemas y aplicar conocimientos de manera autónoma, integrando los procesos cognitivos mencionados (Kapp, 2012; Gee, 2003). La incorporación de elementos como retos, misiones y recompensas convierte las D.C.D. en competencias activas, fomentando la motivación intrínseca, la reflexión sobre el aprendizaje y la creatividad. En otras palabras, trasladan lo que expresan las D.C.D. a la practica educativa mediante actividades que tengan la finalidad de cumplir la acción o la habilidad establecida, asimismo transformar ese proceso en algo atractivo y dinámico para el estudiante.

En este sentido, Minecraft se constituye como un entorno de aprendizaje cognitivo, donde los estudiantes pueden experimentar, planificar, construir y colaborar, desarrollando habilidades de pensamiento crítico y metacognición. El videojuego permite vincular el pensamiento abstracto con la acción concreta, fortaleciendo las D.C.D. en contextos significativos y promoviendo un aprendizaje activo, autónomo y motivador. Se destaca que no únicamente es necesario el uso del videojuego en su forma virtual, sino que con una adaptación temática los resultados esperados son similares y mayoritariamente desarrollados para la práctica.

Por último, el desarrollo de las D.C.D. demanda un enfoque intencional y reflexivo, es decir en el caso de la gamificación y Minecraft, su aplicación no debe ser improvisada o sin sentido, caso contrario cumple con un propósito, análisis y evaluación de las actividades. Esto

con el propósito de que la estrategia y la herramienta cumplan el papel de potenciadores de procesos cognitivos y socioemosionales. De manera critica se asegura que las destrezas se trabajen de manera coherente y conjunta con los objetivos educativos, lo que transforma la experiencia de aprendizaje en un proceso significativo.

Guía didáctica

Una guía se define como un documento en el cual se orienta, da instrucciones o pasos a seguir, con el propósito de cumplir un objetivo de cualquier ámbito, ya sea educativo, turístico, técnico, entre otros. A diferencia, una guía didáctica para Pino y Urías (2020) está diseñada para el ámbito educativo, donde el docente o el alumno se beneficia de este recurso flexible orientador. Esta consta de una estructura pedagógica, con distintos elementos, entre los cuales se encuentran los objetivos, destrezas, recursos actividades y tiempo, con el fin de proporcionar orden en el estudio. Así es como la autonomía del alumno se promueve, al poner en práctica el contenido de manera independiente otorgándole una retroalimentación inmediata.

Partes de la guía didáctica

Según los autores ya mencionados, las partes bases de una guía didáctica son:

Tabla 4

Partes de la guía didáctica.

Partes	**Conlleva**
Portada	Título, tema, asignatura o nivel educativo.
Introducción	Presentación de la guía, relevancia y contexto.

Objetivos	Lo que se debe lograr al finalizar.
Contenidos o temas	Conceptos y habilidades que se abordaran.
Metodología	Métodos de enseñanza, actividades y dinámicas,
Actividades y recursos	Ejercicios, practicas, instrumentos y herramientas.
Evaluación	Criterios, indicadores e instrumentos.
Adaptaciones	Recomendaciones en el caso de requerir adaptaciones.
Bibliografía	Fuentes de la guía.

Fuente: Elaboración Propia (2025).

Minecraft como recurso educativo

Minecraft (2025) es un videojuego estilo sandbox o “caja de arena”, lo que permite al jugador realizar distintas construcciones sin las complicaciones de reglas complejas. Además de que, al ser un mundo abierto, ofrece una variedad de escenarios virtuales, donde el jugador puede desplazarse con libertad, explorando así los distintos entornos e interactuar con los mismos. De igual forma, se caracteriza por sus mecánicas relacionadas con la realidad, como el hecho de cosechar, abonar, domesticación de animales, intercambio y manipulación de minerales. Es por esto que, desde el 2011, donde se creó el videojuego, ha ganado

popularidad en distintas edades, y ha significado un mundo de expresión para los usuarios, donde demuestran libremente su creatividad e imaginación.

Navarro y Navarro (2020) explican que Minecraft es un juego diseñado para todo público, en el cual se pueden realizar distintitas construcciones mediante cubos, con una mecánica innovadora que ofrece miles de opciones. Debido a su gran alcance y la demanda mundial, tras concluir la prueba beta, se lanzó la versión Minecraft Education Edition el primero de noviembre de 2016, con un costo anual, manteniendo así su accesibilidad, aplicabilidad y funcionalidad. Además de una jugabilidad fácil en cualquier dispositivo, consta con distintos modos de juego como supervivencia, creativo y aventura, para el disfrute y aprovechamiento del público en general. Cabe destacar su fácil jugabilidad, gracias a su interfaz sencilla que permite a personas nuevas en el videojuego no perderse y frustrarse por mecánicas complejas y difíciles de entender.

Con respecto al ámbito educativo, Minecraft toma el rol de un recurso innovador, adaptable a los distintos contextos del sistema educativo. Además, permite el desarrollo de varios temas escolares, teniendo su mayor potencial dentro del área de Ciencias Naturales, por sus biomas, flora y fauna como visual principal. Sus ventajas rondan en lograr la atención de los infantes, motivarlos durante el proceso de actividades y asimilar las preferencias gustos conforme a las tendencias mundiales. Por último, brinda la capacidad de poder realizar no únicamente recursos digitales, sino también tangibles o manuales, en el caso de no contar con dispositivos tecnológicos.

Teorías que respaldan a Minecraft

Entre las teorías de aprendizaje que respaldan a Minecraft como herramienta válida para mejorar las habilidades como la creatividad, la crítica y pensamiento de desenlace de conflictos. Se incluye el condicionamiento operante de Skinner. Rice (1997) quien señala que,

según esta teoría, la conducta puede recibir una recompensa o un castigo dependiendo de la naturaleza de la consecuencia de la conducta. Por lo tanto, al utilizar los cubos 3D como una insignia de recompensa y motivación durante el proceso académico, los alumnos encuentran incentivos debido a su carácter competitivo y su gusto por el reconocimiento.

El constructivismo es otra teoría que respalda la gamificación, siendo uno de sus principales exponentes Piaget. Inhelder et al. (1981) en la que señalan que el constructivismo se manifiesta cuando se presentan desafíos y problemas a los estudiantes en el contexto de la gamificación, considerándolo un procedimiento creativo. De igual manera, se destaca lo fundamental del vínculo con las personas y la colaboración en la formación de los saberes. Desde la perspectiva de los autores, se resalta el papel activo del estudiante al crear su propio conocimiento mediante la adaptación y la asimilación.

Es relevante mencionar la teoría de David Ausubel (1983), quien también ha contribuido al campo del constructivismo. Quien propuso la teoría del aprendizaje significativo, que menciona que la formación es aún más exitosa cuando se relaciona con los saberes previos del estudiante. Según Ausubel, el nuevo conocimiento se ancla y se conecta con la estructura cognitiva del infante. En el escenario de la gamificación, esta destaca lo fundamental de diseñar situaciones de aprendizaje que fomenten la unión de la nueva información con los la información previa de los estudiantes, facilitando así un aprendizaje más profundo y significativo.

Beneficios

1. Aprendizaje activo
2. Transdisciplinariedad
3. Mayor motivación
4. Desarrollo de habilidades sociales

5. Fortaleza de competencias digitales
6. Pensamiento lógico-matemático
7. Simulación de escenarios
8. Conexión con la vida real
9. Flexibilidad
10. Planificación innovadora
11. Colaboración profesional
12. Inclusión y equidad
13. Desarrollo de competencias del siglo XXI

Gamificación y Minecraft

Para que el aprendizaje y la asimilación de información se revolucione, es necesario hacer uso de distintas estrategias pedagógicas, siendo una de estas, la incorporación de características y elementos del juego, más conocido como la gamificación. Este ayuda a una participación activa dentro del entorno estudiantil, junto con la motivación y la diversión. Además, aporta de manera crucial en el desarrollo de competencias, retención y comprensión de la información, ayuda también a que se desarrolle el pensamiento crítico.

Dentro de este entorno el uso de Minecraft, es óptimo para la gamificación, puesto que, al presentar escenarios interactivos, flexible y divertidos, es adaptable para el uso en las distintas áreas del conocimiento. Este se diferencia de otros recursos, dado que, promueve al aprendizaje significativo mediante la exploración y colaboración. Esto gracias a que sus diferentes modos de juego permiten la incorporación de retos, misiones y recompensas en cada nivel. Potenciando asi la adquisición de información, la cooperación, el trabajo en equipo y mediante el pensamiento crítico resolver problemas.

Metodología

La metodología dentro de un proyecto de investigación, se define como el camino o estructura que el investigador opta para el logro de las metas planteadas. Esto con el propósito de mantener el estudio en base a paradigmas u enfoques que den fortaleza y sentido a todo el proceso. De esta manera se define como procederá y que punto de vista que se opta para la recolección de información y análisis de los resultados. Dentro de esta se mencionan aspectos como la población, instrumentos y procedimientos, lo que responde a como se investigó y justificar por qué se realizó de esa manera.

En este caso, la metodología seleccionada busca analizar cómo la gamificación y el uso del videojuego *Minecraft* pueden incidir en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en estudiantes de quinto año de Educación General Básica, asegurando coherencia entre los objetivos, el enfoque y las acciones ejecutadas durante el proceso investigativo. A continuación, se profundiza de manera individual cada uno de estos aspectos considerados, el papel que cumple dentro de la investigación y relación.

Paradigma y enfoque

Esta investigación tiene el propósito de transformar la practicas pedagógicas, además de analizar y comprender la realidad educativa, esto mediante la participación directa y activa con los sujetos involucrados. Este propósito se sustenta en el paradigma sociocrítico, el cual, para Giraldo et al. (2023), va más allá del simple hecho de describir o de interpretar, en búsqueda de una transformación, esto promueve la reflexión colectiva y acción emancipadora dentro de la practica educativa.

En este caso, la metodología seleccionada busca analizar cómo la gamificación y el uso del videojuego *Minecraft* pueden incidir en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño

en estudiantes de quinto año de Educación General Básica, asegurando coherencia entre los objetivos, el enfoque y las acciones ejecutadas durante el proceso investigativo. En este caso, la metodología seleccionada busca analizar cómo la gamificación y el uso del videojuego *Minecraft* pueden incidir en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en estudiantes de quinto año de Educación General Básica, asegurando coherencia entre los objetivos, el enfoque y las acciones ejecutadas durante el proceso investigativo.

En coherencia con este paradigma, se adopta un **enfoque cualitativo**, que, según Piña (2023), permite profundizar en las experiencias, comportamientos y significados construidos por los participantes. Este enfoque es el más adecuado para explorar cómo la gamificación y *Minecraft* influyen en la motivación, el desarrollo de destrezas y la manera en que los estudiantes experimentan el aprendizaje. A diferencia de los métodos tradicionales, el enfoque cualitativo valora las voces, emociones y reflexiones de los actores educativos, priorizando la comprensión del fenómeno en su contexto natural.

En conjunto, este paradigma y enfoque, aportan con una base sólida epistemológica y metodológica, en el análisis de cómo la gamificación y el uso de Minecraft, toman el papel de transformación de la práctica docente. Asimismo, se aborda el aula como un espacio de evolución pedagógica, donde el alumnado desarrolla las respectivas destrezas curriculares conforme a las actividades. Por lo que desde el interior y con participación de los sujetos de la investigación se critica, analiza e identifica debilidades y fortalezas de las implementaciones, al compartir las opiniones e ideales. Esta forma de indagación promueve una comprensión holística del aprendizaje, en lugar de reducirlo a calificaciones o estándares fijos, lo que genera un aprendizaje significativo.

Tipo y diseño de investigación

El presente estudio se enmarca dentro de la investigación-acción educativa, caracterizada por la participación activa del investigador junto con los actores del proceso pedagógico para generar mejoras concretas y significativas en el aula. Según Lewin (1946), esta metodología sigue un ciclo sistemático compuesto por diagnóstico, planificación, acción, observación y reflexión, con el propósito de transformar la práctica educativa desde el interior de la realidad social. En este sentido, la investigación permitió la implementación de estrategias gamificadas y el uso de *Minecraft* como recurso didáctico, promoviendo la innovación y el aprendizaje activo. Además, el diseño adoptado fue no experimental y de carácter aplicado, ya que no se manipularon variables, sino que se observó y analizó el impacto natural de la intervención en el desarrollo de destrezas y competencias cognitivas.

A diferencia de los estudios descriptivos o experimentales, la investigación-acción promueve que el docente se convierta en protagonista del cambio educativo al reflexionar sobre su propia práctica y ajustar continuamente las estrategias en función de los resultados obtenidos. De acuerdo con Velázquez et al. (2020), este tipo de diseño permite generar conocimiento práctico, útil y contextualizado, aportando al fortalecimiento de las competencias profesionales docentes y al aprendizaje significativo de los estudiantes. Por ello, este estudio combina teoría y acción, al comprender el proceso educativo como un fenómeno complejo y dinámico, que requiere análisis constante, participación colaborativa y transformación crítica dentro del aula. Este enfoque se alinea con el propósito central de innovar las metodologías tradicionales a través de la gamificación.

Contexto y grupo participante

El contexto donde se desarrolló la investigación corresponde a una institución educativa de Educación General Básica ubicada en la ciudad de Cuenca, provincia del Azuay.

Comprender el entorno en el que se lleva a cabo una intervención educativa resulta esencial para interpretar los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que, como sostienen Kostøl y Remmen (2022), el contexto escolar y las experiencias cotidianas de los estudiantes condicionan la forma en que se construye el conocimiento y se generan los aprendizajes significativos. Desde esta perspectiva, el contexto se concibe no solo como un espacio físico, sino también como un entorno sociocultural que influye en las relaciones, dinámicas y resultados del proceso educativo. Por ello, su descripción detallada permite otorgar validez y sentido a la investigación dentro del paradigma sociocrítico, en el que la realidad se analiza desde la participación activa y reflexiva de los sujetos.

El grupo participante estuvo conformado por 40 estudiantes de quinto año de Educación General Básica, cuyas edades oscilaban entre los 9 y 10 años. Este grupo fue asignado por la institución como parte del proceso de prácticas preprofesionales, respondiendo a un criterio de conveniencia propio de los estudios cualitativos. Según Saracostti et al. (2024), describir las características del grupo participante en investigaciones educativas es un aspecto clave para comprender las interacciones y experiencias que emergen durante la implementación de una propuesta pedagógica. En este caso, los estudiantes provenían de un contexto socioeconómico medio, con acceso limitado a recursos tecnológicos, lo que reforzó la pertinencia de integrar estrategias innovadoras como la gamificación y el uso del videojuego Minecraft para fortalecer la motivación, la creatividad y el desarrollo de destrezas cognitivas y sociales.

El grupo representó un entorno educativo real y diverso, permitiendo analizar la efectividad de la propuesta pedagógica en condiciones cotidianas del aula. De acuerdo con MDPI (2024), la comprensión profunda del contexto y de las características del grupo participante contribuye a garantizar la coherencia entre la práctica pedagógica y los objetivos de la investigación, favoreciendo la reflexión crítica y la mejora educativa. En este sentido, la

aplicación de la propuesta basada en Minecraft permitió observar cómo los estudiantes, a través del trabajo colaborativo y la resolución de problemas, desarrollaron destrezas con criterio de desempeño (D.C.D.) de manera significativa, evidenciando la importancia de adaptar los recursos digitales al contexto real del aprendizaje

Técnicas e instrumentos

Dentro del enfoque cualitativo, las técnicas e instrumentos constituyen elementos esenciales para obtener información contextualizada sobre el fenómeno educativo. Las técnicas representan los procedimientos mediante los cuales el investigador recopila datos, mientras que los instrumentos son los recursos o materiales que permiten su aplicación. En esta investigación se emplearon diversos métodos con el propósito de comprender la influencia del videojuego *Minecraft* en el desarrollo de las destrezas escolares.

Se utilizó la entrevista semiestructurada, aplicada al docente antes y después de la intervención; la evaluación educativa, mediante un pretest y un postest para identificar avances en los estudiantes; y una encuesta de satisfacción dirigida al alumnado, cuyo objetivo fue conocer su percepción sobre el uso de la herramienta digital durante las sesiones.

Tabla 5

Técnicas e instrumentos.

Técnicas	**Instrumentos**	**Objetivo**
Entrevista semiestructurada (Anexo A)	Guía de entrevista	Obtener percepción del docente sobre el desarrollo de destrezas y el uso de la gamificación y Minecraft

		antes y después de la intervención.
Evaluación Educativa (Anexo B, C, D, E)	Pretest y postets	Identificar el nivel inicial y los avances logrados después de la intervención, antes y después de la intervención.
Encuesta (Anexo F)	Cuestionario de satisfacción	Conocer la percepción y el nivel de satisfacción de los estudiantes respecto al uso de Minecraft en el aula. Después de la intervención.

Fuente: Elaboración Propia (2025).

Los pretest y postest se emplearon como instrumentos descriptivos cualitativos, sin recurrir a análisis estadísticos, con el fin de observar tendencias de mejora en el desempeño de los estudiantes. La combinación de estas herramientas permitió triangular los datos, garantizando la validez del proceso investigativo y la coherencia entre la información recogida y los objetivos planteados.

Los instrumentos aplicados fueron revisados y validados mediante el juicio de expertos, conformado por tres docentes de la Universidad Nacional de Educación (UNAE) con formación en investigación cualitativa y experiencia en didácticas innovadoras. Este proceso tuvo como

objetivo garantizar la claridad, coherencia, pertinencia y adecuación de los ítems en relación con los objetivos de la investigación y las categorías de análisis propuestas. Además, se realizaron ajustes sugeridos por los expertos antes de su aplicación, fortaleciendo la fiabilidad y validez del proceso metodológico. De esta forma, se aseguró que las técnicas e instrumentos utilizados aportaran datos consistentes, relevantes y alineados con el propósito investigativo.

Procedimiento

Esta investigación se llevó a cabo siguiendo una secuencia metodológica basada en las fases propias de la investigación acción, las cuales permitieron intervenir en el contexto educativo de forma planificada, reflexiva y participativa. A continuación, se describen las etapas seguidas:

Diagnóstico inicial

En esta etapa se realizó un acercamiento detallado al grupo de estudiantes de quinto año de Educación General Básica, con el propósito de identificar sus necesidades educativas, características particulares y nivel de desarrollo de competencias. Además, se analizó su relación y experiencia previa con el uso de dispositivos digitales en el aula, elemento clave para contextualizar la propuesta. Para recopilar esta información, se aplica un pretest como instrumento de evaluación diagnóstica, lo que permitió conocer la fase inicial de los estudiantes. De manera simultánea, se realizó una entrevista semiestructurada al docente responsable del grupo, con el fin de obtener su perspectiva sobre la enseñanza-aprendizaje y las competencias que requieren fortalecimiento.

Planificación e intervención

Con base a la información y datos recolectados durante la fase diagnóstica, se diseñó una práctica pedagógica innovadora, centrada en el uso del videojuego Minecraft como recurso

didáctico innovador. Esta planificación contempló objetivos claros orientados a incentivar el desarrollo de destrezas como, creatividad, planificación, resolución de dificultades y trabajo grupal. Asimismo, se definieron los contenidos, las actividades gamificadas que se integrarían en las sesiones, los recursos requeridos para su ejecución y los instrumentos de diagnóstico para medir los resultados. Esta planificación detallada garantizó la coherencia entre las actividades y los objetivos, adaptándose a las peculiaridades del grupo.

Implementación de la propuesta

La intervención se desarrolló en el aula con el grupo asignado, mediante una serie de sesiones estructuradas que incorporaron actividades diseñadas dentro de los diferentes entornos de Minecraft. Durante este proceso, se aplicó principios de gamificación educativa para impulsar la actuación, el trabajo colaborativo y la habilidad de poder criticar entre los estudiantes. Las sesiones estuvieron orientadas a que los estudiantes vivenciaran aprendizajes significativos mediante experiencias lúdicas y colaborativas, que motivaran su compromiso con el proceso educativo.

Evaluación de resultados

Al concluir la intervención, se ejecutó un postest, esto con el propósito de valorar los avances alcanzados en el trabajo de destrezas, comparando los resultados obtenidos, con los previamente adquiridos en el pretest. Esta evaluación permitió identificar los progresos que se han generado dentro del grupo de estudio y las áreas que aún requerían fortalecimiento. Además, se efectuó un cuestionario dirigido a los estudiantes, con el propósito de conocer su percepción y nivel de satisfacción respecto a la experiencia de aprendizaje con Minecraft. Finalmente, se llevó a cabo una entrevista final al docente, que facilitó la reflexión crítica sobre el impacto de la propuesta en la práctica pedagógica y el desarrollo de los estudiantes.

Análisis de información

El análisis de los resultados recolectados en esta investigación se realizó de manera sistemática, respetando los principios del enfoque cualitativo. El propósito primordial fue interpretar los significados, transformaciones y percepciones generados a partir de la implementación de Minecraft como recurso didáctico. Para ello, se aplicaron criterios que permitieron abordar los datos desde una perspectiva profunda y contextualizada. Este enfoque posibilitó comprender el fenómeno educativo en su complejidad y riqueza, además del significado de los resultados obtenidos.

En relación con las entrevistas realizadas al docente, tanto inicial como final, se requirió la técnica de análisis de contenido de carácter cualitativo. Esta permitió identificar categorías, temáticas, patrones y significados relevantes presentes en los discursos del participante. Las categorías emergieron de un minucioso análisis del contenido textual, facilitando la comprensión de la percepción docente sobre el desarrollo de destrezas y la aplicación de la gamificación en el aula. De esta manera, se lograron extraer elementos clave para interpretar los cambios producidos durante la intervención.

Respecto a los instrumentos aplicados a los estudiantes, como el pretest y postest, se empleó una técnica de análisis comparativo. Lo que permitió observar los cambios entre el nivel inicial y final de competencias en función de metas planteadas en la propuesta educativa. Aunque no se realizó un análisis estadístico riguroso, se identificaron tendencias cualitativas de mejora que aportan evidencia del impacto positivo de la intervención. Es así como, se valoró el progreso logrado en el desarrollo de conocimientos y habilidades dentro de las distintas áreas de conocimiento del sistema educativo ecuatoriano.

Por otro lado, los datos resultantes de la encuesta de satisfacción fueron procesados mediante un análisis descriptivo. Se sistematizaron las respuestas basadas en una medición

tipo Likert, lo que apoyo la valoración de la percepción de los estudiantes. Las variables evaluadas incluyeron motivación, participación, disfrute y comprensión de los contenidos trabajados con Minecraft. Esta información enriqueció la interpretación de la experiencia educativa desde la perspectiva propia de los estudiantes, lo que determina beneficios, puntos fuertes de la propuesta y debilidades a ser reforzadas o trabajadas en futuras implementaciones.

Propuesta

(Anexo G)

Título de la propuesta:

De Bloque a Bloque Construyendo Conocimiento: Guía didáctica para la enseñanza con Minecraft dirigido para el desarrollo de competencias en Educación General Básica

Descripción General

Esta guía didáctica gamificada, se desarrolla en base al videojuego Minecraft un recurso innovador y reconocido por los estudiantes. Dentro de esta de menciona información básica y necesaria para su aplicación dentro del aula, como procedimientos a seguir para jugar, requerimiento tecnológico y características del videojuego. Esta propuesta está diseñada principalmente para los docentes, brindando ejemplificaciones de actividades y de clases planificadas, además de modelos adaptables a cualquier contexto. De igual forma se enfatiza en su alto potencial educativo dentro de las distintas áreas de conocimiento curriculares,

Objetivo de la propuesta

- Brindar al docente una guía didáctica gamificada sobre el videojuego Minecraft, para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño dentro de las cuatro áreas principales.

Fundamentación teórica

Esta guía didáctica se fundamenta según las teorías y los aportes de:

Tabla 6

Fundamentación propuesta.

Teoría y concepto	Autor
Gamificación	Kapp (2012) Deterding (2012)
Videojuegos en la educación	Gee (2003)
Destrezas con criterio de desempeño	Alvarez et al. (2025)
Guía didáctica	Pino y Urias 82020)
Minecraft	Minecraft (2025)

Fuente: Elaboración Propia (2025).

Contenido

1. Introducción
2. Conceptos
3. Información sobre el videojuego
4. Como jugar
5. Modelos adaptables

Actividades

Modelo 1: "Misión Educativa Minecraft"

Tipo: Narrativa gamificada para resolver un reto o problema contextualizado.

Estructura:

- Contexto: Se plantea una situación o mundo a explorar.
- Desafío o misión: El estudiante debe cumplir una tarea concreta.
- Progreso: Superación de obstáculos o retos progresivos.
- Evaluación: Según el logro de objetivos y procesos.

Modelo 2: "Construcción de Conocimiento"

Tipo: Proyecto colaborativo con construcción (real o simbólica).

Estructura:

- Meta grupal: Crear un producto o espacio representativo.
- Roles asignados: Cada estudiante tiene un rol (líder, constructor, investigador...).
- Materiales: Minecraft o cartulinas, bloques físicos, papel cuadriculado.
- Evaluación: Proceso de trabajo + producto final.

Modelo 3: "Mapa del Saber"

Tipo: Visualización del progreso y contenidos como zonas de un mundo.

- Estructura:
- Zonas temáticas: Cada unidad es un lugar (ej. Montaña de Fracciones, Bosque de Verbos).
- Actividades: Cada “zona” tiene desafíos específicos.
- Avance: Progreso visual con insignias, caminos, tableros.
- Evaluación: Según las “zonas” conquistadas + tareas entregadas.

Ejemplos por área:

Modelo 4: "Crafteo de Saberes"

Tipo: Combinación de conceptos para formar otros más complejos.

Estructura:

- Recetas educativas: Se combinan ideas o datos (como en Minecraft) para “crear” nuevos aprendizajes.
- Tablero de crafteo: 3 elementos que se conectan para dar lugar a un nuevo concepto.
- Evaluación: Relación lógica y justificación del resultado.

Ejemplos por área:

Modelo 5: "Aventura por Niveles"

Tipo: Juego tipo RPG por etapas de complejidad creciente.

Estructura:

- Niveles: Se organizan los contenidos por niveles de dificultad.
- Desbloqueos: Cada logro permite avanzar al siguiente nivel.
- Misiones opcionales: Actividades extra para obtener “poderes” o insignias.
- Evaluación: Progreso individual, autorregulación, logros.

Descripción y reflexión de la implementación

La implementación de esta propuesta se realizó dentro de 4 sesiones en las áreas de lengua y literatura, Ciencias Naturales, Matemáticas y Estudios Sociales. En todas las clases desarrollaron de manera inicial las evaluaciones diagnosticas diseñadas conforme a cada uno de los temas o contenidos a desarrollar. Cabe resaltar que se contó con la participación del 100% de estudiantes (40) y con el respectivo acompañamiento del docente, quien tenía el papel único de observador. Cabe destacar que las implementaciones tuvieron una duración de 80 minutos, es decir dos horas de clases, con espacio de recreo entre cada una de ellas.

Tabla 7

Descripción de sesiones

Número de sesión	Área	Actividades
Sesión 1 **(Anexo H)**	Ciencias Naturales	➢ Actividad cuatro esquinas ➢ Proyección de video sobre biomas ➢ Aventura Ecocraft ➢ Mundopolycraft

		➢ Construcción de biomas (maquetas)
Sesión 2 **(Anexo I)**	Lengua y Literatura	➢ Poecrafteando espacios (banco de palabras poéticas) ➢ Fragmentos de inspiración (mini escenas inspiradas en Minecraft) ➢ Poema-Cohete (poema en plantilla de cohete) ➢ Escenario Poético en Vivo (recitación con “antorcha mágica”)
Sesión 3 **(Anexo J)**	Matemáticas	➢ Exploradores del tiempo (preguntas exploratorias) ➢ Reto de relojeros (debate y panel de bloques de tiempo) ➢ Time-Craft: Viaje por las líneas del tiempo (mapa Minecraft y líneas temporales) ➢ Desafío Cronocraft (tarjetas con eventos y conversiones de tiempo) ➢ Construcción del saber (reflexión y aplicación en cuaderno)
Sesión 4 **(Anexo K)**	Estudios Sociales	➢ Simulación de aldeas Minecraft con situaciones ficticias ➢ Proyección de mundo Minecraft con zonas de participación (asamblea, consulta, voto, etc.)

	➢ Bitácora Ciudadana (registro de mecanismos y ejemplos) ➢ Construcción de comunidades Minecraft en maqueta con mecanismos de participación

Fuente: Elaboración Propia (2025).

Resultados y Análisis

A continuación, se expone los resultados obtenidos durante las cuatro sesiones, donde se emplearon los pretest y postest diseñados con anterioridad. De la misma manera se representan los datos resultantes del cuestionario de satisfacción y de la entrevista docente. Esto acompañado de su debida descripción, al explicar los valores, significados y pertenencia de cada uno de estos. Por ultimo y de manera general de realiza el análisis cualitativo de toda la información recolectada y expuesta. Esto con la finalidad de demostrar el impacto y percepción positivada de la gamificación con Minecraft.

Resultados pretest y postets

Tabla 8

pretest y postest Ciencia Naturales.

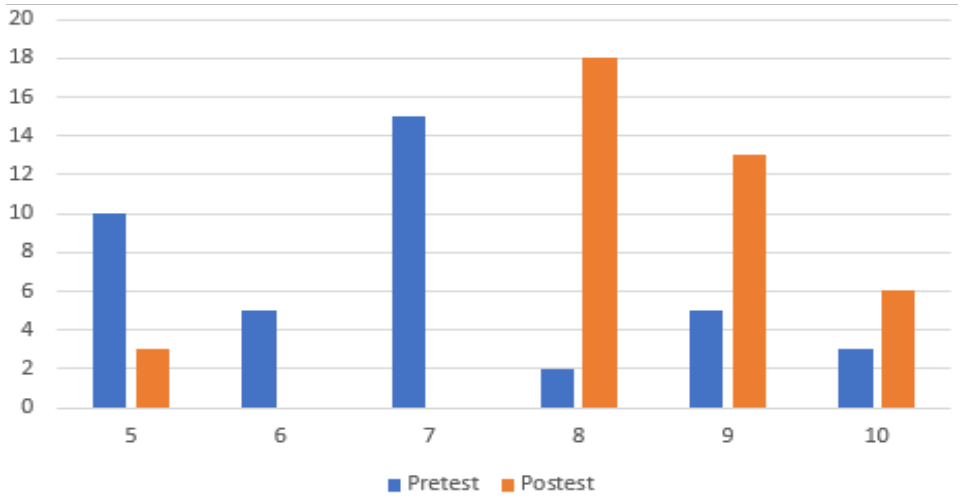
Ciencias Naturales			
Pretest		**Postest**	
Calificación	**Frecuencia**	**Calificación**	**Frecuencia**

5	10	5	3
6	5	6	0
7	15	7	0
8	2	8	18
9	5	9	13
10	3	10	6

Fuente: Elaboración Propia (2025).

Ilustración 2

Comparación calificaciones Ciencia Naturales.



Fuente: Elaboración Propia (2025).

Conforme a esta sesión, los resultados del pretest muestran que la nota con mayor frecuencia fue siete, alcanzada por quince estudiantes, mientras que la de menor repetición fue ocho, con únicamente dos alumnos. Asimismo, las calificaciones de excelencia (nueve y diez)

únicamente representan el 20% del grupo, lo que significa que hay mayor prevalencia entre las calificaciones intermedias y las de bajo rendimiento. En comparación, el postest, se evidencia un aumento conforme al número de alumnos con calificaciones de mayor puntaje y una disminución en las medias y bajas. Conforme a los promedios en la primera evaluación, se obtuvo un resultado de 6,9 mientras que en el postest 8,4, lo que equivale a un porcentaje de mejora del 21,74%.

Tabla 9

Pretest y postest Lengua y Literatura.

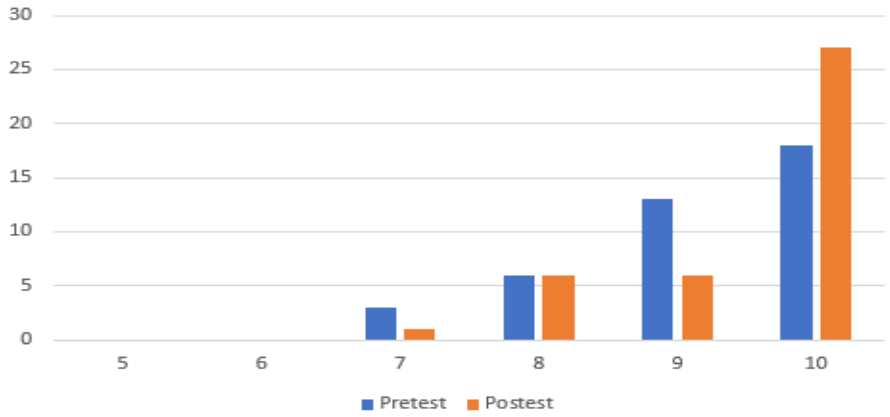
Lengua y Literatura

Pretest		Postest	
Calificación	**Frecuencia**	**Calificación**	**Frecuencia**
5	0	5	0
6	0	6	0
7	3	7	1
8	6	8	6
9	13	9	6
10	18	10	27

Fuente: Elaboración Porpia (2025).

Ilustración 3

Comparación calificaciones Lengua y Literatura.



Fuente: Elaboración Propia (2025).

En la prueba diagnóstica de la materia de Lengua y Literatura, se evidencia la nula obtención de notas bajas (cinco y seis) lo que se mantiene de igual en el postest. En este caso el mayor porcentaje de estudiantes se sitúan dentro de las dos calificaciones más altas (nueve y diez) en total 31 estudiantes lo que significa que el 77, 5% domina los conocimientos. En comparación con la evaluación después de la implementación, no se denota mucha diferencia conforme a las tendencia o frecuencias de nivel, pero de manera individual la nota máxima aumenta notablemente en repetición. Por lo que con respecto a los promedios resultantes son 9,15 y 9,47, lo que significa un aumento de decimas entre estos dos.

Tabla 10

Pretest y postest Matemáticas.

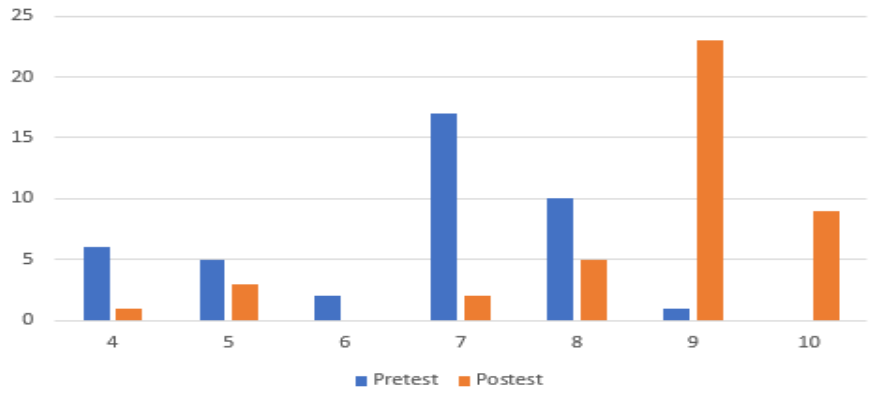
Matemáticas	
Pretest	**Postest**

Calificación	Frecuencia	Calificación	Frecuencia
4	**6**	**4**	**1**
5	5	5	3
6	2	6	0
7	17	7	2
8	10	8	5
9	1	9	23
10	0	10	9

Fuente: Elaboración Propia (2025).

Ilustración 4

comparación calificaciones Matemáticas.



Fuente: Elaboración Propia (2025).

En el caso de Matemáticas, entre las materias ya antes expuestas, de presenta una nueva calificación (cuatro), siendo esta la más baja de todas. Se evidencia que hay mayor

frecuencia de estudiantes quienes obtuvieron notas medias (siete y ochos), concentrándose más del 50% del grupo. En el caso de postest se denota una distribución con más repeticiones en el segundo puntaje más alto (nueve) seguido por (diez) con una diferencia de 14 alumnos. Sin embargo, aún hay presencia en el extremo superior con un total de cuatro estudiantes que no lograron mejorar su calificación además la comparación entre promedios de denota con dos puntos aproximadamente (6,56 y 8,60).

Tabla 11

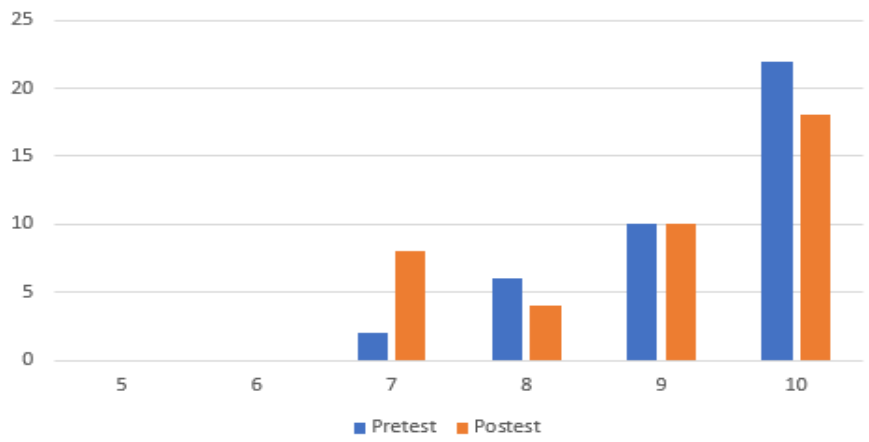
Pretest y postest Estudios Sociales.

Estudios Sociales			
Pretest		**Postest**	
Calificación	**Frecuencia**	**Calificación**	**Frecuencia**
5	0	5	0
6	0	6	0
7	2	7	8
8	6	8	4
9	10	9	10
10	22	10	18

Fuente: Elaboración Propia (2025).

Ilustración 5

Comparación calificaciones Estudios Sociales.



Fuente: Elaboración Propia (2025).

Por último, dentro del área de Estudios Sociales no se presentan calificaciones menores a siete (cinco y seis), por lo que se concentra más dentro de las notas altas (nueve y diez). A comparación de pretest y postest hay una reducción de cuatro estudiantes con la nota de (diez) aun así hay mayor frecuencia en conjunto con el puntaje de nueve. Con respecto a los promedios, se evidencia una disminución del promedio total de 9,3 a 8,85 con una ligera disminución de 3,76%. Cabe señalar que esta es la única materia que indica una distribución diferente de notas, de igual forma no se manifiestan la presencia de los valores menores.

Resultados Cuestionario de satisfacción.

Con el propósito de conocer las apreciaciones de los participantes conforme a la aplicación de Minecraft de forma gamificada en el aula y dar validez a la propuesta. Se realzó un cuestionario estructurado de dos partes, la primera con preguntas cerradas, las cuales son medibles según una escala de cuatro niveles (nada, poco bastante y mucho) con ello se identifica los puntos fuertes y debilidades de las actividades. Cabe destacar que esto a diferencia de las evaluaciones, se realizó de manera general, posterior a las cuatro sesiones. Como segunda parte de desarrollan interrogantes abiertas, donde se reflejan las experiencias de los estudiantes, todas estas diseñadas según dimensiones establecidas.

Tabla 12

Resultados cuestionario de satisfacción.

Ítem	Pregunta	Dimensión	Nada	Poco	Bastante	Mucho
1	**¿El docente planificó la clase de forma clara y organizada?**	Planificación didáctica	X	X	40	X
2	**¿La clase fue fácil de seguir cuando se aplicó en el aula?**	Implementación en el aula	X	10	20	10
3	**¿Lo que aprendiste con Minecraft se relacionó con otras materias?**	Integración curricular	X	X	40	X
4	**¿El profesor explicó bien las actividades con Minecraft?**	Participación docente	X	X	32	8
5	**¿Tuviste acceso a los recursos o materiales necesarios?**	Accesibilidad tecnológica	X	5	25	10
6	**¿Entendiste bien los contenidos enseñados en clase?**	Comprensión de contenidos	X	X	X	40

7	**¿Te sentiste motivado o emocionado por aprender con Minecraft?**	Motivación estudiantil	X	X	X	40
8	**¿Participaste activamente durante las actividades con Minecraft?**	Participación activa	X	X	27	13
9	**¿Sientes que lo que aprendiste te servirá en la vida o en otras materias?**	Aprendizaje significativo	X	8	15	17
10	**¿Aprendiste a usar mejor la tecnología o el videojuego?**	Habilidades digitales	X	X	40	X

Fuente: Elaboración Propia (2025).

Conforme a los resultados del cuestionario realizado a los estudiantes, se expone que el 100% de estudiantes denotó una planificación adecuada de las actividades, además 10 estudiantes presentaron problemas conforme al seguimiento de la clase. En cuanto a la integración cuarenta estudiantes seleccionaron bastante, de manera similar con un total completo de seleccionados, los estudiantes aprendieron a usar mejora la tecnológica o el videojuego. Con forme a la motivación, participación y aprendizaje, se exponen valoraciones altas por parte del alumnado. Por lo que a simple vista se identifica la preferencia y opinión positiva de los alumnos, después de las cuatro sesiones de gamificación y Minecraft.

Resultados entrevista docente

Tabla 13

Resultados entrevista docente.

Dimensión	Pregunta	Respuesta docente
Conocimiento y percepción inicial	Antes de esta intervención, ¿qué conocimiento o experiencia tenía sobre Minecraft?	Ningún conocimiento y experiencia con el videojuego.
	¿Cuál era su percepción sobre el uso de videojuegos como recursos educativos?	Neutral, ya que no había visto o escuchado de su implementación.
Aplicación de la propuesta	¿Cómo describiría su experiencia observar el Minecraft como recurso didáctico durante las actividades?	Sorprendente, ya que motivó a los estudiantes e hizo más dinámica la clase.
	¿Qué ventajas observó en la aplicación de Minecraft	Mayor motivación de los estudiantes, participación, otra forma de hacer la clase, etc.

	para el aprendizaje de los estudiantes?	
	¿Qué dificultades o limitaciones identificó durante el proceso de implementación?	El control del grupo y pienso que la creación y diseño de las actividades.
Impacto en los estudiantes	¿Notó cambios en la participación, motivación o comprensión de los estudiantes al usar Minecraft en el aula?	Si, se sentían más emocionados y querían siempre participar.
	¿De qué manera considera que la propuesta fortaleció el desarrollo de las D.C.D.?	Al transformar el aula en un espacio de juego y por qué estaban muy atentos a la clase,
	¿Cómo valoraría el uso combinado de Minecraft y materiales manuales	Excelente, en el caso de no tener dispositivos digitales, el

	(dibujos, maquetas, etc.) en el aprendizaje?	uso de manualidades es muy efectivo.
Recomendaciones y sugerencias	¿Qué recomendaciones daría para futuras aplicaciones de Minecraft en el contexto educativo?	Mayor control del grupo, más actividades individuales.
	¿Considera viable seguir implementando esta estrategia en otras áreas o niveles? ¿Por qué?	Si, debería de aplicarse en todos los niveles y materias, al parecer se adapta muy bien.

Fuente: Elaboración Propia (2025)

La entrevista al docente constó de diez preguntas separadas por dimensiones, las respuestas fueron resumidas transcribiendo lo esencial y el punto de vista del entrevistado. El profesor señala que tenía conocimiento del videojuego, a pesar de eso, identifica sus fortalezas conforme al desarrollo de las D.C.D. y de potenciar el compromiso y participación de los infantes. Asimismo, menciona las ventajas del uso de Minecraft, al igual que las desventajas como el centro, de grupo y diseño de las actividades. Es así que finaliza con la opinión y recomendaciones de posibles mejoras para esta implementación, además de denotar la capacidad de adaptarse y recomienda su uso constante y progresivo dentro de todos los niveles educativos.

Análisis cualitativo de los resultados.

Como Los resultados obtenidos reflejan un avance significativo en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño (D.C.D.), cumpliendo con los objetivos específicos del estudio. En las pruebas aplicadas (pretest y postest) se evidenció un incremento general de las calificaciones, especialmente en las áreas de Matemáticas y Ciencias Naturales, donde el promedio aumentó entre un 20% y 30%. Este progreso demuestra que el uso del videojuego *Minecraft*, como recurso gamificado, fortaleció habilidades cognitivas de orden superior como la resolución de problemas, la planificación y la inferencia, coherentes con el enfoque sociocrítico y los postulados de Bloom (1956) sobre pensamiento complejo.

El análisis cualitativo de las entrevistas y cuestionarios respalda la efectividad de la propuesta, evidenciando una mejora en la motivación, participación y comprensión significativa de los contenidos. El 100% de los estudiantes consideró que las clases fueron claras y organizadas, mientras que la mayoría manifestó sentirse motivada a participar activamente. Estas percepciones confirman la influencia positiva de la gamificación sobre el clima de aula, tal como lo sostienen Kapp (2012) y Gee (2003), quienes destacan que los entornos lúdicos incrementan la implicación emocional y la autorregulación en el aprendizaje.

La entrevista docente, por su parte, complementa los datos cuantitativos al evidenciar una transformación en la práctica pedagógica, coincidiendo con los principios de la investigación-acción. El docente reconoce un cambio en la dinámica del aula, mayor atención de los estudiantes y desarrollo de habilidades como la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico. Aunque se identificaron desafíos, como el control del grupo y la planificación de actividades, el profesor consideró viable replicar la propuesta en otros niveles y áreas, validando así su pertinencia y aplicabilidad en contextos educativos diversos.

Finalmente, los resultados triangulados entre estudiantes, docente y evaluación formativa demuestran que la guía didáctica gamificada basada en *Minecraft* contribuyó al desarrollo integral y significativo del aprendizaje, cumpliendo el objetivo general de la investigación. La propuesta no solo potenció las D.C.D., sino que generó un impacto positivo en la motivación y autonomía estudiantil, validando la efectividad del enfoque innovador. En conclusión, la implementación de *Minecraft* como recurso pedagógico evidencia que las estrategias tecnológicas bien planificadas pueden transformar la enseñanza tradicional en experiencias de aprendizaje activas, reflexivas y emocionalmente significativas.

Discusión

Los resultados obtenidos y analizados posterior a la implementación, permiten identificar que el desarrollo de clases con la implementación de Minecraft de forma gamificada, tiene un impacto positivo conforme al desarrollo de las D.C.D. De igual forma, la facilidad de lograr realizar una adaptación de esta propuesta a cualquier contexto, ya sea que se conste con recursos tecnológico o no. El diseño de una guía didáctica es de suma importancia, puesto que se informa, explica y ejemplifica al docente como idear sus clases y desarrollarlas, con el propósito de obtener todos los beneficios ya antes planteados sobre esta propuesta. Para validar aún más los datos resultantes, se plantea una discusión o dialogo con otras investigaciones sobre este tema.

Para iniciar, se menciona uno de los detonantes de la percepción negativa hacia los videojuegos, el cual tuvo repercusión dentro del ámbito educativo. La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) establece el trastorno por videojuegos como enfermedad dentro de la Clasificación Mundial de Enfermedades (CIE-11). Esta se caracteriza por conductas aditivas, uso excesivo, pérdida de control y prioridad únicamente al juego, lo que afecta principalmente al ámbito académico, laboral, psicológico y físico. Por lo que, al analizar de manera aislada, la

idea desfavorable hacia estos programas digitales crece, lo que repercute en su aplicación dentro de las escuelas.

Lo anterior mencionado, principalmente tiene que ver con la aplicación inadecuada de los videojuegos, con un enfoque de adicción hacia estos. En el caso de ser correcta aplicación o manejo, el Fondo Internacional de Emergencias de las Naciones Unidad para la Infancia (UNICEF, 2024) menciona que esta tecnología al ser bien utilizada, favorece al desarrollo de los infantes. Es así que presentan la ventajas y beneficios dentro de la autonomía, resolución de problemas, regulación emocional y creatividad, esto al tener en cuenta el diseño adecuado y basado en las necesidades de los niños.

En sintonía, la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2023), en conjunto de la OMS en Europa, señalan los beneficios de los videojuegos conforme a la salud mental. Entre las ventajas que se describen se encuentra el alivio del estrés, mejora la habilidad social, evita el aislamiento, además potencian valores como la creatividad y la mejora cognitiva. Por lo que, a pesar del riego por el trastorno mencionado anteriormente, su aplicación adecuada y controlada es un recurso favorable y positivo. Esto ocasiona que instituciones alrededor del mundo aprovechen estas aplicaciones lúdicas para la exposición y desarrollo de sus clases.

Es así que, dentro del ámbito educativo, centrado en estudios e investigaciones, se expone el potencial educativo y los beneficios que conlleva el uso y aplicación de los videojuegos, en especial de Minecraft. Saldaña (2022) señala que este juego digital tiene alto potencial educativo, dentro del área de Metamatemáticas, en la resolución de problemas, gestión, etc. Esto concuerda con datos obtenidos y su análisis, al denotar que, dentro de esta materia, hay mayor impacto dentro de las calificaciones. Por lo que, para la explicación de conceptos matemáticos o numéricos, además de la representación de situaciones, desafíos y actividades se ven impulsados.

Otra de las áreas de conocimiento que demuestra peculiaridad es Estudios sociales por ser la de menor impacto o de menor alteración dentro de las calificaciones de las evaluaciones. A esto Medina et al. (2025), menciona que la dentro de las materias curriculares, la adaptación de Minecraft dentro de las Ciencias Sociales, requiere un alto nivel de creatividad por parte del docente. Esto debido a la necesidad de dinamizar, introducir narrativa y buscar la forma de ejemplificar dentro o fuera del videojuego los escenarios históricos, o conceptos de la sociedad a explicar. A pesar de esto, favorece la exposición de distintos conceptos que pertenecen la materia y convierte el aula de clases en un mundo de imaginación, contextualizado a las características del grupo.

De manera general, existen mayor cantidad de investigaciones referidas al uso de Minecraft, dentro del área de Ciencias Naturales, ya que conforme a las mecánicas del videojuego es fácil de adaptar a los temas. En las materias como Matemáticas, Sociales, Lenguaje, existe menor variedad de proyectos, sin embargo, aún se demuestra su potencial en el uso individual, de forma interdisciplinar y transdisciplinar. Estudios como los de Ahumada (2021), y Olái (2022), validan los beneficios y aplicaciones de la aplicación de Minecraft en todas las materias. Esto tiene relación con lo que expone en general los datos registrados tanto en la calificaciones y cuestionario realizada a los estudiantes, para conocer sus percepciones.

Ahora con respecto a la gamificación como estrategia áulica, tiene el propósito de transformar a la educación en un juego educativo, un espacio de diversión, aprendizaje, colaboración entre los estudiantes. Las actividades de este proyecto fueron desarrolladas con este enfoque dinámico y particular al incluir sus elementos, características y complementarlas con el videojuego. El potencial de esta nueva forma de impartir clases, además del impacto dentro de la enseñanza-aprendizaje, influencia dentro de los alumnos y los retos que se presentan al momento de implementarla.

Es así conforme las limitaciones o barreras de esta propuesta, Pérez y Muñoz (2024) concuerdan con lo expresado por el docente durante la entrevista. Una de las principales dificultades es mantener el orden del grupo, para evitar distracciones, perdida de sentido y el logro nulo del objetivo planteado. De igual froma, la planificación de las actividades gamificadas, conlleva un trabajo extra para el profesorado, puesto que es necesario tener en cuenta los pasos ya antes mencionados. Siendo así importante la caracterización del grupo, tener en cuenta las fortalezas, puntos a trabajar con cada alumno y similitudes con el grupo en general.

Como punto final, la implementación de Minecraft en conjunto de la gamificación, expone el potencial que tiene en transformar el aula y el proceso educativo en general, al dinamizar, motivar y mejorar la participación de los estudiantes. A su vez, favorece el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño a trabajar, sin importar el grado de complejidad, nivel en que se encuentran o área de conocimiento. Si bien se destacan sus limitaciones y dificultades, no son impedimento para la aplicación, puesto que se pueden resolver y evitar. De modo que esa propuesta se establece como una alternativa innovadora, además de adaptable a cualquier contexto educativo.

Conclusión

El presente proyecto de titulación tuvo como propósito principal diseñar e implementar una guía didáctica gamificada basada en Minecraft, con el fin de fortalecer el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño (D.C.D.) en las cuatro áreas de conocimiento: Lengua y Literatura, Matemáticas, Ciencias Naturales y Estudios Sociales. Los resultados obtenidos evidencian el cumplimiento del objetivo general, al observarse mejoras significativas en el desempeño académico, acompañadas de una mayor motivación y participación estudiantil.

Tanto el docente como los estudiantes manifestaron percepciones positivas sobre la aplicación del videojuego como recurso didáctico, reconociendo su potencial para dinamizar el aprendizaje y fomentar el interés por los contenidos.

Cada una de las fases de la investigación se cumplió de manera planificada y coherente con el enfoque cualitativo y el paradigma sociocrítico. El diagnóstico inicial permitió identificar las necesidades del grupo y adaptar las estrategias al contexto; la planificación e implementación de la guía consolidó un material pedagógico flexible, contextualizado e interdisciplinar; y la evaluación final corroboró la efectividad de la propuesta mediante los instrumentos aplicados. La integración de Minecraft en el aula contribuyó a desarrollar procesos cognitivos de orden superior, como el análisis, la resolución de problemas, la colaboración y la creatividad, demostrando que los entornos lúdicos favorecen un aprendizaje significativo.

De manera particular, las áreas de Matemáticas y Ciencias Naturales mostraron un progreso notable en las calificaciones y la comprensión de los contenidos, lo que evidencia que el uso del videojuego posibilitó experiencias de aprendizaje activas y contextualizadas. Sin embargo, en las demás áreas también se identificó un impacto positivo a nivel motivacional, participativo y reflexivo, confirmando que la gamificación no solo incide en el rendimiento académico, sino también en el desarrollo integral del estudiante. Estos resultados fueron respaldados por la percepción docente, quien destacó la viabilidad y pertinencia de continuar aplicando la estrategia en distintos niveles educativos.

En términos generales, esta propuesta constituye un aporte a la innovación educativa y a la formación docente, al demostrar que el uso pedagógico de videojuegos puede convertirse en una herramienta poderosa para transformar la práctica tradicional. Además, al ser una guía adaptable, puede implementarse en diversos contextos y asignaturas sin requerir una infraestructura tecnológica compleja. La experiencia permitió constatar que la gamificación,

combinada con la creatividad y el trabajo colaborativo, fortalece la motivación intrínseca, la autorregulación y las habilidades metacognitivas de los estudiantes.

Finalmente, se concluye que Minecraft como recurso didáctico gamificado representa una oportunidad concreta para evolucionar la práctica educativa hacia modelos más dinámicos, inclusivos y significativos. Esta experiencia constituye una base sólida para futuras investigaciones orientadas a integrar la gamificación y los videojuegos educativos en la enseñanza, tanto en entornos presenciales como virtuales. En suma, el estudio valida que la innovación pedagógica, cuando se sustenta en la reflexión crítica y el compromiso docente, puede contribuir al desarrollo de una educación más pertinente, motivadora y coherente con las demandas del siglo XXI.

Recomendaciones

En el caso de tener la iniciativa de seguir con el proceso de esta investigación, se recomienda:

1. **Mayor número de implementaciones.**

   Se recomienda aumentar la cantidad de sesiones gamificadas con Minecraft, para sí lograr consolidad u obtener mayor cantidad de datos significativos y así definir tendencias.

2. Incluir al docente como participante y no únicamente como observador

   Para confirmar la función de la guía se recomienda que el docente la aplique, lo que permite la obtención de una retroalimentación valida y fundamental.

3. **Se puede optar por un enfoque mixto**.

Para una expresión y análisis diferente de los resultados, se recomienda la aplicación de métodos cualitativos y cuantitativos, con respecto a los instrumentos de recolección e interpretación de los datos.

4. **Incluir mayor número de recursos tecnológicos accesibles.**

   Para que el estudiante tenga un mejor desarrollo de habilidades tecnológicas, se recomienda incluir celulares, computadoras o tabletas, refiriéndose a los que los estudiantes pueden acceder fácilmente.

5. **Tomar un enfoque mayor interdisciplinar o transversal.**

   Para abarcar mayoritariamente todo el aspecto educativo, se puede desarrollar actividades que involucren la participación entre las materias y ámbitos exteriores, como economía, supervivencia, cocina, entre otras.

6. **Establecer estrategias de control grupal.**

   Prevenir el desorden del grupo y alteraciones en la atención, esto mediante la definición de roles, normas y tiempo para la aplicación de actividades.

7. **Desarrollar un proyecto final aparte de las implementaciones.**

   Con el propósito de obtener run producto final integrador, los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos de forma individual, lo que beneficia la autonomía del mismo.

Referencias Bibliográficas

Ahumada, L. (2021). Enseñar y aprender jugando con Minecraft. *Observatorio de tecnología Educativa*. *48*. https://intef.es/wp-content/uploads/2021/05/Minecraftv7.pdf

Álvarez, F., Sánchez, M., y Blacio, M. (2025). Destrezas con criterio de desempeño y contenidos: confusión en la evaluación. Latam: *revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 6*(1), 146. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10075288

Arévalo, E., y Naranjo, J. (2023). *Desarrollo de un videojuego educativo para la presentación de un proyecto escolar de 8vo año de educación general básica*. [Trabajo de Titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/11700/1/UNACH-EC-FCEHT-PCEINF-0012-2023.pdf

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*. https://archive.org/details/psychologyofmean0000davi/page/n5/mode/1up?utm_source=chatgpt.com

Berrones, L., Tinoco, L., Ausha, A., y Guamán, M. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 8*(7), 240-262. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9234519

Baque, G. (2021). Reyes, G. R. B. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6*(5), 75-86. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927035

Bloom, B. (1956). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. *Handbook I: Cognitive Domain. New York: David McKay*. https://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/PPP242/Benjamin%20S.%20Bloom%20-%20Taxonomy%20of%20Educational%20Objectives%2C%20Handbook%201_%20Cognitive%20Domain-

Addison%20Wesley%20Publishing%20Company%20%281956%29.pdf?utm_source=chatgpt.com

Calderón, C. (2023). Desafíos de la innovación educativa en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(2), 3389-3401. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5579/8431

Cavalcante, M., Capuchinho, A., y da Silva, R. (2023). RELEVÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS EM METODOLOGIAS ATIVAS: MINECRAFT NO ENSINO TRANSDISCIPLINAR E MULTIMODAL NO CONTEXTO PÓS PANDÊMICO. *Convergências: estudos em Humanidades Digitais, 1*(03), 414-436. https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/609

Cedeño, A. (2024). Minecraft como ambiente de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales. Un estudio de caso cuasiexperimental. *Metaverse Basic and Applied Research*, *3*, 132. https://pure.ups.edu.ec/es/publications/minecraft-como-ambiente-de-ense%C3%B1anza-aprendizaje-de-las-ciencias-

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. *HarperPerennial. https://archive.org/details/flowpsychologyof00csik/page/n8/mode/1up?utm_source=chatgpt.com*

Cuenca, P., Martínez, S., Valero, A., y Martínez, J. (2021). Análisis comparativo de los perfiles motivacionales y el Estado de Flow entre una metodología tradicional y la metodología Flipped Classroom en estudiantes de Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación,* (39), 338-344. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7595357

Deci, E., y Ryan, R. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American Psychologist*, 55*(1), 68–78. https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf?utm_source=chatgpt.com

Deterding, S. (2012). *Gamification: Designing for motivation.* Interactions, *AMCDL DIGITAL LIBRARY, 19*(4), 14–17. https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2212877.2212883

Eccles, J., y Wigfield, A. (2024). The development, testing, and refinement of Eccles, Wigfield, and colleagues' situated expectancy-value model of achievement performance and choice. *Educational Psychology Review, 36*(2), 51. https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10648-024-09888-9.pdf?utm_source=chatgpt.com

Franco, M. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 8*(8), 844-852. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9152386

Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. Siglo XXI Editores. https://www.suteba.org.ar/compartimos-libros-digitales-de-paulo-freire-21075.html?utm_source=chatgpt.com

Galván, A., y Ramos, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Cienciamatria, 7*(12), 962-975. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7915387

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Palgrave Macmillan. https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/What-Video-Games-Have-to-Teach-us-About-Learning-and-Literacy-2003.-ilovepdf-compressed.pdf*

Giraldo, N., Cardozo, J., y Mejía, S. M. (2023). Posturas del paradigma socio-crítico como aportes a la educación y gestión educativa en Colombia. *Revista Dialogus*, (10), 119–133. https://revistas.umecit.edu.pa/index.php/dialogus/article/view/678

González, O., y Hennig, C. (2020). Las fragilidades de la innovación educativa. *Revista ESPACIOS. 41*(37), 1-10. https://www.revistaespacios.com/a20v41n37/a20v41n37p20.pdf

González, M. y Rodríguez, L. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión bibliográfica. *Revista Electrónica Educare, 26*(1), 251–272. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582022000100251&script=sci_arttext

Guinness World Records. (2025). El juego más vendido. *Guinness World Records*. https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/best-selling-video-game

Güipe, J. (2023). Teoría del flujo o "flow" y su efecto en el talento humano durante pandemia covid-9. *investuba, 5*(2), 8–19. https://revistasuba.com/index.php/INVESUBA/article/view/243

Huamaní, M., y Vega, C. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación, 7*(29), 1399–1410. https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1023

Inhelder, B. García, R. y Voneche, J. (1981). Jean Piaget. Epistemologia genetica y equilibracion. ISBN: 84-245-0299-X. España: Editorial Fundamentos. https://repositorio.esocite.la/631/1/Inhelder-Garcia- Voneche1981-PiagetEpistemologiaGenetica.pdf

Jiménez, P. Ordónez, P. Avello, R. (2024) La gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia Innovadora para Fomentar la Motivación de Estudiantes, *Emerging trends in education (México, Villahermosa), 6*(12), 92-104. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2594-28402024000100092

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. *Wiley*. https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=M2Rb9ZtFxccC&oi=fnd&pg=PR12&dq=The+Gamification+of+Learning+and+Instruction:+Game-based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education&ots=JzMh678G4G&sig=g8VRDJBTEW6in0jGAzU07CeBSlo&redir_esc=y#v=onepage&q=The%20Gamification%20of%20Lear

ning%20and%20Instruction%3A%20Game-based%20Methods%20and%20Strategies%20for%20Training%20and%20Education&f=false

Kostøl, A. y Remmen, K. (2022). Context-based learning in education: Exploring how context influences student engagement and understanding. *Teaching and Teacher Education, 115*, 103703. https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103703

Lewin, K. (1946). Acción-investigación y problemas de las minorías. *International Journal of Social Psychology, 3*(2), 229–240. https://kibbutz.es/wp-content/uploads/Lewin-Accion-investigacion-Y-Problemas-De-Las-Minorias.pdf?utm_source=chatgpt.com

MDPI. (2024). Educational context and learning environments: Implications for pedagogical innovation. *Education Sciences, 14*(3), 245. https://doi.org/10.3390/educsci14030245

Mena, E., Villacís, P., y Mora, C. (2024). La Importancia de la Formación Docente en la Educación Básica en Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(*2), 163-174. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/10390

Mendez, F., y Morales, E. (2022). Beneficios del uso de los videojuegos para el aprendizaje del idioma inglés. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6*(6), 13268-13284. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4328

Mieles, K. Mieles, M. Sánchez, C. (2024). Aprendizaje y gamificación: implementación de Minecraft Education Edition en Ciencias Naturales para Educación Básica. *Maestro Y Sociedad, 21*(1). 332-341. https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6370

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria: Educación General Básica y Bachillerato General Unificado*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf

Ministerio de Educación. (2022). Modelo Educativo Nacional Hacia la Transformación Educativa. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/08/Modelo-Educativo-Nacional-2022.pdf

Mallitasig, A. y Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. INNOVA Research Journal, 5(3), 164–181, e-ISSN: 2477-9024. https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391

Medina, A., Carabajo, W.,Guevara, E. & Rumbaut, D. (2025). Diseño de Estrategias Didácticas basadas en Minecraft para la Enseñanza de Ciencias Sociales. *Revista G-ner@ndo,6* (2).1098–1121. https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/771/794

Minecraft. (2025) ¿Qué es Minecraft?. https://www.minecraft.net/es-es/article/what-minecraft

Mosquera, H. (2023). La gamificación como estrategia metodológica innovadora para reforzar el aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes del noveno de EBG de la Unidad Educativa San Francisco de Sales durante el peridodo 20202-2021. [Trabajo de Titulación, Universidad Politécnica Salesiana]. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24811/1/UPS-CT010515.pdf

Navarro, F. y Navarro, F. (2020). Minecraft Edición 2020 Técnicas de exploración y supervivencia. ISBN: 978-84-9964-853-8. España: RA-MA Editorial. https://elibronet.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/222707

Núñez, E., Sanz, Y., y Ravina, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista electrónica EDUCARE, 24*(2), 240-257. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582020000200240

Núñez, C. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Academo, 9*(1), 11-22. https://www.redalyc.org/journal/6882/688272308002/688272308002.pdf

Núñez, A., Quiñonez, S., Guzmán, E., Moya, D., y Páez, D. (2025). La influencia del uso de videojuegos educativos en el desarrollo cognitivo infantil. *593 Digital Publisher CEIT, 10*(1), 51-64. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9988543

Ordoñez, M. (2022) La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores. [Trabajo de posgrado, Universidad Politécnica Salesiana]. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf

Organización Mundial de la Salud. (2021, 8 de diciembre). *Can video games make us healthier?* https://www.who.int/europe/news/item/08-12-2021-can-video-games-make-us-healthier/?utm_source=chatgpt.com

Organización Mundial de la Salud. (s.f.). Gaming disorder. https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder?utm_source=chatgpt.com

Orrego, V. (2022). Innovación educativa: Propuesta conceptual, paradigmática y dimensiones de acción. *Revista Ensayos Pedagógicos, 17*(2), 95-116. https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayospedagogicos/article/view/18039

Oláí, M. (2022). Minecraft Educativo: Una propuesta de gamificación en Educación Primaria a través de videojuegos y realidad aumentada. [Trabajo de titulación, Universidad de Olviedo]. https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/64007/TFG_OlaiCastroMarcos.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Pellig, N. (2011, 9 de agosto). The (short) prehistory of “gamification”. *Funding Startups (& other impossibilities).* https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/?utm_source=chatgpt.com

Pérez, E. (2022). Flow y teoría de la autodeterminación en proyectos escolares: un análisis cualitativo. https://repositorio.uniandes.edu.co/entities/publication/a4182211-88e1-417c-9fa3-0a68f9dbceab

Pérez, L., y Muñoz, L. (2024). La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9662602

Piajet, J. (1962) Play, dreams and imitation in childhood*. W.W. Norton & Company.* https://archive.org/details/playdreamsimitat0000piag/page/n8/mode/1up?utm_source=chatgpt.com

Pino, R., y Urías, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Scientific, 5*(18), 371–392. https://indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/476

Piña, L. (2023). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 8*(15), 1-3. https://ve.scielo.org/pdf/raiko/v8n15/2542-3088-raiko-8-15-1.pdf

Quicios, M. (2022). Visión Socioeducativa de la Gamificación. La gamificación como recurso educativo en educación primaria. ISBN: 978-81-1122-359-1. España: Dykinson. https://elibronet.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/227569

Ríos, P., y Ruiz, C. (2020). La innovación educativa en América Latina: lineamientos para la formulación de políticas públicas. *Revista Innovaciones Educativas, 22*(32), 199-212. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2215-41322020000100199

Romero, G., Cedeño, M., Bravo, J., Arévalo, E., Cárdenas, G., y Rivas, B. (2024). La gamificación en la educación: beneficios, limitaciones y mejores prácticas: Gamification in education: benefits, limitations, and best practices. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando, 5*(2), 1-2349. https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/371

Rojas, P., Sáez, F., Badilla, M., y Jiménez, L. (2022). Análisis de intervenciones educativas con videojuegos en educación secundaria: una revisión sistemática. *Texto Livre, 15*. https://www.redalyc.org/journal/5771/577170677025/html/

Rice, F. (1997). Desarrollo humano: Estudio del ciclo vital. México: PRENTICE-HALL HISPANOAMERICANA. S. A. https://www.pdfdrive.to/dl/desarrollo-humano-estudios-del-ciclo-vital?utm_source=chatgpt.com

Saldaña, J. (2022). Minecraft Education Edition como herramienta de aprendizaje en la formación de estudiantes universitarios*. REDHECS: Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social, 30*(20), 65-82. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9267234

Slattery, E., Butler, D., O'Leary, M., y Marshall, K. (2024). Teachers' experiences of using Minecraft Education in primary school: An Irish perspective. *Irish Educational Studies, 43*(4), 965-984. https://eric.ed.gov/?id=EJ1447705&utm_source=chatgpt.com

Saracostti, M., Valdés, R., y Pérez, M. (2024). Participatory approaches in educational research: Understanding students' contexts and experiences in qualitative inquiry*. International Journal of Educational Research, 129*, 102197. https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102197

Servicio de Innovación Educativa de la UPM (Julio 2020). Gamificación en el Aula. *Madrid:Universidad Politécnica de Madrid.* https://innovacioneducativa.upm.es/guias_pdi

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. *The Mac.* *https://www.bfskinner.org/newtestsite/wp-content/uploads/2014/02/ScienceHumanBehavior.pdf?utm_source=chatgpt.com*

Toda, A., Klock, A., Oliveira, W., Palomino, P., Rodrigues, L., Shi, L., y Cristea, A. (2019). Analysing gamification elements in educational environments using an existing gamification taxonomy. *Smart Learning Environments, 6*(1), 1-14. https://arxiv.org/abs/2008.05473?utm_source=chatgpt.com

Torres, Á., Leiton, N., Andrango, O., Echeverry, J., & Tierra, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias, 8*(2), 662-681. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638034

UNICEF. (2024, 30 de abril). Los videojuegos pueden tener un impacto positivo en los niños si están diseñados adecuadamente. https://www.unicef.org/innocenti/press-releases/video-games-can-have-positive-impact-children-if-they-are-designed-right-says-new?utm_source=chatgpt.com

Velazquez, R., Carmona, N., y Verchier, L. (2020). La Investigación-Acción como metodología para mejorar la práctica docente: tres casos en México*. UTE Teaching & Technology (Universitas Tarraconensis), 1*(2), 38-60. https://revistes.urv.cat/index.php/ute/article/view/2846

Werbach, K., & Hunter, D. (2012*).* For the win: How game thinking can revolutionize your business*.* *Wharton Digital Press*. https://archive.org/details/forwinhowgamethi0000werb/page/n1/mode/2up?utm_source=chatgpt.com

Zambrano, A., Zambrano, M., Luque, K., y Zambrano, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias, 6*(3), 10. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614

Zumba, P., Castillo, V., Game, N., & Ramírez, L. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. *Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación, 11(*1), 32-44. https://www.redalyc.org/journal/5646/564677294003/html/

Anexos

Anexo A

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Guía de Entrevista al Docente

Propósito: Conocer la percepción, experiencia y valoración del docente sobre el uso de Minecraft como recurso didáctico gamificado.

Datos generales:

• Nombre del docente: _____

• Asignatura: _____

• Nivel/Grado: _____

• Años de experiencia docente: _____

A. Conocimiento y percepción inicial

1. Antes de esta intervención, ¿qué conocimiento o experiencia tenía sobre Minecraft?

2. ¿Cuál era su percepción sobre el uso de videojuegos como recursos educativos?

B. Aplicación de la propuesta

3. ¿Cómo describiría su experiencia al utilizar Minecraft como recurso didáctico durante las actividades?

4. ¿Qué ventajas observó en la aplicación de Minecraft para el aprendizaje de los estudiantes?

5. ¿Qué dificultades o limitaciones identificó durante el proceso de implementación?

C. Impacto en los estudiantes

6. ¿Notó cambios en la participación, motivación o comprensión de los estudiantes al usar Minecraft en el aula?

7. ¿De qué manera considera que la propuesta fortaleció las competencias (comunicativas, matemáticas, científicas o sociales) de los estudiantes?

8. ¿Cómo valoraría el uso combinado de Minecraft y materiales manuales (dibujos, maquetas, etc.) en el aprendizaje?

D. Recomendaciones y sugerencias

9. ¿Qué recomendaciones daría para futuras aplicaciones de Minecraft en el contexto educativo?

10. ¿Considera viable seguir implementando esta estrategia en otras áreas o niveles? ¿Por qué?

CIENCIAS NATURALES				
Nombre y Apellido:			**Docente:**	Santiago Torres
Curso:		**Paralelo:**		
Fecha:				

- A continuación, encontrarás algunas preguntas sobre temas que vas a aprender en clase.
- No te preocupes si no sabes todas las respuestas. Lo importante es que respondas con sinceridad y sin ayuda. Esto nos servirá para conocer cuánto sabes antes de empezar.
- Lee cada pregunta con atención y responde lo que se te pide: puede ser una palabra, una frase, un número o una idea corta.
- ¡Hazlo con calma y da lo mejor de ti!

Anexo B

1. ¿Qué es un bioma?

_____
_____
_____
___

2. Escribe el nombre de tres biomas que conozcas.

_____
_____
_____

3. ¿Qué tipos de animales se encuentran en la selva?

_____
_____
_____

4. Relaciona los biomas con su característica principal. (escribe solo la letra)

-Desierto ___

-Polar ___

-Manglar ___

Opciones:

A. Tiene mucha nieve y temperatura bajo cero.
B. Árido, seco y con poca vegetación.
C. Zona costera con vegetación acuática y agua salada.

5. ¿Por qué es importante conocer los biomas?



Nombre y Apellido:			**Docente:**	Santiago Torres
Curso:		**Paralelo:**		
Fecha:				

- A continuación, encontrarás algunas preguntas sobre temas que vas a aprender en clase.
- No te preocupes si no sabes todas las respuestas. Lo importante es que respondas con sinceridad y sin ayuda. Esto nos servirá para conocer cuánto sabes antes de empezar.
- Lee cada pregunta con atención y responde lo que se te pide: puede ser una palabra, una frase, un número o una idea corta.
- ¡Hazlo con calma y da lo mejor de ti!

1. ¿Qué es un bioma Minecraft y para qué sirve en el juego?

_____
_____
_____

2. Escribe el nombre de tres biomas que viste en Minecraft durante la aventura.

_____
_____
_____

3. ¿Qué animales encontraste o conociste en el bioma de selva dentro de Minecraft?

_____
_____
_____

4. Relaciona cada bioma de Minecraft con el equipamiento adecuado para explorarlo

-Polar ___

-Desierto ___

-Bioma oceánico ___

Opciones:

A. Remos y gafas de agua
B. Bufanda y gorro
C. Sombrilla y bloqueador solar

5. Imagina que vives en un bioma de tu mundo de Minecraft. ¿por qué es importante cuidar ese lugar?

Criterios de Evaluación

Criterios	Logrado (3 pts)	En proceso (2 pts)	No logrado (1 pt)
Comprensión del concepto de bioma	Define el concepto con claridad y lo relaciona correctamente con Minecraft	Tiene una idea parcial del concepto o confunde términos	No reconoce qué es un bioma o no responde

Identificación de tipos de biomas	Menciona al menos 3 biomas correctamente contextualizados en el juego	Menciona 1 o 2 biomas, con errores parciales	No menciona biomas, o los confunde con elementos del entorno
Reconocimiento de flora y fauna en un bioma específico (selva)	Nombra correctamente animales o plantas presentes en ese bioma en Minecraft	Nombra elementos que no se relacionan del todo o con errores parciales	Da respuestas irrelevantes o no responde
Asociación entre bioma y equipamiento adecuado (actividad AventuraCraft)	Relaciona correctamente los biomas con los objetos y equipamiento	Relaciona parcialmente (1 o 2 correctos de 3)	No realiza relaciones o todas están incorrectas
Reflexión sobre el cuidado del bioma (pregunta creativa)	Argumenta con claridad e imaginación por qué es importante cuidar su entorno	La idea es entendible pero superficial o sin desarrollo	No hay reflexión o la respuesta no se relaciona con el tema

Puntaje total: 15 puntos

Escala de valoración sugerida:
13 – 15 puntos: Excelente

10 – 12 puntos: Satisfactorio

7 – 9 puntos: En proceso

6 o menos: Requiere refuerzo

Anexo C

LENGUA Y LITERATURA				
Nombre y Apellido:			**Docente:**	Santiago Torres
Curso:		**Paralelo:**		
Fecha:				

- A continuación, encontrarás algunas preguntas sobre temas que vas a aprender en clase.
- No te preocupes si no sabes todas las respuestas. Lo importante es que respondas con sinceridad y sin ayuda. Esto nos servirá para conocer cuánto sabes antes de empezar.
- Lee cada pregunta con atención y responde lo que se te pide: puede ser una palabra, una frase, un número o una idea corta.
- ¡Hazlo con calma y da lo mejor de ti!

1. ¿Qué es un poema? (define con tus palabras)

_____
_____
_____

2. Nombra dos elementos importantes de un poema.

1. _____
2. _____

3. ¿Qué pasos sigue un autor cuando escribe un poema?

_____
_____
_____

4. Escribe una palabra y escribe un verso con ella.

_____

_____
_____
_____
_____

5. ¿Por qué es importante expresar lo que sentimos al escribir?

_____
_____
_____



Nombre y Apellido:			Docente:	Santiago Torres
Curso:		Paralelo:		
Fecha:				

- A continuación, encontrarás algunas preguntas sobre temas que vas a aprender en clase.
- No te preocupes si no sabes todas las respuestas. Lo importante es que respondas con sinceridad y sin ayuda. Esto nos servirá para conocer cuánto sabes antes de empezar.
- Lee cada pregunta con atención y responde lo que se te pide: puede ser una palabra, una frase, un número o una idea corta.

- ¡Hazlo con calma y da lo mejor de ti!

1. ¿Qué es un poema para Steve?

_____
_____
_____

2. Menciona dos elementos poéticos que identificaste en el escrito de Steve.

1. _____
2. _____

3. Si vivieras en Minecraft, ¿sobre qué escribirías un poema? Redáctalo también.

_____

_____
_____
_____
_____

4. ¿Qué pasos seguiste para redactar el poema?

_____
_____
_____

5. ¿Cómo te ayuda la poesía a expresar emociones dentro de una historia o de tu mundo?

_____
_____
_____

Criterios de Evaluación

Criterios	Logrado (3 pts)	En proceso (2 pts)	No logrado (1 pt)

Expresión de emociones a través del poema	El poema transmite claramente una emoción y tiene sentido poético	El poema intenta expresar una emoción, aunque es poco claro	No se percibe emoción o el texto no es poético
Uso del banco de palabras poéticas	Utiliza adecuadamente palabras del banco, enriqueciendo el contenido	Usa algunas palabras del banco, con poco efecto poético	No utiliza el banco o las palabras no aportan al poema
Coherencia y estructura del poema (Poema-Cohete)	El poema tiene coherencia entre versos y mantiene un hilo poético	El poema tiene algunas incoherencias o repeticiones	El poema carece de estructura o no cumple con el formato
Representación visual en la escena de inspiración	La escena refleja con creatividad la emoción del poema leído	La escena refleja parcialmente el contenido del poema	La escena no se relaciona con el poema o está incompleta
Lectura oral y participación en el escenario poético	Lee con entonación, claridad y demuestra confianza	Lee con esfuerzo, pero presenta dificultades menores	No participa o presenta gran dificultad al leer

Puntaje total: 15 puntos

Escala de valoración sugerida:
13 – 15 puntos: Excelente

10 – 12 puntos: Satisfactorio

7 – 9 puntos: En proceso

6 o menos: Requiere refuerzo

Anexo D

MATEMÁTICAS				
Nombre y Apellido:			Docente:	Santiago Torres
Curso:		Paralelo:		
Fecha:				

- A continuación, encontrarás algunas preguntas sobre temas que vas a aprender en clase.
- No te preocupes si no sabes todas las respuestas. Lo importante es que respondas con sinceridad y sin ayuda. Esto nos servirá para conocer cuánto sabes antes de empezar.
- Lee cada pregunta con atención y responde lo que se te pide: puede ser una palabra, una frase, un número o una idea corta.
- ¡Hazlo con calma y da lo mejor de ti!

1. ¿Qué instrumento utilizamos para medir el tiempo?

_____

2. ¿Cuáles son las categorías en las que se mide el tiempo? Y ¿Cuántos años equivale cada uno?

_____

_____

_____

_____

3. ¿Cuántos lustros hay en 25 años?

4. Si una ciudad fue fundada hace 200 años, ¿Cuántos siglos han pasado?

_____

5. ¿Cuántos años hay en 5 siglos? Y ¿Cuántos lustros hay en 5 siglos?



Nombre y Apellido:			**Docente:**	Santiago Torres
Curso:		**Paralelo:**		
Fecha:				

- A continuación, encontrarás algunas preguntas sobre temas que vas a aprender en clase.
- No te preocupes si no sabes todas las respuestas. Lo importante es que respondas con sinceridad y sin ayuda. Esto nos servirá para conocer cuánto sabes antes de empezar.
- Lee cada pregunta con atención y responde lo que se te pide: puede ser una palabra, una frase, un número o una idea corta.
- ¡Hazlo con calma y da lo mejor de ti!

1. ¿Qué crafteamos en Minecraft para ver a que hora del día estamos?

_____

2. Las categorías para medir el tiempo en Minecraft son:

_____

_____

_____

_____

3. He pasado 5 lustros en Minecraft, pero quiero saber cuantos años he estado aquí, ¿me ayudas?

4. Mi aldea de Minecraft fue fundada hace 3000 años, ¿Cuántos siglos han pasado?

_____

5. Tengo una granja de 1000 papas, las cuales se han mantenido en crecimiento por 2000 años, ¿Cuántos siglos y lustros han pasado?

Criterios de Evaluación

Criterios	Logrado (3 pts)	En proceso (2 pts)	No logrado (1 pt)
Identificación de unidades de tiempo (año, lustro, década, siglo)	Reconoce y define correctamente todas las unidades de tiempo	Reconoce algunas unidades con errores parciales	No reconoce ni define adecuadamente las unidades
Cálculos de equivalencias entre unidades	Realiza correctamente las conversiones entre años, lustros, décadas y siglos	Realiza algunas conversiones con errores menores	No realiza correctamente las conversiones o no responde
Resolución de problemas en contexto (preguntas aplicadas)	Resuelve con éxito los problemas matemáticos con argumentos claros	Resuelve parcialmente, con razonamiento incompleto o errores	No logra resolver los problemas o no explica su procedimiento
Uso de información temporal contextualizada en Minecraft	Aplica correctamente el contenido en situaciones del juego (aldeas, castillos, mundos)	Aplica el contenido parcialmente o con poca relación al contexto	No aplica el contenido al contexto Minecraft o no responde
Claridad y orden en los procedimientos	Organiza bien sus operaciones y explica los pasos con claridad	Presenta procedimientos poco claros o incompletos	Procedimientos desorganizados o sin justificación

Puntaje total: 15 puntos

Escala de valoración sugerida:
13 – 15 puntos: Excelente

10 – 12 puntos: Satisfactorio

7 – 9 puntos: En proceso

6 o menos: Requiere refuerzo

Anexo E

ESTUDIOS SOCIALES				
Nombre y Apellido:			Docente:	Santiago Torres
Curso:		Paralelo:		
Fecha:				
• A continuación, encontrarás algunas preguntas sobre temas que vas a aprender en clase.				

- No te preocupes si no sabes todas las respuestas. Lo importante es que respondas con sinceridad y sin ayuda. Esto nos servirá para conocer cuánto sabes antes de empezar.
- Lee cada pregunta con atención y responde lo que se te pide: puede ser una palabra, una frase, un número o una idea corta.
- ¡Hazlo con calma y da lo mejor de ti!

1. ¿Qué es la participación ciudadana?

_____
_____
_____

2. Nombra una forma en que los ciudadanos pueden participar en su comunidad.

_____
_____
_____

3. ¿Qué hacen los gobiernos parroquiales o municipales en tu localidad?

_____
_____
_____

4. ¿Has escuchado qué es una asamblea barrial? ¿Para qué sirve?

_____
_____
_____
_____

5. ¿Por qué es importante que todos participen en las decisiones del barrio o comunidad?

_____
_____
_____
_____

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN



Nombre y Apellido:			Docente:	Santiago Torres
Curso:		Paralelo:		
Fecha:				

- A continuación, encontrarás algunas preguntas sobre temas que vas a aprender en clase.
- No te preocupes si no sabes todas las respuestas. Lo importante es que respondas con sinceridad y sin ayuda. Esto nos servirá para conocer cuánto sabes antes de empezar.
- Lee cada pregunta con atención y responde lo que se te pide: puede ser una palabra, una frase, un número o una idea corta.
- ¡Hazlo con calma y da lo mejor de ti!

1. Imagina que vives en una aldea Minecraft. ¿Cómo participarías en las decisiones del pueblo?

_____
_____
_____

2. ¿Qué mecanismos viste en el recorrido Minecraft para tomar decisiones en grupo? (Nombra dos)

_____
_____
_____
_____

3. ¿Cómo organizarías una reunión comunitaria con los aldeanos en Minecraft? (Da un ejemplo)

.----------

---

4. ¿Qué forma de participación ciudadana incluirías en tu maqueta de comunidad Minecraft? ¿Por qué?

---

5. ¿Qué aprendiste sobre la importancia de participar para mejorar un lugar donde vivimos?

_____
_____
_____

Anexo F

Cuestionario de Satisfacción – Uso de Minecraft en el Aula

Esta encuesta es anónima y tiene como objetivo conocer tu opinión sobre la clase en la que usamos Minecraft para aprender.
Por favor, responde con sinceridad. Marca con una “X” el número que mejor representa tu experiencia. Tiempo estimado: 10 minutos.

Escala: 1 = Nada | 2 = Poco | 3 = Bastante | 4 = Mucho

Parte 1: Preguntas cerradas (marca con "X")

1. ¿El docente planificó la clase de forma clara y organizada?

   1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

2. ¿La clase fue fácil de seguir cuando se aplicó en el aula?

   1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

3. ¿Lo que aprendiste con Minecraft se relacionó con otras materias?

   1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

4. ¿El profesor explicó bien las actividades con Minecraft?

   1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

5. ¿Tuviste acceso a los recursos o materiales necesarios?

   1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

6. ¿Entendiste bien los contenidos enseñados en clase?

   1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

7. ¿Te sentiste motivado o emocionado por aprender con Minecraft?

   1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

8. ¿Participaste activamente durante las actividades con Minecraft?

   1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

9. ¿Sientes que lo que aprendiste te servirá en la vida o en otras materias?

   1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

10. ¿Aprendiste a usar mejor la tecnología o el videojuego?

    1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

Parte 2: Preguntas abiertas (escribe tu respuesta)

1. ¿Qué fue lo que más te gustó de la clase con Minecraft?

2. ¿Qué aprendiste en esta clase que no sabías antes?

3. ¿Cómo te sentiste al trabajar con tus compañeros usando Minecraft?

4. ¿Qué mejorarías para la próxima clase con Minecraft?

Vinculación de ítems con dimensiones evaluadas

Ítem	Dimensión
Pregunta 1	Planificación didáctica
Pregunta 2	Implementación en el aula
Pregunta 3	Integración curricular
Pregunta 4	Participación docente
Pregunta 5	Accesibilidad tecnológica
Pregunta 6	Comprensión de contenidos
Pregunta 7	Motivación estudiantil
Pregunta 8	Participación active
Pregunta 9	Aprendizaje significativo
Pregunta 10	Habilidades digitales

Anexo G



CONSTRUYENDO CONOCIMIENTO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Guía didáctica para la enseñanza con Minecraft dirigido para el desarrollo de competencias en Educación General Básica



Introducción:

La integración de tecnologías innovadoras dentro del ámbito educativo representa una idea creciente en el contexto actual. Sin embargo, su implementación presenta diversos desafíos, especialmente en entornos donde el acceso a recursos tecnológicos es limitado. Minecraft, un entorno virtual basado en la construcción con bloques, se ha consolidado como una plataforma ideal y oportuna para promover el desarrollo de competencias clave a través actividades gamificadas que estimulen la creatividad, colaboración resolución de problemas y asociación de temas con la vida diaria.

Esta guía didáctica busca orientar a los docentes de Educación General Básica en la aplicación de Minecraft como recurso pedagógico, tanto en el uso directo del videojuego como mediante la adaptación de su temática y mecánica adaptándolo a actividades presenciales que no precisen el uso constante de equipos tecnológicos con y si acceso a internet. Es así como se proponen distintos modelos adaptables que permiten incorporar elementos característicos de Minecraft al aula, favoreciendo la motivación





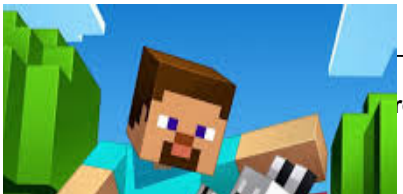
Justificación:

La relación entre los videojuegos y la educación ha demostrado ser una estrategia eficaz para captar la atención de los estudiantes y fomentar su motivación hacia el aprendizaje. No obstante, debido a la escasa divulgación de los beneficios que estos recursos ofrecen, así como a la limitada promoción de su aplicación en las aulas, son pocos los docentes que poseen un conocimiento adecuado sobre cómo integrarlos en sus prácticas pedagógicas.

En este contexto, la presente guía busca responder a dicha necesidad, proporcionando orientaciones claras y ejemplos prácticos de recursos accesibles que faciliten la integración de Minecraft mediante la gamificación, incluso en situaciones donde los estudiantes no cuenten directamente con el videojuego.

Los aportes de esta guía se fundamentan en los siguientes aspectos:

- Aprovecha un entorno familiar y motivador para los estudiantes, incrementando su interés y participación en las actividades escolares.
- Promueve el desarrollo de competencias transversales en las cuatro áreas básicas del currículo: Lengua y Literatura, Matemáticas, Ciencias Naturales y Estudios Sociales.



De esta manera, la guía pretende ser un recurso práctico que fortalezca las competencias docentes y promueva experiencias de aprendizaje motivadoras, inclusivas y contextualizadas.



¿A quién va dirigida?

La presente guía esta dirigida a docentes de Educación General Básica interesados en integrar Minecraft o más videojuegos en sus practicas pedagógicas



Índice

Introducción: 118

Justificación: 119

¿A quién va dirigida? 120

¿QUE ES? 122

Gamificación 122

Videojuegos en la educación 122
Minecraft 122
El uso de Minecraft como recurso educativo 123
Aprende sobre Minecraft 123
Minecraft Java y Minecraft Bedrock 123
..... 124
Dispositivos y Requisitos técnicos 124
Modos de juego 126
Modo Supervivencia (Survival) 126
Modo Creativo (Creative) 127
Modo Aventura (Adventure) 127
Modo Espectador (Spectator) 127
Modo Extremo (Hardcore) (exclusivo de Java Edition) 128
Controles y mecánicas esenciales 128
PC (Windows, Mac, Linux) 128
Consolas (Xbox One, Series X|S / PlayStation 4 y 5 / Nintendo Switch) 129
Dispositivos móviles (Android, iOS, Windows Mobile) 129
Nota importante: 130
Primeros pasos 130
Creación de un mundo 130
Aparición y exploración inicial 131
Recolección y uso básico de recursos 132
Construcción inicial 133
Configuración de punto de reaparición (opcional) 133
Recomendaciones para el docente 133
Modelos adaptables 134
Buenas practicas y recomendaciones 137
Retos y proyectos 139



¿QUE ES?

Gamificación

Uno de los precursores en la implementación de la gamificación en las aulas escolares es Karl Kapp (2012), quien define esta estrategia como el uso de dinámicas y mecánicas del juego en contextos educativos con el objetivo de motivar al alumnado, mejorando así su atención compromiso con su aprendizaje.

Videojuegos en la educación

Diversos estudios destacan el valor educativo de los videojuegos, ya que permiten captar la atención del alumnado y motivarlo mediante experiencias lúdicas e interactivas (Córdoba & Moreno, 2019). Su uso en el aula puede favorecer el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales, así como habilidades como la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico.

En particular, los videojuegos colaborativos y de mundo abierto, como Minecraft, potencian el trabajo en equipo, la comunicación y la autonomía, permitiendo que los estudiantes avancen a su propio ritmo y conecten los contenidos escolares con situaciones reales y significativas.

El Servicio de Innovación Educativa de la UPM (2020) establece los siguientes pasos:

7. Definir objetivos de aprendizaje.
8. Caracterización del grupo de estudiantes.
9. Diseño de las dinámicas, mecánicas y componentes.
10. Integración de los elementos del juego.
11. Establecer la retro evaluación.
12. Evaluación y ajustes.

Minecraft

Un videojuego de mundo abierto que permite la creación y exploración de entornos tridimensionales, lo cual lo convierte en una herramienta ideal para aplicaciones educativas (Minecraft, s/f). Asimismo, la versión Minecraft: Education Edition ofrece a los docentes tutoriales integrados, herramientas de gestión y lecciones preconfiguradas que abarcan una amplia gama de contenidos, promoviendo un entorno de aprendizaje centrado en el estudiante. No obstante,

una de las principales limitaciones de esta versión es su costo, lo que plantea interrogantes sobre cómo implementar eficazmente Minecraft en contextos educativos.

El uso de Minecraft como recurso educativo

Minecraft permite representar contenidos escolares de forma visual y concreta, adaptándose a las necesidades e intereses de los estudiantes. Al integrar conocimientos de distintas disciplinas, este entorno favorece metodologías activas como el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje basado en juegos (Ahumada, 2021).

Los docentes pueden utilizar esta plataforma para proponer actividades creativas e interdisciplinarias, como la construcción de biomas, la resolución de problemas matemáticos o la recreación de eventos históricos. Además, su flexibilidad permite ajustarse a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

Aunque su implementación requiere formación docente y ciertos recursos tecnológicos, Minecraft también ofrece la posibilidad de diseñar actividades basadas en su temática sin necesidad del videojuego, facilitando su uso incluso en contextos con limitaciones tecnológicas.



Aprende sobre Minecraft

Minecraft Java y Minecraft Bedrock

Minecraft: Java Edition y Minecraft: Bedrock Edition son las dos versiones principales del popular videojuego Minecraft, cada una con características, compatibilidades y enfoques de desarrollo distintos. Ambas ediciones permiten a los usuarios explorar mundos infinitos, construir estructuras, crear herramientas y participar en dinámicas de juego que fomentan la creatividad, sin embargo, difieren en sus plataformas, funcionalidades técnicas y formas de interacción con otros jugadores.



Minecraft: Java Edition es la versión original del juego, lanzada en 2009. Durante varios años se conoció simplemente como Minecraft, hasta que en septiembre de 2017 adoptó oficialmente el nombre Minecraft: Java Edition. Como su nombre indica, esta versión fue desarrollada en el lenguaje de programación Java y está diseñada principalmente para ejecutarse en computadoras con sistemas operativos Windows, macOS y Linux. Esta edición es reconocida por su amplia comunidad de modders, que han creado una gran cantidad de modificaciones (mods) que amplían las posibilidades del juego. A pesar de su flexibilidad y profundidad en personalización, Java Edition no es compatible con las versiones más recientes de otras plataformas, lo que la diferencia considerablemente de su contraparte Bedrock.

Por otro lado, Minecraft: Bedrock Edition se lanzó el 20 de septiembre de 2017 y se basa en Minecraft: Pocket Edition, que apareció inicialmente en 2011. Bedrock Edition nació de la intención de unificar la experiencia de juego en múltiples plataformas, reuniendo nueve de las principales (incluyendo consolas, dispositivos móviles y Windows 10) bajo una única base de código conocida como Bedrock Engine. Esta edición implicó una reescritura completa del juego desde cero, introduciendo cambios fundamentales en la plataforma que permitieron el desarrollo de una nueva comunidad con posibilidades de juego cruzado (cross-play) entre dispositivos. En consecuencia, Bedrock Edition es compatible entre consolas, dispositivos móviles y PC con Windows 10/11, lo que facilita que usuarios de diferentes plataformas jueguen juntos sin barreras. Generalmente, se le conoce simplemente como Bedrock.



Dispos  **quisitos técnicos**

Un aspecto clave a considerar al elegir una versión de Minecraft es la compatibilidad con los dispositivos disponibles. Minecraft: Java Edition se encuentra exclusivamente para computadoras de escritorio y portátiles, ya que solo es compatible con los sistemas operativos Windows, macOS y Linux. En contraste, Minecraft: Bedrock Edition ofrece una mayor versatilidad en cuanto a plataformas, ya que está disponible no solo para Windows 10 y 11, sino también para una amplia gama de consolas y dispositivos móviles, incluyendo Xbox One, Xbox Series S y X, PlayStation 4 y 5, Nintendo Switch, además de dispositivos Android, iOS y Windows Mobile.

Esta amplia compatibilidad permite que Bedrock Edition se juegue en una variedad más extensa de entornos, facilitando el acceso y la interacción entre jugadores que utilicen diferentes tipos de hardware.



Interfaz y funciones básicas

Otro aspecto relevante para comparar entre las dos ediciones de Minecraft es la interfaz de usuario y las funciones básicas disponibles en cada una. Aunque ambas versiones comparten la esencia del juego —explorar mundos, recolectar recursos, construir estructuras y sobrevivir—, existen diferencias sutiles en cómo se presentan los menús, las configuraciones y las mecánicas fundamentales.

En Minecraft: Java Edition, la interfaz tiende a ser más clásica y enfocada hacia usuarios de PC. Los menús son sencillos y ofrecen una amplia variedad de opciones personalizables, especialmente para quienes desean modificar aspectos gráficos, controles y configuraciones de juego. Una de las características distintivas de esta versión es la flexibilidad para añadir mods, paquetes de texturas y servidores personalizados, lo que permite a los jugadores adaptar su experiencia con gran libertad. Además, las actualizaciones en Java suelen llegar primero, lo que ofrece acceso anticipado a nuevas funciones y contenidos. El sistema de comandos y la consola también es más accesible y potente en esta edición, lo que facilita su uso en contextos educativos o de creación de contenido.



Por su parte, Minecraft: Bedrock Edition presenta una interfaz más moderna e intuitiva, adaptada a pantallas táctiles, consolas y dispositivos variados. Los menús están diseñados para ser más accesibles a usuarios de diferentes edades y tipos de hardware, con una navegación simplificada

y opciones visuales claras. Si bien esta versión no permite la instalación de mods de la misma forma que Java, ofrece acceso a una Tienda de contenido (Marketplace), donde los usuarios pueden adquirir mapas, paquetes de texturas y minijuegos desarrollados por la comunidad y socios oficiales. Además, Bedrock incorpora de forma nativa funciones de juego cruzado (cross-play) y una mejor optimización de rendimiento en distintos dispositivos, lo que garantiza una experiencia fluida incluso en hardware menos potente.



Modos de juego

Para comprender el funcionamiento de Minecraft es necesario conocer sus modos de juego, ya que estos determinan la forma en que los jugadores interactúan con el mundo virtual, los recursos y las dinámicas de aprendizaje o recreación que se pueden diseñar en el aula.

Tanto Minecraft: Java Edition como Minecraft: Bedrock Edition comparten los modos de juego principales, los cuales ofrecen experiencias variadas y adaptables según los objetivos del usuario:

Modo Supervivencia (Survival)

En este modo, los jugadores deben recolectar recursos naturales, fabricar herramientas, construir refugios y enfrentarse a diversos enemigos (como zombis y esqueletos) para sobrevivir. Se gestionan aspectos como la salud, el hambre y la resistencia, lo que introduce una dimensión estratégica que estimula habilidades como la resolución de problemas, planificación y toma de decisiones.



Modo Creativo (Creative)

Este modo ofrece a los jugadores acceso ilimitado a todos los recursos y bloques del juego, permitiendo volar y construir sin limitaciones de materiales ni peligro de enemigos. Es ideal para fomentar la creatividad, la expresión artística y la construcción de proyectos complejos, lo que resulta particularmente útil en contextos educativos para representar maquetas, paisajes históricos, escenarios científicos o cualquier contenido curricular.



Modo Aventura (Adventure)



Diseñado para permitir a los jugadores explorar mapas creados por otros usuarios con ciertas restricciones (por ejemplo, no romper bloques sin las herramientas adecuadas), este modo se utiliza frecuentemente en experiencias narrativas, recorridos guiados o desafíos predefinidos. Es útil cuando se quiere que los estudiantes recorran entornos diseñados con un propósito educativo sin alterar el mundo.

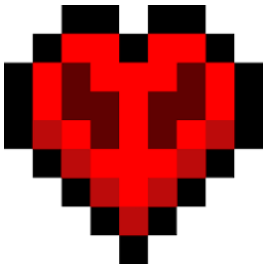
Modo Espectador (Spectator)



Este modo permite a los jugadores volar libremente e inspeccionar el mundo sin interactuar físicamente con él. Los usuarios pueden atravesar bloques y observar tanto la superficie como el interior del terreno. Es especialmente útil para realizar recorridos, observaciones o análisis de estructuras construidas, sin riesgo de modificar el entorno accidentalmente.

Modo Extremo (Hardcore) (exclusivo de Java Edition)

Este modo es una variante del modo Supervivencia, pero con un nivel de dificultad máximo y la característica de que, al morir, el jugador no puede reaparecer. Solo disponible en Java Edition, introduce un reto significativo, aunque su aplicación en entornos educativos es limitada debido a su nivel de exigencia.



Controles y mecánicas esenciales

Aunque las mecánicas del juego se mantienen consistentes en todas las plataformas, los controles varían dependiendo del tipo de dispositivo utilizado. A continuación, se detallan las acciones principales en cada uno:

PC (Windows, Mac, Linux)

- Movimiento: Teclas W, A, S, D
- Saltar: Barra espaciadora
- Agacharse/Caminar lento: Shift
- Correr: Doble pulsación W o Ctrl
- Ataque/Destruir bloques: Clic izquierdo del ratón
- Colocar bloques/Interactuar: Clic derecho del ratón
- Abrir inventario: E
- Abrir menú (pausa): Esc
- Cambio de elementos en barra rápida: Rueda del ratón o teclas 1-9

Consolas (Xbox One, Series X|S / PlayStation 4 y 5 / Nintendo Switch)

- Movimiento: Palanca izquierda
- Mirar alrededor: Palanca derecha
- Saltar:
- — Xbox: A
- — PlayStation: X
- — Switch: B
- Agacharse/Caminar lento:
- — Xbox: B
- — PlayStation: O (Círculo)
- — Switch: A
- Correr: Pulsa dos veces palanca izquierda hacia adelante
- Ataque/Destruir bloques: RT (Xbox) / R2 (PS) / ZR (Switch)
- Colocar bloques/Interactuar: LT (Xbox) / L2 (PS) / ZL (Switch)
- Abrir inventario:
- — Xbox: Y
- — PlayStation: Triángulo
- — Switch: X
- Abrir menú (pausa): Start/Options (+)
- Cambio de elementos en barra rápida: Cruceta o RB/LB (Xbox) / R1/L1 (PS) / R/ZR + Stick (Switch)

Dispositivos móviles (Android, iOS, Windows Mobile)

- Movimiento: Joystick virtual (esquina inferior izquierda)
- Mirar alrededor: Deslizar dedo (pantalla derecha)
- Saltar: Botón “Saltar” (generalmente en esquina inferior derecha)
- Agacharse: Botón “Agacharse” (junto al de saltar)

- Correr: Deslizar joystick hacia adelante dos veces rápido
- Ataque/Destruir bloques: Tocar y mantener en el objeto/bloque
- Colocar bloques/Interactuar: Tocar una vez sobre el objeto/bloque
- Abrir inventario: Icono Mochila
- Abrir menú (pausa): Icono "…" o "Pausa"
- Cambio de elementos en barra rápida: Tocar directamente el objeto de la barra inferior

Nota importante:
En Bedrock Edition (que es la usada en móviles y consolas), los controles son personalizables y se pueden modificar desde el menú de configuración, lo que permite adaptarlos a las preferencias del usuario o a necesidades específicas del aula.



Primeros pasos

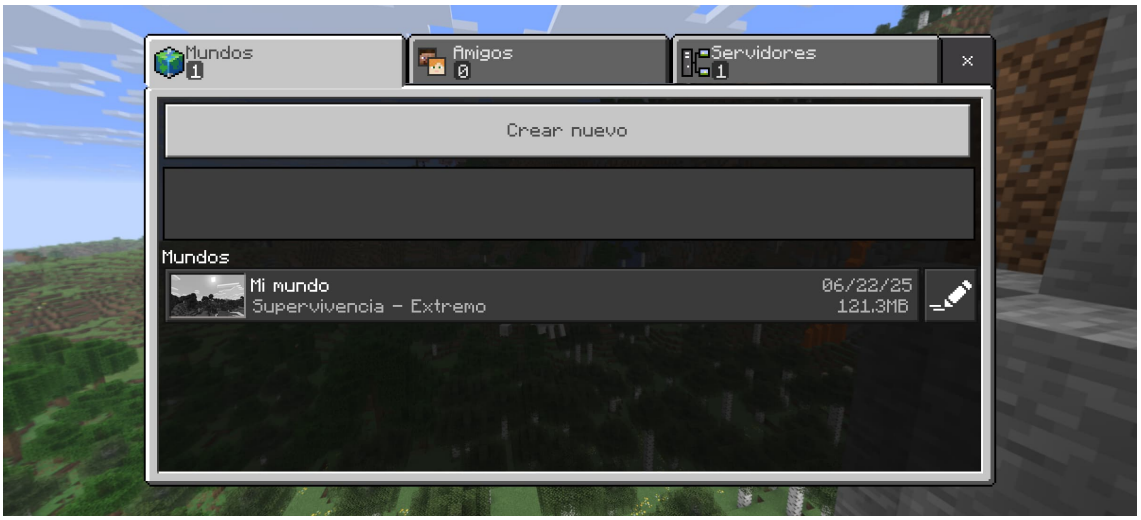
Una vez comprendidos los controles y las mecánicas básicas, el siguiente paso es familiarizarse con el entorno del juego y realizar las primeras acciones que permiten iniciar una experiencia significativa. Esta etapa es fundamental tanto para los docentes, quienes utilizarán el juego como recurso didáctico, como para orientar adecuadamente a los estudiantes.

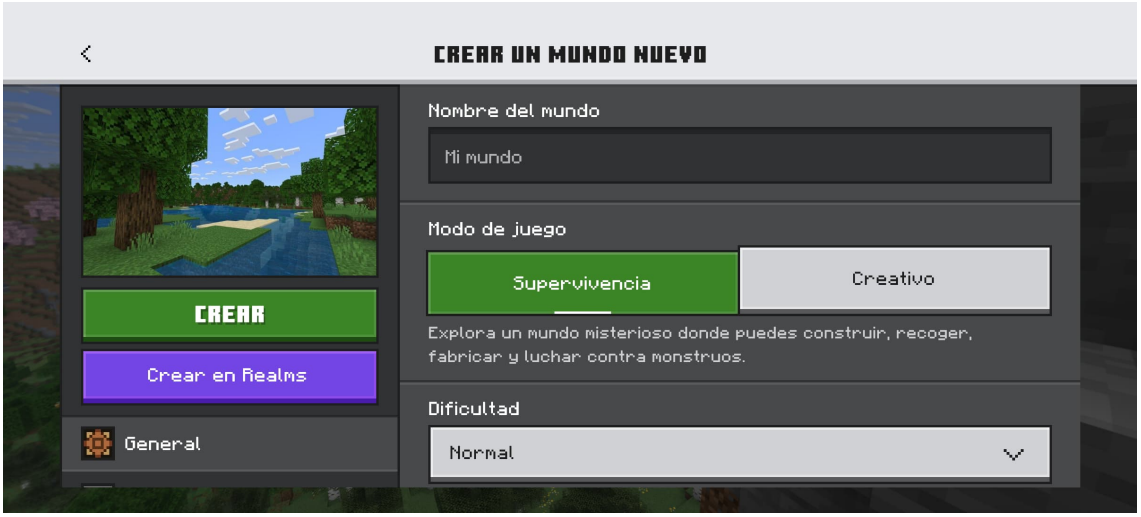
A continuación, se describen las acciones esenciales para comenzar una partida en Minecraft, independientemente de la edición o dispositivo.

Creación de un mundo

- Al iniciar el juego, el usuario debe seleccionar la opción "Crear un nuevo mundo". Aquí podrá configurar parámetros importantes que definirán las características del entorno donde se desarrollará la experiencia.
- Nombre del mundo: Es recomendable asignar un nombre representativo (por ejemplo, "Aventura histórica 5to B" o "Proyecto ecosistemas").
- Modo de juego: Elegir entre Creativo, Supervivencia o Aventura, según los objetivos de la actividad.
- Dificultad: Se puede establecer entre Pacífica, Fácil, Normal o Difícil (en el contexto educativo, suele ser conveniente usar Pacífica para evitar enemigos).
- Tipo de mundo:
  - Predeterminado (Superficie normal)
  - Superplano (ideal para construcciones y maquetas)
  - Islas flotantes u otros (opcional)

Opciones adicionales: Activar o desactivar la generación de estructuras, la aparición de monstruos, entre otras características.





Aparición y exploración inicial

Una vez creado el mundo, el jugador aparecerá en un punto aleatorio (llamado punto de aparición o spawn).

Es recomendable realizar las siguientes acciones iniciales:

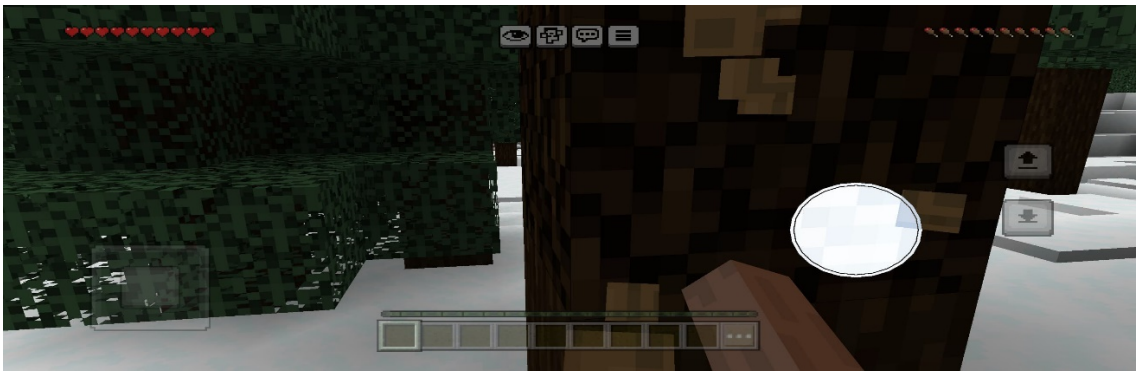
- Observar el entorno para identificar recursos cercanos (árboles, agua, animales, aldeas).

- Definir una ubicación base donde desarrollar la actividad (por ejemplo, construir la maqueta o realizar la dinámica planeada).
- Marcar o memorizar el punto de aparición, especialmente si se planea que los estudiantes hagan recorridos guiados.



Recolección y uso básico de recursos

- En el modo Creativo, todos los recursos están disponibles en el inventario.
- En modo Supervivencia, se recomienda iniciar con:
- Recolectar madera (golpear árboles).
- Fabricar herramientas básicas (mesa de trabajo, hacha, pico).
- Buscar alimentos o materiales útiles (semillas, lana, piedra).
- Estos pasos permiten familiarizarse con las acciones de crafteo, construcción e interacción con el entorno.



Construcción inicial

- Una de las primeras tareas sugeridas es construir un refugio sencillo, una plataforma o un espacio que servirá como base de operaciones.
- Esto permite aplicar de inmediato las mecánicas de colocación de bloques y planificación espacial.



Configuración de punto de reaparición (opcional)

Si se juega en modo Supervivencia y se desea facilitar la ubicación, es posible crear una cama (con lana y madera) y dormir en ella para establecer un punto de reaparición más seguro.

Recomendaciones para el docente

Explorar previamente el mundo: Antes de utilizarlo con los estudiantes, es recomendable que el docente recorra y configure el entorno para adaptarlo a los objetivos didácticos.

Definir normas y objetivos claros: Comunicar a los estudiantes qué acciones están permitidas y cuál es la meta de la actividad.

Documentar el proceso: Se pueden tomar capturas de pantalla o grabaciones para registrar el avance de las actividades, especialmente si se relaciona con evidencias de aprendizaje.



Modelos adaptables

Modelo 1: "Misión Educativa Minecraft"

Tipo: Narrativa gamificada para resolver un reto o problema contextualizado.

Estructura:

- Contexto: Se plantea una situación o mundo a explorar.
- Desafío o misión: El estudiante debe cumplir una tarea concreta.
- Progreso: Superación de obstáculos o retos progresivos.
- Evaluación: Según el logro de objetivos y procesos.

Ejemplos por área:

ÁREA	EJEMPLO DE APLICACIÓN
Lengua y literatura	“Has llegado a la Aldea de los Narradores. El sabio te pide que escribas un cuento que rescate las tradiciones orales del pueblo.”
Matemáticas	“El Reino Cúbico necesita una muralla. Calcula el área y el volumen de los bloques necesarios para construirla.”
Ciencias naturales	“Exploras un bioma desconocido. Debes identificar especies, clasificar animales y registrar sus características.”
Estudios Sociales	“Viajas al pasado a una civilización antigua. Reconstruye una ciudad con base en sus estructuras sociales y económicas.”

Modelo 2: "Construcción de Conocimiento"

Tipo: Proyecto colaborativo con construcción (real o simbólica).

Estructura:

- Meta grupal: Crear un producto o espacio representativo.
- Roles asignados: Cada estudiante tiene un rol (líder, constructor, investigador...).
- Materiales: Minecraft o cartulinas, bloques físicos, papel cuadriculado.

- Evaluación: Proceso de trabajo + producto final.

Ejemplos por área:

ÁREA	EJEMPLO DE APLICACIÓN
Lengua y literatura	Construir un escenario narrativo (castillo, bosque encantado) y representar una obra.
Matemáticas	Diseñar un parque con medidas exactas, simétrico, usando figuras geométricas.
Ciencias naturales	Construcción de una célula gigante, sistema solar o ciclo del agua.
Estudios Sociales	Recrear un asentamiento indígena o colonia histórica con elementos culturales.

Modelo 3: "Mapa del Saber"

Tipo: Visualización del progreso y contenidos como zonas de un mundo.

- Estructura:
- Zonas temáticas: Cada unidad es un lugar (ej. Montaña de Fracciones, Bosque de Verbos).
- Actividades: Cada “zona” tiene desafíos específicos.
- Avance: Progreso visual con insignias, caminos, tableros.
- Evaluación: Según las “zonas” conquistadas + tareas entregadas.

Ejemplos por área:

Área Ejemplo de aplicación

ÁREA	EJEMPLO DE APLICACIÓN
Lengua y literatura	Zonas: Gramática, Ortografía, Escritura creativa, Comprensión lectora
Matemáticas	Zonas: Números naturales, Medidas, Figuras, Problemas.
Ciencias naturales	Zonas: Seres vivos, Energía, Materia, Cuerpo humano.
Estudios Sociales	Zonas: Historia, Geografía, Ciudadanía, Economía.

Modelo 4: "Crafteo de Saberes"

Tipo: Combinación de conceptos para formar otros más complejos.

Estructura:

- Recetas educativas: Se combinan ideas o datos (como en Minecraft) para “crear” nuevos aprendizajes.
- Tablero de crafteo: 3 elementos que se conectan para dar lugar a un nuevo concepto.
- Evaluación: Relación lógica y justificación del resultado.

Ejemplos por área:

ÁREA	EJEMPLO DE APLICACIÓN
Lengua y literatura	Verbo + tiempo + persona = conjugación
Matemáticas	Base + altura + fórmula = área del triángulo.
Ciencias naturales	Agua + calor + evaporación = ciclo del agua.
Estudios Sociales	Población + territorio + poder = Estado

Modelo 5: "Aventura por Niveles"

Tipo: Juego tipo RPG por etapas de complejidad creciente.

Estructura:

- Niveles: Se organizan los contenidos por niveles de dificultad.
- Desbloqueos: Cada logro permite avanzar al siguiente nivel.
- Misiones opcionales: Actividades extra para obtener “poderes” o insignias.
- Evaluación: Progreso individual, autorregulación, logros.

Ejemplos por área:

ÁREA	EJEMPLO DE APLICACIÓN
Lengua y literatura	Nivel 1: Escribir oraciones. Nivel 2: Párrafos. Nivel 3: Textos narrativos.
Matemáticas	Nivel 1: Sumas y restas. Nivel 2: Multiplicaciones. Nivel 3: Problemas complejos.
Ciencias naturales	Nivel 1: Observación. Nivel 2: Hipótesis. Nivel 3: Experimentación.
Estudios Sociales	Nivel 1: Línea del tiempo. Nivel 2: Contextualización. Nivel 3: Análisis crítico.

Buenas practicas y recomendaciones

El uso de Minecraft como recurso didáctico implica no solo manejar las herramientas técnicas del juego, sino también aplicar criterios pedagógicos que aseguren una experiencia formativa, inclusiva y significativa. A continuación, se presentan las buenas prácticas y recomendaciones clave para docentes que deseen incorporar Minecraft en el aula:

1. **Planificación pedagógica clara**

- Antes de iniciar la actividad, es fundamental que el docente:
- Defina objetivos de aprendizaje precisos alineados con el currículo.
- Seleccione los contenidos que se abordarán (en las áreas de Lengua, Matemáticas, Ciencias y Estudios Sociales).
- Diseñe actividades adaptadas que integren tanto el juego como material manual (maquetas, dibujos, presentaciones físicas).
- Ejemplo: Si se va a realizar un “Tour por biomas de Minecraft”, relacionarlo previamente con los ecosistemas vistos en Ciencias Naturales.

2. **Contextualización y conexión con la vida real**

- Para maximizar la comprensión, las actividades deben vincular los contenidos del juego con situaciones cotidianas y conocimientos previos de los estudiantes.
- Utilizar analogías entre elementos del juego y la vida real.
- Promover la reflexión sobre cómo se relacionan los contenidos (ejemplo: comparar una aldea de Minecraft con una comunidad local).

3. **Diseño de materiales complementarios manuales**

- Considerando que solo el docente dispone del videojuego:
- Elaborar guías impresas, plantillas, fichas de trabajo o modelos físicos (como mapas, recortes, maquetas).
- Fomentar que los estudiantes representen físicamente lo visto en el juego mediante dibujos, collages, carteles o prototipos.
- Ejemplo: Después de una visita virtual a un templo en Minecraft, los estudiantes construyen una maqueta con cartón o plastilina.

4. **Fomentar la participación activa y colaborativa**

- Es importante garantizar que todos los estudiantes participen, aunque no interactúen directamente con el videojuego.

- Asignar roles (observador, registrador, narrador, diseñador).
- Fomentar el trabajo en equipo durante las actividades complementarias.
- Crear espacios para que expresen opiniones, hagan preguntas y reflexionen.

5. Establecer normas claras de uso y comportamiento

- Para asegurar un ambiente ordenado:
- Comunicar las reglas de interacción dentro y fuera del juego.
- Establecer límites de tiempo, turnos de visualización y responsabilidades.
- Promover valores como el respeto, la cooperación y la tolerancia.

6. Evaluación formativa y retroalimentación constante

- Durante y después de la actividad:
- Aplicar instrumentos de evaluación cualitativa (rúbricas, listas de cotejo, autoevaluaciones).
- Brindar retroalimentación oportuna, destacando logros y áreas de mejora.
- Motivar a los estudiantes a autoevaluar su proceso y compartir sus aprendizajes.

7. Aprovechar el potencial creativo y artístico

- Incentivar que los estudiantes:
- Diseñen sus propias representaciones basadas en Minecraft.
- Integren elementos de arte, música, teatro o literatura en las actividades.
- Expresen sus ideas a través de narrativas, cómics, canciones o exposiciones.

8. Garantizar la accesibilidad e inclusión

- Adaptar las actividades considerando las diversidades del aula:
- Proponer alternativas para estudiantes con dificultades motoras, visuales o cognitivas.
- Asegurar que todos tengan acceso a los materiales físicos.
- Brindar apoyo adicional si es necesario (acompañamiento, explicaciones simplificadas).



Retos y proyectos

El uso de retos y proyectos dentro de la propuesta didáctica con Minecraft es una estrategia clave para desarrollar competencias cognitivas, sociales, artísticas y tecnológicas en los estudiantes. Estos retos estimulan la resolución de problemas, la creatividad, el trabajo colaborativo y la transferencia de aprendizajes a contextos reales.

A continuación, se presentan tipos de retos y proyectos adaptables a diversas áreas del currículo, utilizando Minecraft como herramienta de visualización y material manual como recurso complementario.

Retos individuales

Objetivo: Fomentar la autonomía, creatividad y responsabilidad.

Construye tu refugio ideal

Área: Lengua / Arte

El docente muestra ejemplos de casas en Minecraft. Los estudiantes diseñan (en papel o maqueta) su "refugio ideal", redactando una descripción escrita de sus características.

Mapa del tesoro

Área: Estudios Sociales / Matemáticas

A partir de un recorrido en Minecraft, los estudiantes dibujan un mapa con coordenadas, escalas y rutas para llegar a un "tesoro" escondido.

Retos grupales

Objetivo: Promover la cooperación, diálogo y organización.

Diseño de una comunidad sostenible

Áreas: Ciencias Naturales / Estudios Sociales

Con base en un recorrido por una aldea de Minecraft, los estudiantes crean un plano o maqueta de una comunidad sostenible que contemple recursos, vivienda, cultivos y servicios básicos.

Recreación histórica

Áreas: Estudios Sociales / Arte

Tras visualizar construcciones históricas en Minecraft (castillos, pirámides, templos), los grupos recrean estas edificaciones usando materiales como cartón, plastilina o arcilla.

Proyectos interdisciplinarios

Objetivo: Integrar varias áreas del conocimiento en una tarea de mayor alcance.

Feria de biomas

Áreas: Ciencias Naturales / Lengua / Arte

Cada grupo investiga un bioma (desierto, bosque, tundra) tras observarlo en Minecraft. Preparan una exposición con maquetas, infografías, murales y una presentación oral sobre flora, fauna y clima.

Mi ciudad ideal

Áreas: Matemáticas / Estudios Sociales / Arte

A partir de un recorrido virtual de una ciudad en Minecraft, los estudiantes diseñan un modelo de "ciudad ideal" considerando calles, servicios, comercio y espacios públicos. Representan su ciudad con planos y maquetas y exponen su funcionamiento.

Retos exprés (mini desafíos)

Objetivo: Resolver tareas rápidas en una o dos sesiones.

Clasifica y agrupa

El docente muestra distintos objetos de Minecraft (bloques, herramientas). Los estudiantes clasifican y agrupan elementos similares en fichas o carteles.

Diseña tu personaje

A partir de las figuras vistas en Minecraft, los estudiantes dibujan su avatar, le asignan un nombre y escriben una pequeña biografía.

Sugerencias para el docente

Relacionar siempre los retos con contenidos curriculares vigentes.

Adaptar la complejidad de las tareas según el nivel educativo.

Fomentar evidencias físicas del proceso (carpetas, portafolios, maquetas).

Promover la reflexión final sobre lo aprendido, conectando la experiencia de Minecraft con la vida real.

Referencias bibliográficas

Ahumada, L. (2021). Enseñar y aprender jugando con Minecraft. *Observatorio de tecnología educativa, 48*, 1-10. https://intef.es/wp-content/uploads/2021/05/Minecraftv7.pdf

Córdoba, M. Moreno, J. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, 12(2), 113-138. https://doi.org/10.15332/25005421.5010

Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer. https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer

Minecraf. (*s.f*). https://www.minecraft.net/es-es

Anexo H

Destreza con criterio de desempeño (Desagregada) Analizar con el uso de las TIC y otros recursos, las características de los biomas y sus clases (Ref CN.3.1.9.)

Objetivo de clase Diferenciar los distintos biomas que se encuentran en el mundo, características, flora y fauna mediante videos, maquetas, juego didáctico y videojuego.

Indicador de evaluación Actividades Recursos Evaluación

Examina la dinámica de los biomas en función de sus características, clases, diversidad biológica. (Ref. CN.3.3.1.) Anticipación

Actividad cuatro esquinas

El docente ubica a los estudiantes y sus pupitres en 4 filas, uniendo una fila a la de al lado.

En esta actividad el docente pega distintas imágenes de los biomas (sabana, marino, manglar, desierto, polar, selva, bosque) expresados en Minecraft, en distintos puntos de las paredes del aula, además coloca notas stickers en cada una de las imágenes.

El docente pide que cada estudiante camine y observe todas las imágenes de biomas, además de escribir en las notas stickers de cada una de las imágenes las características de cada imagen que ve.

Construcción

los estudiantes retornan a sus asientos-

El docente proyecta el vídeo (biomas) para los estudiantes, quienes tienen que observar a profundidad la explicación que se da. https://youtu.be/U4Ey8J0h8D4

Aventura Ecocraft

El docente entrega a los estudiantes una bitácora, la cual se encuentra separada en 7 espacios, además recibirá equipamiento (bufanda, gorro, gafas e impermeable para zapatos) y distintas imágenes (sombrilla, bloqueador solar, fogata, remos)

El docente proyecta el mundo previamente construido en el videojuego Minecraft, el cual consiste en una vagoneta la cual pasa por cada uno de los biomas ya antes mencionados.

El docente al pasar y guiar a los estudiantes, realiza una explicación detallada de las características y nombres de los biomas, preguntando a los estudiantes que equipamiento debe de usar y qué imágenes se relacionan con los biomas.

Posteriormente el docente realiza una nueva expedición por cada uno de los biomas, esta vez en otro orden. Pide a los estudiantes que escriban los nombres de los biomas dentro de la bitácora, sus características y el equipamiento que se debe de usar e imágenes relacionadas con los ecosistemas.

Mundopolycraft

Para esta actividad el docente pide a los estudiantes formar ocho grupos de cinco personas uniendo sus bancas y mesas, el docente procede a leer las reglas del juego, paso por paso, hasta que los estudiantes tengan un entendimiento total del juego.

El docente entregará un tablero, con tarjetas, dinero y fichas a cada grupo, los estudiantes siguiendo las reglas e instrucciones, proceden a jugar Mundopolycraft, mientras el docente observa a cada grupo uno por uno. El tiempo de juego es de 25 min, quien termine con mayor cantidad de dinero y propiedades será el ganador.

Consolidación

Construcción de biomas

Los estudiantes recibirán materiales para construir los biomas vistos (tijeras, goma, plantillas de cubos de minecraft (arena, agua, tierra, pasto, hojas, tronco, plantas, animales) cartón, paletas, fomix y marcadores), tomando en cuentas todas las características que tiene cada uno de los biomas, los estudiantes deben de armar cada ecosistema, mientras el docente observa que cada estudiante realice la actividad y atiende sus necesidades o dudas.

Tiempo de la actividad 20 min (en caso de no acabar las maquetas enviar la actividad a finalizar en casa) • Imágenes de los distintos biomas que hay en el mundo (selva, desierto, bosque, manglar, sabana, marino, polar)

- Notas stickers

- Video biomas

- Equipamiento (bufanda, gorro, gafas e impermeable para zapatos)
- imágenes (sombrilla, bloqueador solar, fogata, remos)

- Videojuego Minecraft

- Tablero Mundopolycraft
- Fechas, tarjetas, dinero y dados.

- (tijeras, goma, plantillas de cubos de minecraft (arena, agua, tierra, pasto, hojas, tronco, plantas, animales) cartón, paletas, fomix y marcadores), Anticipación

Lista de cotejo

criterios:

- Identificación del bioma.
- Descripción de características.

Rúbrica Ecocraft

Criterios:

- Identificación del bioma.
- Características del ecosistema.
- Selección de equipamiento.
- Participación.

Rúbrica Mundopolycarft

Criterios

- Conocimiento del bioma.
- Trabajo en equipo.
- Gestión de recursos.
- Compresión de reglas.

Lista de cotejo

Criterios:

- El bioma está bien identificado.
- Selecciona de manera correcta la flora y fauna.
- Creatividad y diseño.
- Presentación final.

.

Anexo I

Destreza con criterio de desempeño (Desagregada) Elegir lecturas basándose en preferencias personales de autor, género o temas y el manejo de diversos soportes para formarse como lector autónomo. Ref. LL.3.5.3.

Objetivo de clase Desarrollar la creatividad literaria y la expresión poética de los estudiantes a través de actividades lúdicas, colaborativas y manuales inspirados en entornos de Minecraft, que permitan comprender las características del poema de autor y fomentar el gusto por la lectura y escritura.

Indicador de evaluación Actividades Recursos Evaluación

Elige lecturas basándose en preferencias personales de autores, géneros o temas, maneja diversos soportes para formarse como lector autónomo. (Ref. I.LL.3.7.2.)

Anticipación

Actividad: Poecrafteando espacios

El docente presenta cuatro imágenes de escenarios poéticos (noche estrellada, bosque encantado, campo con flores, y montaña nevada), todos inspirados en Minecraft. Estas imágenes estarán impresas y ubicadas en distintas esquinas del aula. Se pide a los estudiantes que recorran las estaciones y escriban una palabra que les inspire cada imagen. Luego, se forma un 'banco de palabras poéticas' en la pizarra. Este banco se usará más adelante para construir versos.

Construcción

Actividad 1: Fragmentos de inspiración

Cada grupo recibe una tarjeta con un fragmento de poema breve. Deberán leerlo, identificar su emoción principal y crear una mini escena en papel inspirada en Minecraft que represente el poema. Luego lo comparten con el resto.

Actividad 2: Poema-Cohete

Cada estudiante recibe una plantilla en forma de cohete donde en cada nivel del cohete deben escribir un verso. La consigna es: escribir un poema que lleve sus ideas a las estrellas. Se utiliza el banco de palabras de la anticipación. Luego, los cohetes se pegan en la pared formando una constelación poética del aula.

Consolidación

Construcción de biomas

Actividad: Escenario Poético en Vivo

El docente transforma el aula en un 'Mundo Poético' proyectando un fondo de Minecraft (o usando carteles). Los estudiantes escogen uno de los escenarios y recitan su poema en voz alta, usando una 'antorcha mágica' como micrófono simbólico. El resto del grupo da retroalimentación positiva y se crea un mural titulado: 'Poemas que nacieron del juego' • 4 imágenes impresas de escenarios inspirados en Minecraft:

- Noche estrellada
- Bosque encantado
- Campo con flores
- Montaña nevada
- Cinta adhesiva o chinches para pegar las imágenes en las esquinas del aula.
- Tarjetas adhesivas (post-it) o papelitos pequeños para cada estudiante.
- Plumones o lápices.
- Tarjetas con fragmentos breves de poemas (pueden estar impresos o escritos a mano).
- Hojas o cartulinas para crear mini escenas de Minecraft (pueden ser dibujos o collages).
- Plantillas de “Poema-Cohete” (forma de cohete con espacio para 4 o 5 versos).
- Tijeras (opcional, si se arman cohetes en 3D).
- Cinta adhesiva o chinches para pegar los cohetes en la pared.

- Pizarra y marcador para escribir el “banco de palabras poéticas”.
- Proyector (opcional) para mostrar un fondo de Minecraft (puede ser una imagen estática de un paisaje).
- Carteles decorativos con escenas de Minecraft (alternativa si no hay proyector).
- “Antorcha mágica” (puede ser una linterna forrada con papel brillante, un tubo decorado o una réplica de Minecraft).
- Espacio libre o alfombra para el escenario poético.
- Cartulina grande o papelógrafo para crear el mural: “Poemas que nacieron del juego”.

Anticipación

Lista de cotejo

Criterios:

● Identificación del escenario poético.

● Asociación de palabras con emociones o sensaciones.

.

Rúbrica – Fragmentos de inspiración

Criterios:

● Comprensión del contenido poético.

● Relación del fragmento con la escena creada.

● Participación grupal.

● Creatividad en la representación.

Rúbrica – Poema-Cohete

Criterios:

● Uso de lenguaje poético.

● Coherencia entre versos.

● Aplicación del vocabulario del banco de palabras.

● Presentación final del cohete.

Lista de cotejo

Criterios:

● Lectura clara y expresiva del poema.

● Relación del poema con el escenario seleccionado.

● Participación en la actividad final.

● Actitud positiva y escucha activa durante las presentaciones.

Anexo J

Destreza con criterio de desempeño (Desagregada) M.3.2.23. Utilizar siglo, década y lustro para interpretar información del entorno

Objetivo de clase Comprender las unidades de tiempo (años, lustros, décadas y siglos) mediante actividades lúdicas, visuales y gamificadas inspiradas en Minecraft, que fomenten el pensamiento lógico y la aplicación del conocimiento a situaciones reales.

Indicador de evaluación Actividades Recursos Evaluación

I.M.3.9.2. Resuelve situaciones problemáticas variadas empleando relaciones y conversiones entre unidades, múltiplos y submúltiplos, en medidas de tiempo; justifica los procesos utilizados y comunica información. (I.1., I.2.) Anticipación

Actividad: “Exploradores del tiempo”

El docente llega caracterizado como un viajero del tiempo Minecraft (puede usar una capa o sombrero pixelado).

Muestra una “máquina del tiempo” construida con cartón y texturas de Minecraft.

Plantea estas preguntas exploratorias:

¿Cómo sabemos cuánto ha pasado desde que naciste?

¿Cómo medimos los años?

¿Alguna vez escuchaste la palabra lustro o década?

Actividad: “Reto de relojeros”

Se forman pequeños grupos.

Se entregan tarjetas con preguntas (pueden estar en cofres de papel Minecraft):

¿Con qué se mide el tiempo?

¿Cuántos años equivale un lustro?

¿Cuántos años equivale una década?

Cada grupo debate y escribe su respuesta en un panel de “bloques de tiempo” hecho en cartulina con cuadros (como una tabla de Minecraft).

El docente recoge las ideas clave en la pizarra.

Construcción

Actividad: “Time-Craft” – Viaje por las líneas del tiempo

El docente proyecta un mapa Minecraft de épocas (usando el juego) y lo recorre brevemente indicando eventos en diferentes periodos: hace 1 año, hace 10, hace 100.

Entrega a cada estudiante una hoja con una línea del tiempo vacía, decorada al estilo Minecraft.

En grupo, deben ubicar:

Años → Lustros → Décadas → Siglos

Evento ficticio o real (nacimiento, invención, época prehistórica)

Luego, completan equivalencias en sus hojas:

1 lustro = ___ años

2 décadas = ___ años

1 siglo = ___ años

Actividad: “Desafío Cronocraft”

En equipos, juegan un minijuego de tarjetas:

Cada tarjeta contiene un evento y un año.

Deben calcular cuánto tiempo ha pasado en lustros, décadas, o siglos.

Ejemplo: “La escuela se fundó en el 2000. ¿Cuántas décadas han pasado?”

Las respuestas se colocan en bloques de construcción impresos con números (estilo cubos Minecraft).

Equipo que complete más conversiones correctamente, gana “esmeraldas de tiempo” (pueden ser gemas de cartulina).

Consolidación

Actividad: “Construcción del saber”

En su cuaderno, escriben:

Tres equivalencias nuevas aprendidas.

Una situación real donde puedan aplicar esta información.

Opcional: pegar una “medalla del tiempo Minecraft” por participación.

- Máquina del tiempo decorativa (manual)
- Tarjetas con preguntas y eventos
- Línea del tiempo Minecraft impresa
- Plantillas de bloques, esmeraldas y cofres
- Proyector (opcional para mostrar Minecraft)
- Cuadernos, lápices, tijeras, pegamento

”.

Lista de cotejo

Criterios:

● Participa activamente en la exploración inicial.

● Expresa ideas previas sobre las unidades de tiempo.

● Relaciona correctamente los términos básicos (año, lustro, década, siglo).

Rúbrica – Time-Craft: Línea del Tiempo

Criterios:

● Identificación correcta de equivalencias entre unidades de tiempo.

● Organización clara y coherente en la línea del tiempo.

● Relación entre eventos y unidades temporales.

● Participación en el trabajo grupal.

Rúbrica – Desafío Cronocraft

Criterios:

● Precisión en los cálculos de conversión entre años, lustros, décadas y siglos.

● Trabajo colaborativo y toma de decisiones en grupo.

● Aplicación correcta del conocimiento en contextos nuevos.

● Uso adecuado del material entregado (tarjetas, bloques, esmeraldas).

Lista de cotejo

Criterios:

● Identifica al menos tres equivalencias temporales nuevas.

● Redacta un ejemplo real de aplicación del contenido.

● Demuestra comprensión global del tema trabajado.

● Mantiene una actitud positiva y reflexiva durante la actividad final.

Anexo K

Destreza con criterio de desempeño (Desagregada) Reconocer las formas de participación popular de las provincias, cantones y parroquias en la vida pública, destacando el trabajo y la acción colectivos en pro del bien común. Ref. CS.3.2.22.

Cultura de aprendizaje

Objetivo de clase Comprender las distintas formas y mecanismos de participación popular en una sociedad democrática, a través de experiencias colaborativas, lúdicas y visuales inspiradas en Minecraft, que promuevan la reflexión crítica y el compromiso ciudadano.

Indicador de evaluación Actividades Recursos Evaluación

I I.CS.3.11.1. Analiza las ventajas y desventajas de la organización territorial del país, las características de sus gobiernos (provinciales, municipales y parroquiales) y sus formas de participación popular, reconociendo las concordancias o inconsistencias entre la división natural y territorial existente en el país. (J.1., I.2.)

Anticipación

El aula se divide en 4 grupos que representan aldeas Minecraft.

Cada grupo recibe tarjetas con diferentes situaciones ficticias: elegir un líder vecinal, decidir sobre un parque comunitario, organizar una minga, etc.

Desarrollo:

Se dialoga grupalmente sobre:

¿Qué harían como grupo ante esa situación?

¿Están tomando decisiones juntos?

¿Eso es democracia?

El docente pregunta a todo el grupo:

¿Qué es la democracia?

¿Cómo participan los ciudadanos en su comunidad?

Construcción

El docente proyecta un mundo Minecraft simulado con diferentes zonas que representan formas de participación:

- Asamblea barrial
- Consulta popular
- Presupuesto participativo
- Iniciativa ciudadana
- Derecho a la protesta pacífica
- Voto popular

Desarrollo:

Cada zona tiene un cartel o NPC que explica brevemente el mecanismo.

A cada grupo se le entrega una Bitácora Ciudadana, donde deberán anotar:

El nombre del mecanismo

Qué lo caracteriza

Un ejemplo de la vida real

Se realiza una ronda de socialización para compartir lo aprendido.

Consolidación

Cada grupo recibe materiales manuales (cubos, papeles, cartón) para construir su propia comunidad Minecraft en maqueta.

Desarrollo:

En su maqueta deben incluir al menos dos formas de participación popular: cartel de votaciones, pancarta de consulta, asamblea de aldeanos, etc.

Presentan brevemente su comunidad al grupo.

Tarjetas de situaciones sociales

Bitácoras ciudadanas (cuadernillo para anotar información)

Proyector y Minecraft (para el docente)

Figuras de aldeanos impresas

Bloques de cartón decorados estilo Minecraft

Goma, tijeras, paletas, papel craft, marcadores

Lista de cotejo

Criterios:

- Participa activamente en el diálogo grupal.
- Relaciona situaciones con conceptos de democracia y participación ciudadana.
- Identifica correctamente los mecanismos de participación popular.
- Establece ejemplos de la vida real relacionados con los mecanismos.
- Selecciona y representa adecuadamente elementos de participación en la maqueta.
- Trabaja de forma colaborativa con su grupo.
- Presenta su maqueta de manera clara y ordenada.
- Demuestra creatividad y organización en su trabajo manual.