

## **Gamification and Learning: An Innovative Pedagogical Alternative in School Contexts.**

### **Gamificación y Aprendizaje: Una Alternativa Pedagógica Innovadora en Contextos Escolares.**

**Autores:**

Loor-Panchana, Pastora Del Carmen  
UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ  
Estudiante de la Maestría en Educación con Mención en Innovación Pedagógica  
Manta - Ecuador



[pastora.loor1999@gmail.com](mailto:pastora.loor1999@gmail.com)



<https://orcid.org/0009-0006-1918-3400>

Santana-Sornoza, Johnny Willian  
UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ  
Docente de la Maestría en Educación con Mención en Innovación Pedagógica  
Manta - Ecuador



[johnny.santana@uleam.edu.ec](mailto:johnny.santana@uleam.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0001-8023-6555>

Fechas de recepción: 16-OCT-2025 aceptación: 10-NOV-2025 publicación: 30-DIC-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>

## Resumen

La gamificación es una herramienta que aporta de manera favorable al aprendizaje de los estudiantes y favorece al desarrollo de las habilidades y destrezas educativas, siendo una de las acciones educativas y pedagógicas que los docentes deben utilizar para brindar grandes beneficios en el proceso educativo que se evidencia en el aula. Para el desarrollo de este trabajo se planteó el siguiente objetivo: objetivo analizar el impacto de la gamificación como estrategia pedagógica innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje en contextos escolares de la Unidad educativa la Siberia. Cabe mencionar que se realizó una investigación con un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, se trabajó con una población de 6 docentes y 120 estudiantes, aplicándose un muestreo de 2 docentes y 60 estudiantes quienes fueron elegidos bajo un tipo de muestreo no probabilístico a conveniencia del investigador. Se concretaron resultados relevantes que demuestran que la gamificación es una herramienta que no siempre es utilizada por los docentes para mejorar su práctica pedagógica y por ende cada una de las actividades que se proyectan en el aula deben ser direccionadas bajo la utilización de esta herramienta. Se concluye que con la implementación de esta herramienta se fomenta al desarrollo adecuado del aprendizaje y esto contribuye favorablemente en la adquisición de las habilidades y destrezas.

**Palabras claves:** aprendizaje; gamificación; pedagógica; innovadora.

## Abstract

Gamification is a tool that positively contributes to student learning and supports the development of educational skills and abilities. It is one of the educational and pedagogical strategies that teachers should employ to provide significant benefits in the educational process that takes place in the classroom. For the development of this study, the following objective was established: to analyze the impact of gamification as an innovative pedagogical strategy in the teaching-learning process in school contexts at Unidad Educativa La Siberia. It is worth mentioning that a qualitative, descriptive research approach was used. The study involved a population of 6 teachers and 120 students, with a sample of 2 teachers and 60 students selected through non-probabilistic convenience sampling. Relevant findings were obtained, showing that gamification is a tool that is not always used by teachers to improve their pedagogical practice. Therefore, each classroom activity should be guided through the use of this tool. It is concluded that the implementation of gamification promotes the proper development of learning and contributes positively to the acquisition of skills and abilities.

**Keywords:** learning; gamification; pedagogical; innovative.

## Introducción

En las últimas décadas, la educación ha experimentado un cambio significativo debido a los avances tecnológicos y al reconocimiento de la necesidad de adaptarse a los intereses y estilos de aprendizaje de las nuevas generaciones. Dentro de este panorama, la gamificación ha emergido como una alternativa pedagógica innovadora, que busca integrar elementos de los videojuegos en el proceso educativo. Según Zambrano, et. al., (2020) la gamificación no se limita únicamente a usar tecnología, sino que promueve la creación de entornos de aprendizaje interactivos y motivadores, favoreciendo la participación activa del estudiante en su proceso formativo.

Cabe indicar que la esta herramienta es innovadora porque promueve el aprendizaje y favorece el desarrollo pedagógico y académico en las instituciones educativas, hay que tener en cuenta que la gamificación como estrategia didáctica refleja el aporte en el desarrollo de las habilidades tanto de los docentes como de los estudiantes, entonces se debe conocer de manera directa que la gamificación es un método que se incorpora al ámbito educativa como una enseñanza lúdica y que favorece el nivel de adquisición de habilidades y destrezas en los niños y niñas.

La implementación de estrategias basadas en la gamificación en contextos escolares tiene el potencial de convertir diversas formas con la que los estudiantes logran relacionarse con los contenidos educativos. Según López, et., al., (2024) la gamificación se proyecta de la manera con la que los alumnos logran relacionar todo lo que utilizan ya se las mecánicas y las diversas dinámicas propias de los juegos, como recompensas, desafíos y retroalimentación constante, para aumentar el desarrollo de la motivación, la mejora de las habilidades y destrezas y el buen desarrollo del aprendizaje en los niños. El desarrollo de esta metodología no sólo aporta con competencia sana, sino que proyecta el nivel de colaboración y aspectos reflexivos, los cuales son elementos claves para fortalecer el desarrollo del aprendizaje. Zambrano, et., al., (2025) indican que el conocimiento y aplicación de la gamificación ha logrado demandar un creciente interés por la aplicación de métodos educativos que logran transmitir en las aulas no sólo conocimiento, sino que aportan significativamente con el desarrollo de habilidades como lo son el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y el fortalecimiento de la creatividad.

En este sentido, según Castellano, et., al., (2025) la gamificación ha emergido como una alternativa pedagógica innovadora, capaz de transformar los métodos tradicionales de enseñanza y aumentar el desarrollo de la motivación en los estudiantes y así alcanzar mejores resultados en su proceso de enseñanza aprendizaje. La gamificación, que incorpora aspectos lúdicos para fortalecer el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de una forma más divertida y creativa, lo cual ha demostrado su efectividad en varios contextos educativos

a nivel mundial y en Ecuador, diversos estudios han comenzado a explorar su impacto en el ámbito escolar.

Según un estudio de Villamar, et., al., (2024) la aplicación de actividades lúdicas en las aulas ha logrado que en el país el aprendizaje se vuelva mucho más significativo y fortalecedor para así desarrollar habilidades que hagan del proceso de aprendizaje un espacio mucho más interactivo y duradero. Es fundamental conocer que la gamificación es una herramienta que aporta favorablemente en la enseñanza de todas las áreas porque con ella se involucra la parte lúdica y es así como se mejoran las dificultades que los estudiantes logran tener en alcace de su aprendizaje.

La investigación de Cueva (2023) indica que la gamificación permite también fortalecer la relación que existe entre los docentes y estudiantes y así obtener resultados favorables que aportan de manera significativa en el desarrollo y adquisición de las habilidades y destrezas de los estudiantes. Además, este enfoque contribuye a reducir el estrés asociado con la evaluación tradicional, ofreciendo alternativas de retroalimentación continua y personalizada. Cabe indicar que las investigaciones realizadas demuestran el propósito y objetivo que tiene la gamificación la cual facilita el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes y los incluye en las diversas actividades de una manera mucho más activa y accesible.

González, et., al., (2018) muestran que el uso de esta herramienta en el aula de clases favorece el desarrollo del aprendizaje porque tiene como propósito fundamental brindar estrategias educativas accesibles que faciliten el aprendizaje y mejoren el rendimiento académico de los estudiantes en las aulas de clases.

En base a todo lo anteriormente sustentado y en relación a la importancia que tiene la gamificación en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, este trabajo de investigación planteó el siguiente objetivo: Analizar el impacto de la gamificación como estrategia pedagógica innovadora en el proceso de enseñanza aprendizaje en contextos escolares de la Unidad Educativa La Siberia.

## **Desarrollo**

### **Gamificación**

Boillos (2023) idica que la gamificación es técnica que favorece el aprendizaje y fomenta de manera activa el desarrollo de las habilidades y destrezas en los estudiantes, es decir entonces que la gamificación es una herramienta educativa y lúdica que va mucho más allá de la transmisión de los conocimientos, sino más bien realizar un proceso de enseñanza de una forma divertida y con el objetivo claro de transparentar el aprendizaje mejorando aspectos didácticos bajo la interacción humana.

Esta técnica de aprendizaje lúdico, no es sólo para que los estudiantes aprendan matemáticas, ciencias o lengua, sino también para que participen de una forma activa los valores, la empatía, la colaboración y el desarrollo de las actitudes emocionales, lo cual lo harán a través de los juegos diseñados en esta técnica que tienen específicamente ese propósito el de enseñar desde la lúdica.

Con la incorporación de esta herramienta en el aprendizaje, se logran potenciar las habilidades que aportan de manera fundamental en el desarrollo de los estudiantes, por medio de esta se logran aportaciones en el nivel de las emociones, actitudes u opiniones de forma adecuada respetando a cada uno de sus pares en las aulas de clases y fuera de ellas, fortaleciendo la identidad y la autoestima en los estudiantes. Manzano, et., al., (2019) señala que la gamificación es una técnica o una estrategia que da paso al conocimiento de los elementos que hacen atractiva esta acción para la enseñanza, siendo una de las más grandes particularidades de la misma el juego y la atracción por enseñar a través de las dinámicas lúdicas.

Sarabia (2023) permite conocer a través de sus investigaciones que la gamificación es una herramienta muy significativa que aporta favorablemente en el desarrollo de los contenidos y en la participación activa de los estudiantes, en relación al aprendizaje se les proporciona la oportunidad de trabajar aspectos muy importantes en los niños como lo es la motivación, el esfuerzo, la cooperación y el desarrollo factible en el ámbito escolar. Es así que la gamificación en los entornos de aprendizaje puede constituir una poderosa herramienta para la adquisición del conocimiento y para la mejora de las habilidades en los estudiantes.

### **La gamificación en la educación**

Según Barrio (2021) la gamificación usada en la educación es una herramienta de aprendizaje que aporta un enfoque totalmente significativa, porque por medio de esta se logra enseñar y reforzar los contenidos y las competencias curriculares de una manera efectiva, favoreciendo el nivel de adquisición de las habilidades y destrezas en los estudiantes.

El desarrollo de la gamificación en los entornos de aprendizaje logra construir una poderosa herramienta para alcanzar la adquisición de los contenidos que se imparten y esto ayuda en la mejora de las habilidades, porque por medio de su aplicación se pueden dar las pautas para que los estudiantes solucionen los problemas, mantengan una colaboración participativa y una buena comunicación, muchos docentes buscan con la gamificación no sólo las mejoras por medio de la gamificación sino también la puerta hacia el éxito del desarrollo del aprendizaje en los estudiantes haciendo que esto se vuelva mucho más efectivo y llevadero.

Según Peralta (2023) el desarrollo de la gamificación educativa se proyecta hacia el alcance de la creatividad en los estudiantes, además de ser una herramienta que genere aporte en el

desempeño pedagógico de los docentes y aporta favorablemente a su nivel de acción al momento de ejecutar una clases en las aulas, desde esta perspectiva se concreta que la gamificación mejora la experiencia del docente en el aula porque proyecta una forma diferente de enseñar.

Es así, que por medio de la aplicación de esta técnica de aprendizaje se muestra la necesidad de aportar en el aprendizaje con nuevas y mejores estrategias y así fortalecer pedagógicamente al docente con nuevos modelos de enseñanza más activa y motivadoras, siendo la gamificación una estrategia de enseñanza lúdica que motiva a los estudiantes a aprender didácticamente, percibiendo un aprendizaje dinámico y envuelto en una narrativa atractiva y eficaz para lograr objetivos potenciales en el desarrollo de los conocimientos, capacidades y habilidades en el nivel porfesional, académico y pedagógico.

### **Aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso fundamental y complejo mediante el cual los individuos adquieren, retienen y aplican conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Se puede definir de diversas maneras dependiendo del enfoque teórico que se adopte, pero en general, este proceso implica un giro significativo para el comportamiento y la comprensión como resultado de la experiencia.

Según Gómez, et., al., (2019) el aprendizaje, es una estrategia de aprendizaje que promueve acciones con sentido, involucrados con el entorno socioeducativo de quien aprende, de tal modo que los aprendizajes se transforman en entendimiento, que podría ser utilizado en diferentes situaciones. En consecuencia, se puede decir que el aprendizaje busca dar solución a los problemas que actualmente presentan los estudiantes, por lo que es necesario que se adopten estrategias que contribuyan al proceso de enseñanza – aprendizaje.

El proceso de aprender en la era actual, implica interactuar de una manera participativa y activa, aportando significativamente en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes, logrando así optimizar las acciones directas en el desarrollo de las actividades que a diario se evidencian. Rojas (2023) afirma que el aprendizaje es una participación estratégica de los estudiantes en espacios en los que aprenden haciendo y reflexionando sobre las actividades con la utilización de las tecnologías de la información.

Entonces, se conoce que el aprendizaje es un enfoque de enseñanza totalmente relevante para mejorar los procesos educativos, desde este punto de vista se puede mencionar que este aprendizaje desarrolla la capacidad de las personas para aprender de su propia experiencia y partir desde aquí para fortalecer y desarrollar los procesos de aprendizaje, es decir, este tipo de aprendizaje intenta estructurar las diversas experiencias en función de los objetivos educativos que como instituciones se proponen.

## Material y métodos

### Material

Para el desarrollo de la presente investigación se emplearon los siguientes materiales:

- **Instrumento de recolección de datos:** Se utilizó un cuestionario estructurado, elaborado específicamente para los fines del estudio. El cuestionario constó de (número de preguntas) ítems, organizados en (número de dimensiones o secciones), y se aplicó bajo una escala tipo Likert de (por ejemplo, 1 a 5).
- **Recursos tecnológicos:** Se usó una computadora personal con acceso a internet para la elaboración y digitalización de los datos. Empleándose también el software, el SPSS, Excel y otros para realizar el procesamiento estadístico.
- **Los medios de aplicación:** El proceso de la encuesta se dio de manera presencial, virtual con los formularios en línea como google forms, lo cual permite que la recolección se realice de manera rápida y eficiente. Además se realizaron consultas en diversos medios web obteniendo fuentes bibliográficas de tesis, informes y artículos científicos que permitieron respaldar el diseño del instrumento y así poder concretar los hallazgos del estudio.

El desarrollo de esta investigación tuvo un enfoque de tipo cualitativo, dentro del cual se analizaron diversos criterios de una manera subjetiva, es así que se determinó el uso directo de este tipo de enfoque para poder ampliar los detalles de la investigación realizada, lo cual implica la recolección de datos y la interpretación de los mismos.

Salazar (2020) indica que el enfoque cualitativo reivindica el abordaje a las realidades subjetivas como un objeto legítimo del conocimiento científico en donde el investigador considera la obtención de los datos necesarios para su respectivo análisis, lo cual representa un proceso sistemático y experimental en la investigación.

La investigación de tipo descriptiva, es la que tiene como fin explicar varias propiedades primordiales de conjuntos homogéneos de fenómenos, usa criterios sistemáticos que permiten entablar la composición o la conducta de aquellos fenómenos de estudio, suministrando información sistemática y comparable con la de otras fuentes, además se conoce que la investigación de tipo transversal es la que analiza los datos recopilados en un periodo de tiempo sobre una población dada. (Guevara, 2020, p. 166)

Por tanto, en este estudio descriptivo se detallan los conocimientos de los docentes en relación al tema de la gamificación y aprendizaje como una alternativa pedagógica innovadora, refiriéndose también a la forma en la que los docentes aplican estas estrategias en el aula para fortalecer y mejorar las habilidades y destrezas de los estudiantes.



## Métodos

### Según el enfoque

- **Método cuantitativo:** Se basa en la recolección y análisis de datos numéricos. Busca medir y generalizar resultados, ejemplo: Encuestas, cuestionarios, análisis estadístico.
- **Método cualitativo:** Se enfoca en comprender fenómenos, percepciones o experiencias. Los datos no son numéricos, ejemplo: Entrevistas, grupos focales, observación.
- **Método mixto:** Combina elementos de los métodos cualitativos y cuantitativos para obtener una visión más completa del fenómeno, ejemplo: Aplicar una encuesta (cuantitativo) y luego entrevistas (cualitativo).

### Según el tipo de investigación

- **Exploratorio:** Se utiliza cuando el tema es poco estudiado. Busca familiarizarse con un fenómeno, ejemplo: Primeros estudios sobre el impacto del teletrabajo en zonas rurales.
- **Descriptivo:** Se limita a describir las características de una población o fenómeno, ejemplo: Perfil sociodemográfico de los emprendedores en una comunidad.
- **Correlacional:** Analiza la relación entre dos o más variables, ejemplo: Relación entre uso de redes sociales y rendimiento académico.
- **Explicativo o causal:** Busca identificar causas y efectos entre variables, ejemplo: Efecto del estrés en el rendimiento laboral.

### Según el diseño temporal

- **Transversal:** Se recolectan los datos en un solo momento, ejemplo: Encuesta única a estudiantes sobre hábitos de estudio.
- **Longitudinal:** Se recolectan datos en varios momentos a lo largo del tiempo, ejemplo: Seguimiento del desarrollo cognitivo de niños durante 5 años. Para la obtención de la información, se aplicó una entrevista a los docentes mediante la cual se permite concretar el nivel de aplicación de la gamificación y el aprendizaje, de la misma manera la observación para poder observar el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes.

La población que se determinó para esta investigación fue la de 6 docentes y los 120 estudiantes de la Unidad Educativa, pero se aplicó una muestra no probabilística a conveniencia del investigador quedando determinada de la siguiente manera: 2 docentes y 60 estudiantes, que fueron con los que se trabajaron para concretar el proceso de la investigación de una manera directa.

## Resultados

En relación a la aplicación de la ficha de observación aplicada a los estudiantes, se encontraron los siguientes hallazgos, los cuales se detallan a continuación:

**Tabla 1**

*Ficha de observación*

Destrezas	Ítems de evaluación		
	Alto	Medio	Bajo
Se emplean herramientas web en el aula	0	15	45
Se emplean actividades de gamificación de manera frecuente durante las clases	0	10	50
El estudiante se muestra atento a las actividades grupales y cooperativas que plantea el docente	0	20	40
El estudiante se siente motivado por aprender de manera didáctica a través de actividades de gamificación	50	10	0
El educando es capaz de aportar con ideas claras que van acorde al desarrollo de su aprendizaje	45	15	0
El estudiante muestra interés por las actividades que incluyen la gamificación	55	5	0

**Nota:** Esta tabla muestra las destrezas observadas y evaluadas en los niños y niña.

### **Análisis de los resultados de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas**

En relación a la ficha de observación aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Siberia, se logra determinar que, el empleo de herramientas web en el aula es bajo, es decir los docentes no utilizan este tipo herramientas para desarrollar en los estudiantes las habilidades y destrezas adecuadas mismas que permitirán fortalecer el desarrollo del aprendizaje. De la misma manera se concreta que las actividades de gamificación se emplean de una manera muy baja lo que hace evidente la poca utilización de esta herramienta en las aulas de clases con los estudiantes, siendo notorio que esta no es una alternativa pedagógica que se utiliza de manera constante en los contextos escolares.

En relación a lo antes indicado se sustenta bajo la investigación realizada por Egas (2023) menciona que la educación actual enfrenta el desafío de adaptarse a una generación de estudiantes que crece en entornos digitales, interactivos y altamente estimulantes. En este contexto, se logra concretar que la herramienta de la gamificación es aquella que integra elementos del diseño de juegos como puntos, misiones, recompensas, niveles y retroalimentación inmediata dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cabe indicar que según la observación realizada cuando el estudiante recibe motivación para aprender a través de la gamificación y de la aplicación de diversas actividades que incluyen

esta herramienta el aporte al aprendizaje se vuelve más efectivo y está en un nivel alto que brinda acciones educativas adecuadas para aportar en el desarrollo de las habilidades y destrezas educativas.

Es importante señalar también que el estudiante demuestra capacidad para expresar ideas claras y coherentes, en concordancia con los contenidos trabajados durante su aprendizaje, además el educando participa activamente aportando ideas relevantes que reflejan comprensión y avance en su proceso formativo. Desde esta perspectiva se brinda el aporte de Boillos (2023) indica que la gamificación es una herramienta lúdica que aporta de manera significativa en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes, y esto lo hace por medio de acciones y dinámicas propias de los juegos (como recompensas, niveles, puntos, desafíos, retroalimentación inmediata y narrativas) en contextos no lúdicos, como el aula, con el propósito de motivar, comprometer y mejorar el proceso de aprendizaje.

Por ende, se entiende que la gamificación no implica necesariamente jugar, sino incorporar aspectos del diseño de juegos a actividades educativas para hacerlas más atractivas, significativas y participativas.

**Tabla 2**

*Entrevista a los docentes*

Entrevistados Preguntas	Docente 1	Docente 2
¿Qué es para usted la gamificación?	La gamificación es el proceso de incorporar elementos, mecánicas y dinámicas de los juegos en contextos no lúdicos como la educación, el ámbito laboral o la salud con el objetivo de motivar la participación, mejorar la experiencia del usuario.	La gamificación es una estrategia innovadora que, fundamentada en teorías psicológicas y educativas, puede mejorar la motivación, el compromiso y la calidad del aprendizaje
¿Qué tipo de herramientas web ha empleado para desarrollar la gamificación durante las clases?	Solo he utilizado Kahoot	He utilizado Kahoot
¿Cuáles son los recursos educativos más idóneos para el desarrollo del aprendizaje a través de la gamificación en el aula?	Entre los recursos educativos están el Kahoot, quizizz.	Los recursos educativos que aportan al desarrollo del aprendizaje en las aulas son las Quizizz y el Kahoot que son las que más he utilizado.

¿Qué tipo de acciones o ejercicios desarrolla durante la aplicación de estrategias de gamificación?	Entre los tipos de ejercicios que se aplican en el aula están las de desafíos o retos, los juegos de preguntas y respuestas, etc.	Las acciones que se aplican en aula de gamificación son los minijuegos educativos, los juegos de preguntas y respuestas, etc.
¿Considera que la gamificación influye en el aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?	Si, la gamificación si influye en el aprendizaje de los estudiantes porque aumenta la motivación y el interés de los estudiantes, pero esta debe aplicarse de manera cuidadosa.	Claro que la gamificación influye en el aprendizaje porque favorece el aprendizaje activo, facilita la retroalimentación y desarrolla las habilidades.

**Nota:** Esta tabla muestra las respuestas de los docentes (entrevista)

Se concretan los hallazgos en relación a la entrevista aplicada a los docentes en base al tema Gamificación y Aprendizaje: Una Alternativa Pedagógica Innovadora en Contextos Escolares:

Los docentes indican que la gamificación es una estrategia educativa que incorpora elementos propios de los juegos como puntos, recompensas, desafíos y niveles en procesos de enseñanza-aprendizaje con el fin de motivar, fomentar la participación activa y mejorar la retención de contenidos por parte de los estudiantes, se denota el conocimiento que tienen los docentes a nivel de contenido, pero también se conoce la poca aplicación de las mismas en las aulas de clases. Es fundamental conocer que estos conceptos que son fundamentales para el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes se concretan por lo escrito por Zambrano, et., al., (2025) quienes indican que la gamificación con herramientas digitales, ha demostrado ser una estrategia pedagógica efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje en el aula.

Cabe indicar que los docentes indican que los recursos educativos más idóneos para implementar la gamificación en el aula son aquellos que integran dinámicas de juego con objetivos pedagógicos claros, facilitando la motivación, participación y el aprendizaje activo de los estudiantes. Entre ellos destacan: plataformas digitales gamificadas: Herramientas como Kahoot, Quizizz.

Chávez (2025) indica que estos recursos deben ser seleccionados y adaptados según el nivel educativo, las características del grupo y los objetivos curriculares, asegurando siempre que la gamificación sea una herramienta para potenciar el aprendizaje significativo y no solo una forma de entretenimiento. Estas acciones están diseñadas para involucrar al estudiante de manera activa, promover el trabajo colaborativo y favorecer un aprendizaje significativo a través del juego, sin perder de vista los objetivos curriculares.

Desde la perspectiva del docente y en base a los conocimientos expuestos la gamificación hace del aprendizaje un espacio más idóneo, lúdico y didáctico, proporcionando acciones adecuadas para fortalecer la adquisición de las habilidades y destrezas en los estudiantes, y mejorar la participación, el rendimiento y la actitud frente al proceso educativo, por ende, bien aplicada, se convierte en una herramienta pedagógica muy efectiva.

## Discusión de resultados

Los resultados obtenidos a lo largo de la presente investigación reflejan que la gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica innovadora con efectos positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del contexto escolar. Cabe indicar que los datos recolectados ya sean estos cualitativos y cuantitativos mantienen coincidencia de que los estudiantes participan mucho de las actividades cuando se aplica la gamificación, y es allí cuando demuestran un nivel mucho más activo, participativo y favorecedor en el aprendizaje de los estudiantes.

Asimismo, se debe indicar que una de las observaciones que se realiza dejan en evidencia el interés y compromiso por parte de los estudiantes cuando estos se enfrentan a tareas que son mediadas por la aplicación de acciones de gamificación, dentro de los cuales se sustentan los hallazgos con la revisión bibliográfica de Mera, et., al., (2025) quienes señalan que la gamificación permite transformar actividades rutinarias en experiencias atractivas que involucran emocional y cognitivamente al alumno.

También se logra destacar el uso de la gamificación como un medio que aporta de manera significativa en el proceso del aprendizaje, autorregulando las acciones participativas y de mejora que brinda esta herramienta, haciendo del aprendizaje un espacio mucho más factible, placentero y formidable para alcanzar grandes retos en los objetivos planteados en las aulas de clases. Este resultado se alinea con la teoría de la motivación autodeterminada Quintana (2020), la cual sostiene que la motivación aumenta cuando las personas sienten autonomía, competencia y conexión social.

Sin embargo, también surgieron ciertas limitaciones, por ejemplo, los docentes indicaron que la gamificación es una actividad que se debe aplicar en el aula de manera cuidadosa y que se debe tener tiempo adicional para diseñar actividades atractivas y alineadas con los objetivos curriculares. Además, no todos los estudiantes responden de igual manera a este tipo de metodologías, especialmente aquellos que no se sienten cómodos con la competencia o el uso de tecnología.

## Conclusiones

Se concluye que la gamificación no debe verse como una solución mágica, sino como una herramienta complementaria que, bien aplicada, fortalece los procesos educativos y responde a las necesidades de los entornos escolares actuales, cada vez más digitales, dinámicos y centrados en el estudiante, es decir la gamificación representa una alternativa pedagógica innovadora y pertinente para los contextos escolares actuales, ya que contribuye a mejorar el rendimiento académico, fortalecer la motivación del estudiante y enriquecer la práctica docente.

La gamificación se presenta como una herramienta pedagógica eficaz que transforma el proceso de enseñanza aprendizaje en una experiencia más dinámica, motivadora y participativa, especialmente en contextos escolares donde los estudiantes requieren estímulos constantes para mantener el interés.

La motivación y el compromiso del estudiante aumentan significativamente cuando se incorporan elementos lúdicos como desafíos, recompensas, puntos, insignias o narrativas, permitiendo un aprendizaje más activo y significativo, además se debe concluir que Los recursos tecnológicos y digitales utilizados en la gamificación (como Kahoot, Quizizz, Genially, entre otros) facilitan la implementación de estrategias innovadoras en el aula y promueven la competencia digital tanto en docentes como en estudiantes.

### Referencias bibliográficas

- Barrio I. (2021). Una propuesta educativa gamificada para fomentar la motivación del alumnado en educación infantil. *Universidad de Valladolid*, 12. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/48959/TFG-G4831.pdf?sequence=1>
- Boillos A. (2023). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis*. España: Universidad de la Rioja. Obtenido de [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325324.pdf&ved=2ahUKEwiEn5y8r9GGAXUIDABHWfADB8QFnoECDsQAQ&usg=AOvVaw3X0jgKODStxglf\\_ED6K6Px](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325324.pdf&ved=2ahUKEwiEn5y8r9GGAXUIDABHWfADB8QFnoECDsQAQ&usg=AOvVaw3X0jgKODStxglf_ED6K6Px)
- Boillos F. (2023). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología. *Revista de la Universidad de Rioja*, 12(5), 12. doi:<https://orcid.org/0009-0003-5484-5420>
- Castellano J, Duta L, Andrango D. (2025). Gamificación en el aula estrategias para mejorar el aprendizaje. *Revista Estudios y Perspectivas*, 5(1), 6. doi:<https://doi.org/10.61384/r.c.a..v5i1.1074>
- Chávez R. (2025). Impacto de la gamificación basada en mecánicas adaptativas como estrategia para el fortalecimiento de la motivación. *Revista Latinoamericana Ciencias Sociales y Humanidades Latam*, 2(6), 6. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3879>
- Cueva C. (2023). Gamificación: Un Recurso que Promueve las Competencias Matemáticas en la Educación Peruana. *Revista Tecnológica Educativa Docente*, 5(4), 6. doi:<http://dx.doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.397>
- Del Sol L, Tejeda E, Mirabal J. (2017). Los métodos teóricos: una necesidad de conocimiento en la investigación científico-pedagógica. *Revista Educentro*, 9(4), 2. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-28742017000400021](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742017000400021)
- Egas V. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(12), 12. doi:10.23857/pc.v8i12.6319

- Gómez L, Muriel L, Londoño D. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las tic. *Revista Encuentros*, 17(3), 3. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>
- Guevara G. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 166. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7591592.pdf>
- López A, Abad A, Hernández L, Bedoya A. (2024). El impacto positivo de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil, propuesta y resultados. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 8. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2253>
- Manzano A, Sánchez M. (2019). Gamificación y Breakout Edu en Formación Profesional. El programa “Grey Place” en Integración Social. *Revista de Educación Mediática Tic*, 2(1), 6.
- Mera B, Ramos A. (2025). Gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Revista LATAM*, 9(2), 6. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2.17540](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17540)
- Peralta C. (2023). Gamificación en la educación: experiencias de aplicación. *Revista Apuntes Ciencias Sociales*, 11(01), 4. Obtenido de [cperalta@continental.edu.pe](mailto:cperalta@continental.edu.pe)
- Quintana J. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Revista Perfiles Educativos*, 168(42), 23. doi:<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Rojas O. (2023). Tecnologías del aprendizaje y conocimiento para mejorar los procesos de enseñanza en la educación virtual. *Revista Edusol*, 23(85), 6. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-80912023000400115](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912023000400115)
- Salazar L. (2020). Investigación cualitativa: una respuesta a las investigaciones sociales educativas. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(11), 5. doi:[10.35381/cm.v6i11.327](https://doi.org/10.35381/cm.v6i11.327)
- Sarabia D. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 4. doi:<https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519>



- Villamar A, Sánchez R. (2024). Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en enseñanza superior. *Revista Educación*, 33(65), 12. doi:<http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202402.e001>
- Zambrano A, Luque K, Lucas M, Lucas A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista el Dominio de las Ciencias*, 6(3), 6. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>
- Zambrano S, Solano H. (2025). Gamificación con herramientas digitales para potenciar el aprendizaje y la motivación en el entorno educativo. *Revista Social Fronteriza*, 5(1), 6. doi:[https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(1\)620](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)620)
- Zambrano S, Solano H. (2025). Gamificación ocon herramientas digitales para potenciar el aprendizaje y la motivación en el entorno educativo. *Revista Social Fronteriza*, 5(1), 9. doi:[https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(1\)620](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)620)

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Financiamiento:**

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

**Agradecimiento:**

N/A

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior.