

AMONG US EN EL AULA: GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA ENSEÑANZA DE POLÍTICA Y CIUDADANÍA

Mg. Matias Omar Muñoz
matiasomarmunoz@gmail.com
Universidad Nacional de Villa Mercedes

Resumen

Este artículo presenta una propuesta didáctica que integra la gamificación como estrategia pedagógica para fomentar el interés y la motivación del estudiantado de nivel secundario en el espacio curricular de Política y Ciudadanía. La experiencia se desarrolló en la Escuela Generativa RUKA, ubicada en San Luis (Argentina), y se basa en el Trabajo Final Integrador de la Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales. El videojuego Among Us fue utilizado como eje articulador de una secuencia didáctica que incluyó componentes narrativos, misiones gamificadas, roles asignados y herramientas digitales interactivas. La metodología empleada combinó técnicas cuantitativas y cualitativas, enmarcadas en un diseño de investigación-acción. Los resultados obtenidos evidencian mejoras significativas en la motivación, la participación y la comprensión conceptual del estudiantado, en comparación con instancias de enseñanza tradicionales. Si bien los hallazgos no permiten generalizaciones amplias, sí ofrecen evidencia situada sobre el valor pedagógico de la gamificación como recurso innovador para la enseñanza de contenidos de política y ciudadanía. Se concluye que su implementación puede enriquecer el aprendizaje en contextos escolares específicos, y se sugiere su exploración en otras áreas curriculares.

Palabras clave: Gamificación, política y ciudadanía, herramientas digitales, motivación escolar, Among Us.

Abstract

This article presents a didactic proposal that integrates gamification as a pedagogical strategy to promote the interest and motivation among secondary school students in the subject , Politics and Citizenship. The experience was developed at the RUKA Generative School, located in San Luis (Argentina), and is based on the Final Project of the Master's Degree in Teaching in Digital Scenarios. The video game Among Us was used as the articulating axis of a didactic sequence that included narrative elements, gamified missions, assigned roles and interactive digital tools. The methodology combined quantitative and qualitative techniques, and followed in an action research methodology. The results obtained show significant improvements in student motivation, participation and conceptual understanding, compared to traditional teaching practices. Although the findings do not allow for broad generalizations, they provide evidence of the pedagogical value of gamification as an innovative resource for teaching political and citizenship contents. It is concluded that its implementation can enrich learning in specific school contexts, and further exploration in other curricular areas is suggested.

Keywords: Gamification, politics and citizenship, digital tools, school motivation, Among Us.

Introducción

En los últimos años, los sistemas educativos han enfrentado el desafío de captar el interés del estudiantado en asignaturas como Política y Ciudadanía, cuyos contenidos suelen percibirse como abstractos y alejados de la realidad cotidiana (Hamari et al., 2014). Frente a esta problemática, se han buscado estrategias metodológicas innovadoras que fomenten la participación activa y el aprendizaje significativo.

En este contexto, este artículo analiza una intervención pedagógica basada en la gamificación para dinamizar la enseñanza de Política y Ciudadanía en el ciclo orientado de la educación secundaria. La experiencia se implementó en una institución con enfoque en programación y robótica, lo que facilitó el uso del juego Among Us como recurso didáctico. El objetivo principal fue reemplazar el enfoque tradicional por una experiencia motivadora y significativa para el estudiantado. Mediante un análisis comparativo, se examina el impacto de esta metodología en la motivación estudiantil antes y después de la intervención, así como su potencial para mejorar la comprensión de conceptos políticos y ciudadanos.

Desarrollo

Gamificación en educación

La gamificación, definida como el uso de elementos de juegos en contextos no lúdicos, ha sido reconocida por su capacidad de aumentar la motivación y el compromiso (Deterding et al., 2011). Al integrar mecánicas como puntos, recompensas, insignias, desafíos, narrativas y tablas de clasificación, se estimulan tanto la motivación intrínseca como la extrínseca, generando entornos de aprendizaje más dinámicos e interactivos (Kapp, 2012). Su aplicación ha demostrado beneficios en términos de rendimiento académico, asistencia y actitud positiva hacia el aprendizaje (González & Marín, 2019).

En el ámbito educativo, estas estrategias parten de premisas vinculadas a teorías motivacionales como la autodeterminación de Deci y Ryan (1985), que subrayan la importancia de satisfacer necesidades de autonomía, competencia y relación para lograr un compromiso sostenido. Asimismo, Werbach y Hunter (2012) destacan que los elementos lúdicos, cuando se integran con objetivos pedagógicos definidos, promueven la participación activa, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Asimismo, la gamificación educativa incorpora dinámicas centradas en la narrativa, el juego de roles, el feedback inmediato y el diseño centrado en el usuario. El enfoque de Bartle (1996) sobre tipos de jugadores (exploradores, conquistadores, socializadores y asesinos) permite entender cómo diseñar experiencias educativas gamificadas ajustadas a diferentes perfiles estudiantiles. Por otra parte, los modelos de diseño instruccional como los 6D de Werbach y Hunter (2012) orientan la planificación eficaz de sistemas gamificados.

Gamificación en política y ciudadanía

Esta propuesta se encuentra en consonancia con los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) para la Educación Secundaria de Argentina, que promueven el desarrollo del pensamiento crítico, la participación ciudadana y el trabajo colaborativo en contextos significativos. Además, responde a los lineamientos del Diseño Curricular Jurisdiccional de la provincia de San Luis en cuanto a la formación de ciudadanos responsables y activos.

El aprendizaje de política y ciudadanía requiere estrategias innovadoras que permitan conectar los conceptos teóricos con experiencias significativas. A pesar de los beneficios de la gamificación en otras disciplinas, su aplicación en el estudio de política y ciudadanía sigue siendo limitada. El presente artículo busca aportar evidencia empírica sobre su impacto en este ámbito.

El juego Among Us como recurso pedagógico

Among Us es un videojuego de deducción social donde los participantes asumen roles dentro de una nave espacial. Su estructura colaborativa-competitiva permite trabajar habilidades como la argumentación, la identificación de roles sociales, el pensamiento estratégico y la toma de decisiones. Esta dinámica se adaptó para abordar temas como el ejercicio del poder, las normas sociales, el respeto por la diversidad, la toma de decisiones colectivas y la construcción de ciudadanía.

Desde una perspectiva pedagógica, se reconoció en Among Us un entorno propicio para simular interacciones sociales que remiten a dinámicas de la vida política real. La lógica del juego, detectar impostores, colaborar para lograr objetivos comunes, deliberar, emitir juicios y votar, fue resignificada como metáfora de procesos ciudadanos tales como el ejercicio de derechos y deberes, el funcionamiento de las instituciones democráticas y la resolución de conflictos.

Durante la implementación en el aula, se construyó una narrativa contextualizada en el marco de los contenidos curriculares de Política y Ciudadanía. Cada estudiante asumió un rol con características específicas, vinculadas a actores sociales reales (ciudadanos, representantes, líderes, etc.). Se promovieron actividades de deliberación, producción escrita y exposición oral a partir de las situaciones planteadas en el juego. Estas prácticas propiciaron el desarrollo del pensamiento crítico, la escucha activa, la argumentación y la empatía.

La interacción entre los roles y las situaciones simuladas permitió al estudiantado analizar problemas de la vida pública desde una perspectiva participativa. El tablero gamificado digital, junto con recursos como insignias, puntuaciones y desafíos temáticos, facilitó la

planificación de misiones pedagógicas alineadas con los objetivos de aprendizaje.

La elección de Among Us se fundamentó no sólo en su popularidad entre adolescentes, sino también en su capacidad de generar entusiasmo, colaboración y compromiso. Tal como se evidencia en las respuestas estudiantiles, esta propuesta didáctica representó una oportunidad para aprender de manera significativa mediante experiencias lúdicas que conectan con su realidad social y cultural.

La propuesta didáctica

La propuesta incluyó una secuencia didáctica gamificada desarrollada específicamente para la asignatura de Política y Ciudadanía. Esta secuencia fue diseñada para una duración total de cuatro semanas e incorporó los siguientes componentes:

Estructura de la secuencia: la secuencia se organizó en cinco clases con momentos bien definidos, presentación teórica de los conceptos clave, contextualización de la narrativa del juego, desarrollo de misiones gamificadas, espacios de reflexión crítica y evaluación formativa.

Narrativa pedagógica: la historia adaptada a Among Us que sirvió como hilo conductor. Se plantearon misiones temáticas vinculadas a contenidos como formas de gobierno, mecanismos de participación ciudadana, y roles institucionales.

Roles gamificados: cada estudiante asumió un rol con objetivos y tareas colaborativas específicas, asignados aleatoriamente según el tipo de gobierno correspondiente. Los grupos se organizaron en dos facciones con ideales opuestos: los tripulantes, que buscan el bien común (azul = monárquicos; verde = aristócratas; amarillo = republicanos) y los impostores, que buscan intereses particulares (naranja = tiranos; violeta = oligarcas; turquesa = demagogos), respetando los colores que poseen los personajes

del juego Among Us. A través de estos roles, las actividades exigían toma de decisiones, argumentación, análisis de conflictos y búsqueda de consensos, reforzando así habilidades críticas para el aprendizaje de la política y la ciudadanía.

Ecosistema digital: la intervención se construyó sobre un andamiaje digital cuidadosamente articulado, donde cada plataforma cumplió un rol estratégico en el flujo de aprendizaje. El proceso inició con Google Forms, que funcionó como termómetro pedagógico, con estas encuestas no solo se midieron conocimientos previos, sino que se revelaron la brecha entre las prácticas tradicionales y los intereses reales del estudiantado. Estos datos se convirtieron en la brújula que orientó todo el diseño. El troncal de la experiencia fue desarrollado mediante Genially, donde cobró vida un tablero interactivo que transformaba conceptos abstractos en una narrativa inmersiva y permitía un recorrido por la nave de Among Us a través de misiones estratégicas para avanzar en los contenidos propuestos. A partir de esto, el estudiantado navegaba por desafíos políticos con personajes del sistema de gobierno asignado y con mecánicas de juego que convertían cada decisión en un acto de aprendizaje significativo. Para reforzar el proceso de participación y trabajo grupal se utilizó la plataforma Kahoot!, sus quizzes eran arenas donde las facciones medían fuerzas con argumentos teóricos, mientras el sistema de puntuación en tiempo real alimentaba la motivación intrínseca. El sistema de recompensas, con sus insignias diseñadas en Canva, operó como el lenguaje simbólico de esta micropolítica escolar. Cada distintivo digital contaba una historia de logros, creando un sistema de reconocimiento paralelo al académico tradicional. La tecnología, en este diseño, fue el medio invisible que permitió hacer tangible la abstracción política.

Instrumentos de evaluación: Se utilizaron rúbricas, autoevaluaciones, observaciones docentes y producción de informes grupales. Estas herramientas permitieron valorar tanto el proceso como los aprendizajes conceptuales y actitudinales.

Metodología de investigación

La investigación se enmarcó dentro de un enfoque mixto, articulando técnicas cuantitativas y cualitativas con el fin de analizar en profundidad el impacto de la gamificación en el aprendizaje y la motivación estudiantil. Se adoptó un diseño de investigación-acción, ya que permitió intervenir directamente en el aula con una propuesta concreta, registrar su desarrollo y reflexionar sobre los resultados.

La muestra estuvo conformada por 42 estudiantes de 4º año de la Escuela Generativa RUKA, ubicada en la provincia de San Luis, Argentina. La selección se realizó mediante muestreo no probabilístico, dado que se trató de una intervención en contexto real con el curso asignado al docente-investigador.

Instrumentos de recolección de datos

Encuesta docente: como fase inicial, se aplicó una encuesta diagnóstica al equipo docente de distintas escuelas secundarias de la provincia de San Luis. El objetivo fue evaluar si las prácticas tradicionales generaban o no interés en el estudiantado, y si existía familiaridad con propuestas mediadas por gamificación. Los datos obtenidos permitieron identificar un patrón general de baja motivación y uso escaso de estrategias innovadoras, lo cual justificó la implementación de la propuesta. Esta información fue valiosa para ajustar la intervención a las necesidades reales del grupo destinatario.

Encuesta estudiantil: Se aplicó un cuestionario estructurado con preguntas cerradas y abiertas que evaluaron el nivel de motivación, percepción sobre la experiencia gamificada y comprensión de contenidos. Además, se solicitó consentimiento informado al estudiantado para acceder a su participación en los instrumentos de evaluación (cuestionarios pre y post intervención de la secuencia mediada por gamificación). Se

garantizó su participación voluntaria, el resguardo de su identidad y el uso académico de los datos.

Rúbricas y producciones estudiantiles: Se analizaron las tareas realizadas por los estudiantes como evidencia de aprendizaje y apropiación de los conceptos trabajados.

Los instrumentos de recolección fueron analizados y ajustados en función de su aplicación preliminar, considerando su coherencia con los objetivos del trabajo y su adecuación al contexto escolar. Los datos cuantitativos obtenidos a partir de las encuestas se organizaron en planillas Excel y se procesaron mediante estadísticas descriptivas (porcentajes y frecuencias). En paralelo, se realizó un análisis cualitativo de las observaciones y respuestas abiertas, articulando los resultados con las dinámicas observadas en clase y las percepciones recogidas del grupo docente.

Resultados obtenidos

A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes a partir de la intervención:

Percepción de la asignatura antes y después de la gamificación: antes de la intervención, solo el 33,3% del estudiantado consideraba “muy” o “bastante interesante” la asignatura de Política y Ciudadanía, mientras que el 66,6% la percibía como poco, algo o nada interesante. En cuanto a la motivación, solo el 25% se sentía motivado a participar activamente.

Después de la implementación de la propuesta gamificada, el 81,8% calificó la asignatura como “muy” o “bastante” interesante, y el 75% manifestó estar “bastante” o “muy” motivado. Además, el 83,2% indicó que la gamificación aumentó su interés por la materia.

Motivos para aprender: Antes de la implementación de la propuesta gamificada, los datos obtenidos mediante la encuesta diagnóstica revelaron que el 54,8% del estudiantado manifestó estar motivado principalmente por razones extrínsecas, es decir, por la necesidad de aprobar la materia o cumplir con las expectativas

institucionales. Solo un 23,8% expresó motivos intrínsecos, como el deseo de aprender por interés personal o curiosidad hacia la temática de Política y Ciudadanía.

Tras la intervención, se produjo un cambio significativo en los motivos de aprendizaje. El porcentaje de estudiantes con motivación intrínseca aumentó a un 31,8%, mientras que se redujo la proporción de quienes sólo se sentían motivados por cumplir con la obligación académica. Además, emergió con fuerza un nuevo factor motivacional: la afiliación. Un 25% del estudiantado señaló que el aspecto relacional (la posibilidad de trabajar en equipo, compartir ideas y cooperar con sus compañeros y compañeras) fue un elemento clave que incentivó su interés por aprender. Este hallazgo es relevante porque refuerza la teoría de la afiliación, que sostiene que las relaciones interpersonales positivas dentro del aula pueden generar un clima de aprendizaje más inclusivo, participativo y significativo.

En este sentido, la gamificación no solo facilitó la transición de una motivación extrínseca hacia una más interna y autónoma, sino que también promovió el sentido de pertenencia grupal como factor de movilización hacia el aprendizaje.

Valoración global de la experiencia: el 80% del estudiantado afirmó que la gamificación les ayudó a comprender mejor los conceptos y desarrollar habilidades como trabajo en equipo, comunicación efectiva y resolución de problemas. Se destacaron frases como: "Me sentí parte del grupo", "Aprendí sin darme cuenta", "Fue divertido y educativo a la vez".

Tabla 1

Comparación de la motivación y percepción antes y después de la intervención

Indicador	Antes (%)	Después (%)
-----------	-----------	-------------

Interés por la asignatura	33,3	81,8
Motivación por participar	25	75
Motivación intrínseca	23,8	31,8
Valoración positiva del aprendizaje colaborativo	-	25
Percepción de mayor comprensión	-	80

Discusión

Los resultados respaldan la hipótesis de que la gamificación puede ser una herramienta didáctica eficaz para mejorar la enseñanza en el área de Política y Ciudadanía. Se observaron mejoras tanto en el interés como en la motivación, así como un mayor nivel de participación del estudiantado. Estos hallazgos son consistentes con investigaciones previas (Kapp, 2012; Domínguez et al., 2013), y demuestran que el juego puede facilitar el compromiso activo con los contenidos.

Asimismo, se evidenció una mejora en la comprensión de conceptos clave, lo cual sugiere que la gamificación favorece aprendizajes más significativos al proponer desafíos concretos y colaborativos. Si bien los resultados son alentadores, sería conveniente replicar la propuesta en otros contextos para obtener mayor validez externa.

Conclusiones

La gamificación demostró ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación, la participación y la comprensión en la enseñanza de política y ciudadanía. La implementación de una narrativa lúdica, acompañada de recursos digitales y dinámicas cooperativas, generó un ambiente de aprendizaje más atractivo y

participativo. Se recomienda su aplicación en otras áreas curriculares, y la capacitación docente para favorecer su adopción sustentable en el tiempo.

Bibliografía

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9–15). ACM.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
- González, A. M., & Marín, V. I. (2019). Gamificación en la educación: Motivación y mejora del aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 60.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Ryan, R., & Deci, E. L. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *American psychologist*, 55(1), 68-78.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.