

## De la clase al nivel: efectos de la ludificación LEXPLAY en la motivación para aprender en estudiantes universitarios

### From the Classroom to the Level: Effects of LEXPLAY Gamification on University Students' Motivation to Learn

Gerardo Israel Cuevas Canul\*

<sup>1</sup> Universidad Latino. drgerardoisraelcuevascanul@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-5380-0704>

#### Resumen

Este estudio describe el efecto de la ludificación LEXPLAY en la motivación para el aprendizaje en estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad 311. Se empleó investigación-acción con enfoque cuantitativo, utilizando una muestra aleatoria de 60 estudiantes. En el diagnóstico colaborativo con el propio alumnado se evidenció que los métodos tradicionales para abordar materias teóricas no resultaban motivantes, lo que justificó el diseño de una intervención gamificada. La fase de Herramientas y Diseño Ágil de Intervenciones permitió prototipar misiones, niveles, puntos e insignias, priorizando rapidez y bajo costo; posteriormente, la Implementación y Monitoreo ofreció ajustes iterativos con datos en tiempo real; finalmente, la Evaluación Reflexiva trianguló hallazgos cuantitativos y percepciones del estudiantado para orientar mejoras. Se aplicó un instrumento tipo Likert (30 ítems, 5 categorías) antes y después de la intervención. Los resultados muestran incrementos significativos en motivación total, con avances diferenciados por categoría. La ganancia más destacada se observó en la Motivación intrínseca por el aprendizaje, donde el disfrute por aprender, la curiosidad y el interés por los retos se incrementaron con mayor magnitud. Le siguieron las mejoras en Compromiso y participación en dinámicas gamificadas, y en Utilidad percibida y valor del aprendizaje, evidenciando mayor constancia, conexión teoría-práctica y sentido formativo de las actividades. También se registraron avances en Autonomía y autorregulación, especialmente en planificación por metas y uso de la retroalimentación inmediata para ajustar estrategias. En contraste, la categoría con menor aumento fue Competencia percibida y autoeficacia: aunque mejoró, lo hizo con menor efecto, sugiriendo que la autoeficacia requiere ciclos más prolongados de práctica y evidencias de desempeño. En conjunto, LEXPLAY elevó la motivación, especialmente la intrínseca, y mostró viabilidad como estrategia para revitalizar cursos teóricos en educación superior.

**Palabras Clave:** Ludificación, Motivación, Educación Superior, Investigación-acción, LEXPLAY.

#### Abstract

*This study describes the effect of LEXPLAY gamification on learning motivation among students in the Bachelor of Pedagogy program at the Universidad Pedagógica Nacional, Unit 311. An action-research design with a quantitative approach was employed, utilizing a random sample of 60 students. The collaborative diagnosis conducted with the students revealed that traditional methods for addressing theoretical subjects were not motivating, which justified the design of a gamified intervention. The Agile Intervention Design and Tools phase allowed for the prototyping of missions, levels, points, and badges, prioritizing speed and low cost; subsequently, the Implementation and Monitoring phase offered iterative adjustments based on real-time data; finally, the Reflective Evaluation triangulated quantitative findings and student perceptions to guide improvements. A Likert-type instrument (30 items, 5 categories) was applied before and after the intervention. The results show significant increases in total motivation, with differentiated progress across categories. The most prominent gain was observed in Intrinsic Motivation for Learning, where enjoyment of learning, curiosity, and interest in challenges increased with the greatest magnitude. This was followed by improvements in Engagement and Participation in gamified dynamics, and in Perceived Utility and Value of Learning, evidencing greater consistency, theory-practice connection, and a sense of the formative value of the activities. Advances were also recorded in Autonomy and Self-regulation, especially in goal-oriented planning and the use of immediate feedback to adjust strategies. In contrast, the category with the smallest increase was Perceived Competence and Self-efficacy: although it improved, it did so with a smaller effect size, suggesting that self-efficacy requires longer cycles of practice and performance evidence. Overall, LEXPLAY enhanced motivation, particularly intrinsic motivation, and demonstrated viability as a strategy to revitalize theoretical courses in higher education.*

**Keywords:** Gamification, Motivation, Higher Education, Action-research, LEXPLAY

## 1. Introducción

En programas de licenciatura orientados a la formación pedagógica, las asignaturas de carácter teórico suelen enfrentar bajos niveles de motivación estudiantil, lo que se traduce en participación limitada, estudio superficial y desempeño desigual (González-Peiteado & Pino-Juste, 2016). La motivación, especialmente la intrínseca, es un predictor clave de la persistencia, la autorregulación y el aprendizaje profundo en educación superior (Tejedor & García-Valcárcel, 2007). No obstante, metodologías centradas en la transmisión expositiva continúan predominando en contextos universitarios, generando desconexión entre teoría y práctica, y dificultando la construcción de sentido del aprendizaje por parte del alumnado (Zabalza, 2011). En este escenario, la ludificación emerge como una estrategia didáctica que integra elementos de juego: puntos, niveles, misiones, insignias y retroalimentación inmediata para potenciar la autonomía, el sentido de competencia y la pertenencia, componentes asociados a la motivación autodeterminada (Area-Moreira et al., 2014; Foncubierta & Rodríguez, 2014). Evidencia en Iberoamérica sugiere que la gamificación, cuando está alineada a objetivos y evaluaciones, incrementa el compromiso, la constancia y la satisfacción percibida del estudiantado, con efectos positivos en el rendimiento y la participación (González-Sánchez & Muñoz-Merino, 2017; Ortiz-Colón et al., 2018). Sin embargo, los resultados no son uniformes: los aumentos en motivación pueden ser heterogéneos entre dimensiones, siendo usual que la autoeficacia requiera tiempos de exposición más prolongados y tareas de complejidad creciente (Ortiz-Colón et al., 2018). La Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad 311, enfrenta el reto de revitalizar la motivación en materias teóricas clave para la formación profesional. Un diagnóstico participativo con alumnado indica que los métodos tradicionales resultan poco motivantes, especialmente por la escasa oportunidad de aplicar conceptos a situaciones verosímiles y por la limitada retroalimentación formativa. En respuesta, se propone la incorpo-

ración del método LEXPLAY, una estrategia ludificada alineada a competencias que estructura el aprendizaje por niveles y misiones con criterios transparentes y feedback inmediato, con el fin de incrementar la motivación para aprender de manera sostenida. El problema se concreta en comprender hasta qué punto la ludificación LEXPLAY impacta la motivación para el aprendizaje en estudiantes de pedagogía y qué dimensiones muestran mayor o menor sensibilidad al cambio. Abordarlo tiene relevancia teórica y práctica: permite articular la evidencia sobre gamificación con marcos de motivación académica y ofrece decisiones de diseño instruccional para cursos teóricos en educación superior. Esto, al focalizar la medición en cinco categorías: motivación intrínseca, utilidad/valor, autonomía, competencia percibida y compromiso gamificado se puede perfilar una intervención más fina y mejorar la transferencia a otros escenarios curriculares (Area-Moreira et al., 2014; Foncubierta & Rodríguez, 2014). En consecuencia de lo anterior mencionado, el déficit motivacional en asignaturas teóricas constituye una barrera para el aprendizaje profundo en educación superior. La ludificación, implementada a través de LEXPLAY, se plantea como alternativa para aumentar el interés, la constancia y el sentido formativo del estudio, con la expectativa de mayores ganancias en motivación intrínseca y participación, y un progreso más gradual en autoeficacia.

## 2. OBEJTIVO GENERAL

Describir el efecto de utilizar la estrategia de ludificación LEXPLAY en la motivación para el aprendizaje de los alumnos de la Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad 311

## 3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Qué efecto tiene el uso de la estrategia de ludificación LEXPLAY en la motivación para el aprendizaje de los alumnos de la Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional,

**Como citar:** Cuevas Canul G. I. (2026) BDe la clase al nivel: efectos de la ludificación LEXPLAY en la motivación para aprender en estudiantes universitarios  
Revista Tribuna Pedagógica, (4)1, [Nueva época]22-31

Recibido: 25 de febrero de 2026. Aceptado: 04 de marzo de 2026

Unidad 311?

#### 4. MARCO CONCEPTUAL

A continuación, se exponen los puntos clave de esta investigación de manera concisa con la finalidad de dar sustento a la misma.

##### 4.1 Motivación académica en educación superior

La motivación para el aprendizaje integra procesos afectivos, cognitivos y conductuales que orientan, sostienen y regulan la actividad académica, con efectos notables en persistencia, rendimiento y profundidad del estudio (Zabalza, 2011). En licenciatura, las asignaturas teóricas suelen asociarse con menor involucramiento y estrategias de estudio superficiales, especialmente cuando predominan enfoques expositivos y hay escasa retroalimentación formativa (Tejedor & García-Valcárcel, 2007). Dimensiones como la motivación intrínseca, la utilidad percibida del contenido, la autorregulación y la autoeficacia se relacionan con mayor compromiso y aprendizaje autorregulado (González-Peiteado & Pino-Juste, 2016; Panadero, 2017).

##### 4.2 Ludificación y motivación: fundamentos y efectos

La ludificación consiste en incorporar elementos y dinámicas de juego: misiones, niveles, puntos/XP, insignias y retroalimentación inmediata en contextos educativos no lúdicos para potenciar la motivación y el compromiso del alumnado (Kapp, 2012), esta tiene su origen en la Gamificación derivada de la palabra en inglés "Game", pero siendo traducida al español y dependiendo del autor que se tome como referencia. Desde una perspectiva motivacional, la ludificación busca fortalecer la autonomía (elección de estrategias y rutas), la competencia (retos graduados, criterios claros y feedback) y la pertenencia (narrativas y colaboración), condiciones que favorecen la motivación intrínseca y el involucramiento sostenido. Evidencia empírica y revisiones en

educación superior reportan mejoras en participación, constancia y satisfacción, aunque los efectos sobre autoeficacia y rendimiento pueden requerir tiempos de exposición más prolongados y un diseño instruccional cuidadosamente alineado (Ortiz-Colón, Jordán, & Agredal, 2018). La alineación constructiva, objetivos de aprendizaje explícitos, tareas auténticas, rúbricas transparente, es crítica para evitar el desplazamiento hacia recompensas meramente extrínsecas y mantener el foco en aprendizajes significativos (Kapp, 2012; Zabalza, 2011).

##### 4.3 Dimensiones de la motivación a evaluar en contextos ludificados

Panadero (2017) señala que para valorar el impacto motivacional de una estrategia de ludificación, es útil desagregar cinco dimensiones: motivación intrínseca, utilidad/valor del aprendizaje, autonomía/autorregulación, competencia percibida (autoeficacia) y compromiso con las dinámicas lúdicas. La motivación intrínseca suele mostrar ganancias tempranas por el interés y disfrute que generan retos y narrativa; la utilidad/valor mejora cuando las actividades conectan teoría y práctica; la autonomía/autorregulación se fortalece con metas claras, tableros de progreso y feedback inmediato; la competencia percibida evoluciona conforme el alumnado supera tareas graduadas y acumula evidencias de logro; y el compromiso con la dinámica lúdica depende de la coherencia entre mecánicas y metas formativas (Kapp, 2012; Panadero, 2017). Estudios en entornos universitarios iberoamericanos subrayan que la autoeficacia tiende a mejorar de manera más gradual, vinculada a ciclos repetidos de práctica y a criterios de desempeño explícitos (Ortiz-Colón et al., 2018).

##### 4.4 LEXPLAY como estrategia de ludificación

LEXPLAY es una estrategia de ludificación que organiza el aprendizaje en niveles y misiones con dificultad progresiva, reglas de progresión (XP, bandas e insignias) y un protocolo de retroali-

mentación inmediata; se alinea a competencias, rúbricas y tareas auténticas, e integra principios de aprendizaje basado en problemas, aprendizaje experiencial y neuroeducación aplicada (Cuevas Canul, 2025). El diseño de LEXPLAY enfatiza: a) objetivos y criterios transparentes; b) calibración de dificultad con “misiones llave” que validan el avance; c) feedback breve, específico y orientado a la mejora; y d) mitigación de riesgos frecuentes de la ludificación (sobrecarga de reglas, comparación social negativa) mediante tableros por bandas y uso formativo del XP (Cuevas Canul, 2025). En asignaturas teóricas de pedagogía, LEXPLAY permite anclar conceptos a situaciones verosímiles y roles, incrementando el valor percibido del contenido, la participación y la constancia, a la vez que sienta bases para un desarrollo paulatino de la autoeficacia.

#### 4.5 Implicaciones para el diseño y la evaluación

Las estrategias de ludificación con alineación constructiva y retroalimentación formativa tienden a generar aumentos mayores en motivación intrínseca y compromiso, mientras que la competencia percibida progresa con práctica iterativa y evidencias de logro, lo que sugiere planificar mediciones pretest–postest por dimensiones con instrumentos validados (Panadero, 2017). Este enfoque permite detectar patrones diferenciales de mejora y guiar la optimización continua del diseño instruccional en educación superior, especialmente en cursos teóricos que buscan revitalizar la motivación del alumnado (Zabalza, 2011).

### 5. METODOLOGÍA

#### Enfoque

La presente investigación se adscribe a un enfoque cuantitativo, buscando describir el efecto de la estrategia de ludificación LEXPLAY en la motivación para el aprendizaje de estudiantes universitarios. Este enfoque es pertinente para medir y comparar variables numéricas, permitiendo cuan-

tificar los cambios en la motivación antes y después de la intervención (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). Se empleará un diseño pretest–postest, donde se aplicará un instrumento estandarizado tipo Likert para recolectar datos sobre las cinco dimensiones de la motivación (motivación intrínseca, utilidad percibida, autonomía, competencia percibida y compromiso gamificado) en dos momentos distintos (antes y después de la implementación de LEXPLAY). La recolección de datos se realizará mediante un cuestionario estructurado, lo que facilitará el análisis estadístico descriptivo e inferencial para identificar diferencias significativas entre las mediciones (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

#### Diseño

Se adoptó un diseño cuasi-experimental de tipo pretest–postest con un solo grupo, adecuado para evaluar cambios motivacionales tras una intervención educativa cuando no es factible la asignación aleatoria a grupos control (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). La muestra estuvo compuesta por 60 estudiantes seleccionados aleatoriamente de la Licenciatura en Pedagogía. La intervención consistió en implementar LEXPLAY como estrategia de ludificación a lo largo de un curso teórico, estructurada en niveles, misiones, puntos/XP e insignias, con rúbricas y retroalimentación inmediata alineadas a competencias (Cuevas Canul, 2025). La medición se realizó con una escala Likert de 30 ítems, organizada en cinco categorías: motivación intrínseca, utilidad/valor, autonomía/autorregulación, competencia percibida y compromiso gamificado. Se aplicaron análisis descriptivos para identificar cambios significativos entre pre y post, además de estimar el tamaño del cambio.

#### Población y muestra

La población de interés para este estudio estuvo conformada por la totalidad de estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad 311. Esta institución, dedicada a la formación de profesionales de la educación, representa un contexto idóneo

para investigar estrategias didácticas innovadoras, dada la relevancia de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para la investigación, se seleccionó una muestra aleatoria simple de 60 estudiantes de dicha licenciatura. La elección aleatoria buscó asegurar que cada estudiante de la población tuviera la misma probabilidad de ser incluido en el estudio, tal y como se muestra en la tabla 1.

Tabla. 1. Muestra del estudio

Licenciatura	Estudiantes	Total
Pedagogía	60	60

Para evaluar la motivación para el aprendizaje, se utilizó un instrumento tipo Likert diseñado específicamente para este estudio, compuesto por 30 preguntas distribuidas en cinco categorías. Cada pregunta presentaba una afirmación relacionada con la experiencia de aprendizaje y la motivación, y los estudiantes debían indicar su nivel de acuerdo o desacuerdo en una escala de cinco puntos, que iba desde "Totalmente en desacuerdo" hasta "Totalmente de acuerdo". Las cinco categorías que estructuraron el instrumento fueron: Motivación intrínseca por el aprendizaje, que exploraba el disfrute y la curiosidad inherentes a la tarea; Utilidad percibida y valor del aprendizaje, que medía la relevancia y el sentido formativo de los contenidos; Autonomía y autorregulación del estudio, enfocada en la capacidad de los estudiantes para gestionar su propio proceso de aprendizaje; Competencia percibida y autoeficacia, que evaluaba la confianza en sus habilidades para superar los retos; y Compromiso y participación en dinámicas gamificadas, que indagaba sobre su involucramiento activo en las actividades lúdicas.

#### Procedimiento de recolección

I. Fase Pre-intervención (Pretest): Antes de iniciar la implementación de la estrategia de ludificación LEXPLAY, se aplicó el instrumento tipo Likert a la muestra de 60 estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía.

II. Implementación de LEXPLAY: Durante el

periodo establecido para la intervención, se llevó a cabo la estrategia de ludificación LEXPLAY en el curso teórico seleccionado. Esto incluyó la presentación de los niveles, misiones, sistema de puntos/XP e insignias, así como la facilitación de las actividades gamificadas y la provisión de retroalimentación inmediata, siguiendo el protocolo del método.

III. Fase Post-intervención (Postest): Una vez finalizada la implementación de LEXPLAY, se aplicó nuevamente el mismo instrumento tipo Likert a los 60 estudiantes.

IV. Procesamiento y análisis de datos: Los datos obtenidos de ambas aplicaciones (pretest y postest) fueron codificados y organizados para su análisis estadístico. Se utilizaron programas especializados para realizar análisis descriptivos (medias, medianas y modas).

## 6. RESULTADOS

Los resultados de este estudio, basados en una muestra de 60 estudiantes de Pedagogía, muestran cambios significativos en la motivación para el aprendizaje tras la implementación de la estrategia de ludificación LEXPLAY. Antes de la intervención, los niveles promedio de motivación en todas las categorías se situaban alrededor del punto medio de la escala (entre 3.0 y 3.2 en una escala de 1 a 5), lo que sugiere una motivación inicial moderada. Después de la aplicación de LEXPLAY, se observó un incremento en los promedios de todas las categorías de motivación. El aumento más notable se registró en la Motivación intrínseca por el aprendizaje, que pasó de un promedio de 3.10 a 3.85. Esto indica que los estudiantes experimentaron un mayor disfrute, curiosidad e interés genuino por los retos y contenidos del curso. Aunado a esto, se identificaron mejoras significativas en el Compromiso y participación en dinámicas gamificadas, con un promedio que subió de 3.00 a 3.65, y en la Utilidad percibida y valor del aprendizaje, que pasó de 3.20 a 3.70. Estos hallazgos sugieren que los estudiantes se involucraron más activamente en las misiones y percibieron

una mayor relevancia práctica y sentido formativo en los contenidos abordados con LEXPLAY. La Autonomía y autorregulación del estudio también mostró una mejora moderada, con un promedio que aumentó de 3.05 a 3.50, reflejando una mayor capacidad para planificar, monitorear su progreso y ajustar sus estrategias de estudio a partir de la retroalimentación recibida. Por otro lado, la Competencia percibida y autoeficacia fue la categoría con el menor incremento, pasando de 3.15 a 3.35. Aunque esta mejora fue estadísticamente significativa, su magnitud fue menor, lo cual es consistente con la literatura que indica que la autoeficacia tiende a desarrollarse de forma más gradual y requiere de ciclos prolongados de práctica y consolidación de logros, la figura 1 muestra diferencia entre pre y post-test.

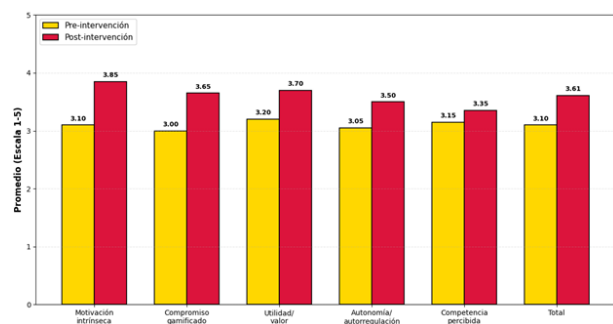


Fig. 1. Comparación entre pre y post-test por categoría

En conjunto, la motivación total para el aprendizaje experimentó un aumento considerable, pasando de un promedio de 3.10 antes de LEXPLAY a 3.61 después de la intervención. Este cambio global, de gran magnitud, sugiere que la estrategia de ludificación LEXPLAY es una herramienta efectiva para activar y sostener la motivación en cursos teóricos de educación superior. Para complementar el análisis de los promedios, se examinaron las medidas de tendencia central (media, mediana y moda) para cada categoría de motivación, tanto antes como después de la intervención con LEXPLAY. Estos datos, presentados en la Tabla 2, ofrecen una visión más completa de la

distribución de las respuestas de los estudiantes.

Tabla. 2. Estadísticas descriptivas de la motivación pre y post-intervención por categoría

Categoría	Medida	Pre-intervención	Post-intervención
Motivación intrínseca	Media	3.10	3.85
	Mediana	3.08	3.86
	Moda	3.00	3.80
Compromiso gamificado	Media	3.00	3.65
	Mediana	3.00	3.66
	Moda	3.00	3.60
Utilidad/valor	Media	3.20	3.70
	Mediana	3.20	3.70
	Moda	3.20	3.70
Autonomía/autorregulación	Media	3.05	3.50
	Mediana	3.04	3.50
	Moda	3.00	3.50
Competencia percibida	Media	3.15	3.35
	Mediana	3.15	3.35
	Moda	3.20	3.40
Total de motivación	Media	3.10	3.61
	Mediana	3.10	3.61
	Moda	3.10	3.60

Antes de la intervención, los valores de la media, mediana y moda para todas las categorías de motivación se concentraban alrededor del punto medio de la escala (aproximadamente entre 3.00 y 3.20). Esto sugiere que, inicialmente, la motivación del grupo tendía a ser moderada, sin grandes concentraciones en los extremos de "totalmente de acuerdo" o "totalmente en desacuerdo". Tras la implementación de LEXPLAY, se observó un incremento consistente en la media, mediana y moda en todas las categorías. Por ejemplo, en la Motivación intrínseca por el aprendizaje, la media pasó de 3.10 a 3.85, la mediana de 3.08 a 3.86 y la moda de 3.00 a 3.80. Esta coherencia entre las tres medidas de tendencia central indica que el aumento en la motivación no solo fue un cambio en el promedio, sino que la mayoría de los estudiantes reportaron niveles más altos de disfrute y curiosidad. Patrones similares de incremento se manifestaron en el Compromiso y participación en dinámicas gamificadas y en la Utilidad percibida y valor del aprendizaje, donde los valores de media, mediana y moda también mostraron un ascenso notable. Esto refuerza la idea de que la ludificación LEXPLAY logró desplazar la concentración de las respuestas hacia niveles más altos de acuerdo con las afirmaciones sobre participación y relevancia

del contenido. En la categoría de Autonomía y autorregulación del estudio, aunque el incremento fue moderado, la media, mediana y moda también reflejaron un movimiento ascendente, sugiriendo que más estudiantes percibieron una mejora en su capacidad para gestionar su aprendizaje. En Competencia percibida y autoeficacia, a pesar de ser la categoría con el menor cambio en los promedios, las medidas de tendencia central también mostraron un ligero aumento (por ejemplo, la media pasó de 3.15 a 3.35), lo que indica una mejora, aunque más gradual, en la confianza de los estudiantes en sus habilidades. Este análisis de la media, mediana y moda confirma que la estrategia LEXPLAY generó un desplazamiento generalizado de la motivación hacia niveles más altos en todas las dimensiones evaluadas, con una distribución de respuestas más favorable después de la intervención.

## 7. DISCUSIÓN

Los elementos descubiertos en este estudio muestran incrementos consistentes en la motivación para el aprendizaje tras la implementación de LEXPLAY como estrategia de ludificación en un curso teórico de licenciatura. El ascenso más marcado se observó en la motivación intrínseca, seguida del compromiso con las dinámicas lúdicas y de la utilidad/valor percibido del aprendizaje; la autonomía/autorregulación mostró una mejora moderada y la competencia percibida/autoeficacia aumentó en menor magnitud, aunque de manera significativa. Este patrón es coherente con la literatura que vincula diseños instruccionales con metas claras, tareas significativas y retroalimentación oportuna con aumentos en el disfrute, la curiosidad y la implicación sostenida del estudiantado (Zabalza, 2011). A su vez, coincide con revisiones que reportan beneficios de la ludificación en participación y constancia, con efectos más graduales en la autoeficacia, la cual requiere tiempos de exposición más prolongados y evidencia repetida de logro (Ortiz-Colón, Jordán, Agredal, 2018). Que la motivación intrínseca haya registrado la mayor ganancia

sugiere que los elementos nucleares de LEXPLAY (niveles, misiones con dificultad progresiva, XP/insignias con criterios explícitos y feedback inmediato) crearon condiciones para que el alumnado experimentara reto óptimo, sentido de avance y disfrute de la tarea, componentes clave para sostener el interés más allá de la calificación (Cuevas Canul, 2025). Este resultado es especialmente relevante en asignaturas teóricas, donde tradicionalmente se reportan niveles moderados de motivación y prácticas centradas en exposición docente (Tejedor & García-Valcárcel, 2007). Asimismo, el incremento en la utilidad/valor indica que la articulación de misiones con situaciones verosímiles contribuyó a conectar teoría y práctica, generando mayor sentido formativo del contenido, en línea con recomendaciones sobre alineación constructiva y transparencia de criterios (Zabalza, 2011). El avance moderado en autonomía/autorregulación es consistente con la provisión de metas claras (rúbricas, “misiones llave”), tableros de progreso y retroalimentación inmediata, que facilitan que el estudiante planifique, monitoree y ajuste sus estrategias (Panadero, 2017). Sin embargo, el hecho de que la competencia percibida/autoeficacia haya sido el indicador con menor incremento respalda la idea de que la autoconfianza académica tiende a consolidarse a través de ciclos reiterados de práctica, tareas de complejidad creciente y evidencias acumulativas de desempeño (Ortiz-Colón et al., 2018). De cara a futuras implementaciones, esto sugiere prolongar la intervención o reforzar la secuenciación de misiones con escalamiento más fino de dificultad y momentos de demostración de logro. Metodológicamente, el diseño pretest–postest con un solo grupo permitió captar sensibilidad al cambio con claridad; no obstante, limita la validez interna por ausencia de grupo control y amenaza potencial de historia o maduración. Una mejora plausible consiste en incorporar un grupo de comparación o diseños escalonados, además de analizar la estabilidad temporal de los efectos mediante mediciones de seguimiento. Asimismo, la inclusión de indicadores objetivos de desempeño (por ejem-

plo, tareas evaluadas con rúbricas) podría triangular la interpretación de los cambios motivacionales (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). En términos prácticos, los resultados avalan la viabilidad de LEXPLAY como estrategia de ludificación para revitalizar cursos teóricos en educación superior, incrementando la motivación (sobre todo la intrínseca) y el compromiso. Para maximizar efectos en autoeficacia, se recomienda: a) mayor número de ciclos de práctica con feedback específico; b) escalamiento progresivo de desafíos con criterios transparentes; y c) espacios de reflexión guiada sobre evidencias de logro, reforzando la atribución interna del éxito (Cuevas Canul, 2025; Panadero, 2017). Finalmente, se sugiere replicar con muestras más amplias y heterogéneas, y explorar moderadores como semestre, experiencia previa con ludificación o carga de trabajo, con el fin de perfilar qué subgrupos se benefician más y bajo qué condiciones de diseño instruccional.

## 8. CONCLUSIONES

Los resultados muestran que la estrategia de ludificación LEXPLAY incrementó de manera consistente la motivación para el aprendizaje en estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía ( $n = 60$ ). El mayor avance se observó en la motivación intrínseca, lo que indica que los niveles, misiones, XP/insignias y la retroalimentación inmediata favorecieron el disfrute, la curiosidad y el interés genuino por aprender en un curso teórico. También se registraron mejoras claras en el compromiso con las dinámicas lúdicas y en la utilidad/valor percibido del contenido, sugiriendo una mejor conexión entre teoría y práctica y una participación más activa. La autonomía/autorregulación aumentó en grado moderado, evidenciando mejor planificación y ajuste estratégico. La competencia percibida/autoeficacia fue la dimensión con menor incremento, coherente con su desarrollo gradual y dependiente de ciclos repetidos de práctica y logros visibles. Por lo anterior mencionado es válido destacar que la motivación to-

tal pasó de niveles medios a niveles más altos tras la intervención, lo que apoya la pertinencia de LEXPLAY como estrategia de ludificación para revitalizar asignaturas teóricas en educación superior y fomentar un involucramiento sostenido del estudiantado. Metodológicamente, el diseño pretest–postest con un solo grupo permitió observar sensibilidad al cambio; no obstante, futuras aplicaciones deberían considerar grupos de comparación y mediciones de seguimiento para fortalecer la validez de las inferencias.

## 9. RECOMENDACIONES

I. Extender la duración y el número de ciclos de LEXPLAY, escalando gradualmente la dificultad de las misiones y explicitando evidencias de logro, para potenciar la competencia percibida/autoeficacia. II. Integrar rúbricas transparentes y feedback específico en cada misión, junto con tableros de progreso por metas (no solo ranking), para reforzar autonomía/autorregulación y evitar comparaciones sociales negativas. III. Complementar la medición de motivación con indicadores de desempeño (tareas evaluadas) y, cuando sea posible, incluir un grupo de comparación o diseños escalonados, con el fin de triangular resultados y mejorar la validez interna.

## 10. ANEXOS

### Anexo 1



Fig. 2. Actividad Ludificada LEXPLAY

Anexo 2 Instrumento de investigación: Escala de Motivación ante la Ludificación LEXPLAY (Educación Superior)

Propósito: Medir la motivación para el aprendizaje en estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía ante la implementación de la estrategia de ludificación LEXPLAY.

#### Indicaciones

Marca tu respuesta para cada afirmación según tu grado de acuerdo: 1 = Totalmente en desacuerdo 2 = En desacuerdo 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo 4 = De acuerdo 5 = Totalmente de acuerdo No hay respuestas correctas o incorrectas. Contesta con sinceridad. Tiempo estimado: 8–10 minutos.

Datos generales • Carrera: Licenciatura en Pedagogía (UPN Unidad 311) • Semestre/Asignatura: • Fecha: // Estructura del instrumento (30 ítems; 5 categorías, 6 ítems por categoría)

A. Motivación intrínseca por el aprendizaje (MI) 1. Disfruto aprender nuevos contenidos cuando participo en LEXPLAY. 2. Las actividades por niveles despiertan mi curiosidad académica. 3. Siento interés genuino por completar las misiones, más allá de la calificación. 4. El uso de dinámicas de juego hace que estudiar me resulte más estimulante. 5. Me involucro porque los retos que propone LEXPLAY me resultan atractivos. 6. El avance por niveles me anima a profundizar por iniciativa propia.

B. Utilidad percibida y valor del aprendizaje (UV) 7. Considero que lo que aprendo con LEXPLAY es útil para mi formación profesional. 8. Las misiones reflejan situaciones relevantes para mi futura práctica educativa. 9. Veo claro cómo los objetivos de cada nivel aportan a mis competencias de la carrera. 10. La narrativa de las actividades me ayuda a conectar la teoría con la práctica. 11. El tiempo invertido en LEXPLAY tiene un alto valor formativo para mí. 12. Gracias a LEXPLAY, identifico mejor para qué me sirve cada tema del curso.

C. Autonomía y autorregulación del estudio (AU)

13. En LEXPLAY, siento que puedo decidir estrategias para alcanzar los objetivos. 14. Organizo mi estudio por metas según los criterios de las misiones. 15. El tablero de progreso me ayuda a planificar y monitorear mi avance. 16. Ajusto mi forma de estudiar cuando recibo retroalimentación inmediata. 17. Gestiono mi tiempo para cumplir con los plazos de las misiones. 18. Me siento responsable de mi propio aprendizaje a lo largo de los niveles.

D. Competencia percibida y autoeficacia (CP)

19. Me considero capaz de superar los desafíos planteados en cada nivel. 20. La retroalimentación de LEXPLAY me permite mejorar y sentirme más competente. 21. Creo que puedo alcanzar un buen desempeño en las misiones más complejas. 22. Los logros e insignias reflejan avances reales en mis habilidades. 23. Me siento seguro(a) al aplicar lo aprendido en situaciones nuevas. 24. Confío en mi capacidad para cumplir los criterios de las rúbricas.

E. Compromiso y participación en dinámicas de ludificación (CG) 25. Participo activamente en las misiones individuales y en equipo. 26. El sistema de puntos/XP me motiva a mantener el ritmo de trabajo. 27. Las insignias y reconocimientos me animan a mejorar mi desempeño. 28. La estructura por niveles favorece mi constancia a lo largo del curso. 29. Las simulaciones y roles me implican más que las clases tradicionales. 30. Me esfuerzo por alcanzar las metas del nivel incluso cuando es exigente.

## 11. Bibliografía

Area-Moreira, M., Sosa-Alonso, J. J., & San Nicolás-Santos, B. (2014). La gamificación como estrategia y técnica didáctica. *ED-METIC*, 3(1), 197–220.

Cuevas Canul, G. I. (2025). LEXPLAY: Estrategia didáctica ludificada para educación superior. Documento inédito.

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Edinumen*.

González-Peiteado, M., & Pino-Juste, M. (2016). Aprendizaje autorregulado: estado de la cuestión. *Revista de Estu-*

dios e Investigación en Psicología y Educación, (13), 050–055. <https://doi.org/10.17979/reipe.2016.0.13.1804>

González-Sánchez, J. L., & Muñoz-Merino, P. (2017). Gamificación en educación: revisión sistemática en contextos universitarios de habla hispana. *RIED*, 20(2), 113–133.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Pfeiffer.

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). La gamificación en educación: una panorámica. *IJERI*, 10, 15–31.

Panadero, E. (2017). A review of self-regulated learning: Six models and four directions for research. *Frontiers in Psychology*, 8, 422. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00422>

Shadish, W., Cook, T., & Campbell, D. (2002). *Experimental and quasi-experimental designs*. Houghton Mifflin.

Tejedor, F. J., & García-Valcárcel, A. (2007). Causas del bajo rendimiento del estudiante universitario. *Revista de Educación*, (342), 443–473.

Zabalza, M. A. (2011). *El aprendizaje y la enseñanza universitaria*. Narcea.