Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2025,
Volumen 9, Número 2.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2

GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA

GAMIFICATION AND ACTIVE LEARNING IN THE CLASSROOM

Bertha Yesenia Mera Calle
Investigador Independiente, Ecuador

Alexandra Patricia Ramos Ruales
Investigador Independiente, Ecuador

María Dolores Carpio
Investigador Independiente, Ecuador

Mónica Alexandra Padilla Toapanta
Investigador Independiente, Ecuador

Mayra Alejandra Marcillo Valdez
Investigador Independiente, Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17540

Gamificación y Aprendizaje Activo en el Aula

Bertha Yesenia Mera Calle[1]
yesenia.mera.1990@gmail.com
https://orcid.org/0009-0009-1249-8647
Investigador Independiente
Ecuador

Alexandra Patricia Ramos Ruales
Patyramos.00@gmail.com
https://orcid.org/0009-0000-5171-3834
Investigador Independiente
Ecuador

María Dolores Carpio
hlmadolitas66@hotmail.com
https://orcid.org/0009-0007-7405-0413
Investigador Independiente
Ecuador

Mónica Alexandra Padilla Toapanta
monika1alex1996@gmail.com
https://orcid.org/0009-0002-7706-8727
Investigador Independiente
Ecuador

Mayra Alejandra Marcillo Valdez
mayralejairis85@gmail.com
https://orcid.org/0000-0002-7233-9172
Investigador Independiente
Ecuador

RESUMEN

La educación contemporánea exige metodologías activas e inclusivas que promuevan la participación significativa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. En este contexto, la gamificación ha emergido como una estrategia innovadora que incorpora elementos del juego con fines pedagógicos. El objetivo de este estudio fue analizar el impacto de la gamificación en el aprendizaje activo en contextos escolares, identificando sus beneficios, limitaciones y condiciones para su aplicación efectiva. La metodología fue de tipo cualitativo, con enfoque descriptivo-exploratorio y diseño documental-bibliográfico, se aplicaron métodos teóricos y analítico-sintéticos, y se utilizó el análisis documental como técnica de recolección de información a partir de fuentes científicas recientes. Entre los resultados, se presentan ocho estrategias originales, con objetivos, aplicaciones prácticas, alcances y resultados esperados. Estas iniciativas no requieren alta tecnología, promueven la cooperación, la evaluación formativa, el pensamiento crítico y fortalecen el vínculo entre docente y estudiante. Se concluye que la gamificación, bien implementada, permite repensar la dinámica del aula, favoreciendo la equidad, la motivación y el desarrollo integral, para su efectividad, se requiere planificación, formación docente y adaptación al contexto real del estudiante, las estrategias presentadas constituyen una base aplicable y flexible para enriquecer las prácticas pedagógicas en sistemas educativos públicos.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje activo, estrategias innovadoras, educación fiscal, motivación

[1] Autor principal.
Correspondencia: yesenia.mera.1990@gmail.com

Gamification and Active Learning in the Classroom

ABSTRACT

Contemporary education demands active and inclusive methodologies that promote the meaningful participation of students in their own learning process. In this context, gamification has emerged as an innovative strategy that incorporates game elements for pedagogical purposes. The objective of this study was to analyze the impact of gamification on active learning in school contexts, identifying its benefits, limitations and conditions for its effective application. The methodology was qualitative, with a descriptive-exploratory approach and documentary-bibliographic design, theoretical and analytical-synthetic methods were applied, and documentary analysis was used as a technique for collecting information from recent scientific sources. Among the results, eight original strategies are presented, with objectives, practical applications, scopes and expected results. These initiatives do not require high technology, promote cooperation, formative evaluation, critical thinking and strengthen the link between teacher and student. It is concluded that gamification, if well implemented, allows rethinking the classroom dynamics, favoring equity, motivation and integral development, for its effectiveness, planning, teacher training and adaptation to the real context of the student is required, the strategies presented are an applicable and flexible basis to enrich pedagogical practices in public education systems.

***Keywords*:** gamification, active learning, innovative strategies, fiscal education, motivation

Artículo recibido 13 marzo 2025

Aceptado para publicación: 19 abril 2025

INTRODUCCIÓN

La educación actual demanda nuevas formas de enseñar que se adapten a los intereses y necesidades de los estudiantes, una de las metodologías emergentes que ha despertado un notable interés es la gamificación, entendida como la incorporación de elementos propios del juego en contextos educativos, con el fin de fomentar la motivación y generar aprendizajes más activos. Esta estrategia propone experiencias significativas donde los alumnos se convierten en protagonistas del conocimiento, al integrar recompensas, niveles, desafíos y dinámicas colaborativas como parte del proceso formativo (A. Zambrano et al., 2020).

La aplicación de la gamificación ha demostrado ser beneficiosa en distintos niveles educativos. Investigaciones como las desarrolladas por Olmedo et al. (2024), destacan cómo esta metodología incrementa la motivación intrínseca, promueve el pensamiento crítico y mejora el rendimiento académico. Asimismo, Barrera et al. (2024), sostienen que los estudiantes muestran mayor implicación cuando se introducen elementos lúdicos que transforman el aula en un entorno más dinámico.

A pesar de estos aportes, todavía se evidencia una brecha entre el potencial pedagógico de la gamificación y su integración sistemática en el aula, es por ello, que el problema que motiva esta investigación radica en la escasa implementación planificada de la gamificación como herramienta para estimular el aprendizaje activo, lo cual limita su impacto en el desarrollo de competencias clave y en la mejora de los niveles de participación estudiantil, esta situación se ve agravada por la falta de formación docente y por una visión reduccionista de la gamificación como simple entretenimiento (Poveda et al., 2023).

Por tal motivo, el objetivo general de este trabajo es analizar el impacto de la gamificación en el aprendizaje activo en contextos escolares, identificando sus beneficios, limitaciones y condiciones para su aplicación efectiva. A través de una revisión crítica de literatura científica y estudios empíricos recientes, se busca aportar un enfoque renovado que potencie el uso consciente y significativo de esta estrategia. El presente artículo contribuirá a comprender mejor las condiciones pedagógicas que favorecen una implementación exitosa, basada en el desarrollo integral del estudiante y en la transformación del aula en un espacio de experiencias motivadoras y colaborativas.

¿Qué es la gamificación?

La gamificación es una estrategia metodológica que incorpora mecánicas y dinámicas propias del juego en contextos no lúdicos, con el propósito de fomentar la motivación, la participación y el compromiso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, no se limita al uso de videojuegos, sino que puede incluir elementos como recompensas, niveles, insignias o retos aplicados en actividades educativas. Esta técnica convierte tareas convencionales en experiencias atractivas que favorecen la interacción significativa con el contenido, generando ambientes estimulantes que fortalecen el aprendizaje activo (Sarabia & Bowen, 2023).

En el ámbito educativo, la gamificación se fundamenta en diversas corrientes teóricas que destacan el rol del estudiante como agente activo en la construcción del conocimiento, desde el enfoque constructivista, el aprendizaje se entiende como un proceso que se enriquece mediante la interacción con el entorno y con otros individuos, lo que respalda el uso de dinámicas colaborativas propias de los juegos. En paralelo, el aprendizaje experiencial plantea que la reflexión sobre las experiencias directas potencia la comprensión, lo que encaja con la lógica del juego como espacio para la experimentación y el descubrimiento.

Además, el diseño de la gamificación se nutre de principios de la pedagogía activa, la cual promueve metodologías centradas en el estudiante, motivadas por el interés y la participación continua. Egas et al. (2024), señalan que la gamificación debe diseñarse con objetivos de aprendizaje claros, mecánicas estructuradas y contextos que reflejen situaciones auténticas, estos aspectos permiten adaptar la enseñanza a diferentes estilos de aprendizaje y contextos educativos. El uso de la narrativa, las metas, los puntos y los niveles, por ejemplo, se justifica dentro del marco del aprendizaje significativo, en tanto que conecta los nuevos conocimientos con estructuras previas del alumno, en definitiva, la gamificación no solo implica el uso de juegos, sino que responde a una integración consciente de teorías pedagógicas con el fin de generar experiencias educativas más efectivas.

Además, se sostiene en una serie de principios psicológicos que explican su impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico, uno de ellos es la teoría de la autodeterminación, que destaca la importancia de satisfacer las necesidades de competencia, autonomía y relación para fomentar la motivación intrínseca. En este sentido, la gamificación proporciona un entorno donde el estudiante se

siente competente al alcanzar logros, autónomo al tomar decisiones, y conectado mediante el trabajo en equipo (Ojeda & Zaldivar, 2023).

A nivel pedagógico, la gamificación se articula con el aprendizaje colaborativo y el enfoque participativo, la posibilidad de asignar roles, recibir retroalimentación constante y visualizar el progreso mediante recompensas fortalece la implicación activa del estudiante, elemento clave en metodologías centradas en el aprendiz; los elementos del juego, como los desafíos progresivos y la narrativa envolvente, despiertan emociones positivas que refuerzan la atención y el compromiso con las tareas académicas. Al integrar estos principios, la gamificación se convierte en una metodología que no solo mejora el clima del aula, sino que transforma la experiencia educativa en una vivencia significativa para el estudiante.

Elementos y dinámicas del juego aplicados al aula

La integración de la gamificación en el aula requiere el uso consciente de elementos que transformen el entorno educativo en una experiencia motivadora y significativa. Los componentes más empleados en este tipo de estrategia incluyen retos, insignias, niveles, recompensas, tableros de posición y mecánicas colaborativas, cada uno de estos elementos tiene una función específica orientada a mantener el interés del estudiante, fomentar la participación y favorecer el logro de aprendizajes concretos (Guamán et al., 2024).

No se trata únicamente de introducir dinámicas lúdicas por entretenimiento, sino de diseñar situaciones de aprendizaje con objetivos definidos. En este sentido, las dinámicas del juego promueven la competencia saludable, la retroalimentación inmediata y el trabajo en equipo, aspectos que se alinean con las metas educativas actuales. Según Huamaní y Vega (2023), las actividades gamificadas deben propiciar experiencias que desarrollen capacidades cognitivas, comunicativas y actitudinales, fomentando así un aprendizaje activo y autónomo.

La narrativa también cumple un rol fundamental, al incluir historias, personajes o contextos ficticios, se estimula la imaginación, la toma de decisiones y la inmersión emocional, lo cual fortalece el vínculo del estudiante con los contenidos. Además, la variedad en las dinámicas permite adaptarlas a diferentes estilos de aprendizaje, niveles educativos y áreas del conocimiento, esta versatilidad

convierte a la gamificación en una herramienta pedagógica valiosa para transformar la experiencia en el aula en una aventura formativa con sentido.

La estructura de una experiencia gamificada se sostiene en tres dimensiones esenciales: mecánicas, dinámicas y componentes del juego. Las **mecánicas** son las reglas que determinan la forma de jugar; incluyen acciones como acumular puntos, avanzar de nivel, superar retos o desbloquear contenido, estas permiten establecer objetivos claros, medibles y alcanzables, favoreciendo así el seguimiento del progreso de cada estudiante (Sarabia & Bowen, 2023).

Por otro lado, las **dinámicas** se refieren a cómo interactúan los jugadores con esas mecánicas, algunas de las más comunes en educación son la colaboración, la competencia, la exploración y el logro. Estas dinámicas incentivan la participación sostenida y la motivación intrínseca, dos pilares del aprendizaje significativo. Guamán et al. (2024) destacan que estas interacciones dentro del juego permiten replicar situaciones reales, brindando oportunidades para el desarrollo de habilidades blandas como la resolución de conflictos, el liderazgo o la toma de decisiones.

Los **componentes** constituyen los elementos visibles o tangibles del juego, como las medallas, avatares, historias, insignias, cronómetros o tablas de clasificación. Huamaní y Vega (2023) sostienen que el uso de estos recursos, más allá de estimular la motivación externa, debe apuntar a una experiencia de aprendizaje integral, si bien los puntos o recompensas generan satisfacción inmediata, su diseño debe estar articulado con el propósito formativo, no basta con premiar por participar, se trata de construir aprendizajes a través del juego en conjunto, estas tres dimensiones constituyen el andamiaje de una propuesta gamificada que estimula tanto lo cognitivo como lo emocional y lo social.

Aprendizaje activo como enfoque metodológico

El aprendizaje activo se concibe como una metodología centrada en la participación directa del estudiante en su proceso educativo, no se limita a la recepción pasiva de contenidos, sino que promueve la exploración, el análisis y la aplicación práctica del conocimiento en contextos reales, esta concepción transforma la dinámica educativa tradicional al desplazar el protagonismo del docente hacia el estudiante, quien se convierte en agente de su formación intelectual, social y emocional (Jimenez et al., 2024).

Este enfoque propicia la autonomía, el pensamiento crítico y la colaboración, rompiendo con el paradigma de enseñanza memorística que caracteriza a los modelos instructivos convencionales, en lugar de clases expositivas unidireccionales, se prioriza la resolución de problemas, el trabajo por proyectos y la interacción reflexiva, donde el docente actúa como facilitador del aprendizaje.

En la educación contemporánea, el aprendizaje activo permite integrar saberes previos, intereses y experiencias, generando conexiones significativas entre los contenidos y la realidad del estudiante, esta metodología se articula con el desarrollo de aptitudes para la era digital, tales como la comunicación, la colaboración y la adaptabilidad.

Resulta, por tanto, un enfoque indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo cuando se busca formar sujetos capaces de transformar su entorno y desenvolverse en contextos complejos. Su implementación efectiva exige una planificación pedagógica coherente, el diseño de ambientes motivadores y la elección adecuada de estrategias que promuevan el compromiso genuino con el conocimiento.

Además, el aprendizaje activo se fundamenta en una serie de características que redefinen el papel del estudiante y del docente dentro del aula, entre las más relevantes se encuentran la participación constante del educando, la construcción significativa del conocimiento, la colaboración entre pares y la reflexión crítica, estas características lo diferencian de modelos tradicionales, donde el conocimiento se transmite de forma unidireccional (Ulloa & Carcausto, 2024).

Un aula basada en esta metodología se convierte en un espacio dinámico donde el estudiante interactúa con el contenido, con sus compañeros y con el contexto, las actividades prácticas, los debates, las simulaciones y los proyectos colaborativos permiten una inmersión profunda en los contenidos y desarrollan habilidades cognitivas superiores, la retroalimentación oportuna y el enfoque en la resolución de problemas fortalecen la comprensión y aumentan el nivel de compromiso.

El impacto de este enfoque es evidente en el aumento de la motivación y la mejora del rendimiento académico. Diversos estudios han demostrado que, al sentirse protagonistas de su proceso de aprendizaje, los estudiantes desarrollan mayor interés, responsabilidad y capacidad para enfrentarse a retos complejos. Asimismo, se fomenta una actitud investigativa que trasciende las fronteras del aula, estimulando la autonomía y la autorregulación del aprendizaje, esta transformación no solo repercute

en el aspecto académico, sino también en la formación integral del estudiante, fortaleciendo su capacidad de diálogo, análisis y toma de decisiones (Arias & Aguilar, 2023).

Estrategias activas que pueden integrarse con la gamificación

La integración de estrategias activas con la gamificación fortalece el diseño pedagógico al potenciar el involucramiento del estudiante en experiencias lúdicas, desafiantes y formativas, entre las estrategias más comunes se encuentran el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el Aprendizaje Cooperativo, el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el aprendizaje invertido y el aprendizaje por retos, cada una permite una sinergia natural con los componentes de la gamificación, facilitando el desarrollo de competencias clave y habilidades socioemocionales (Berronez et al., 2023).

El ABP, por ejemplo, permite crear misiones o desafíos gamificados que exigen la elaboración de productos concretos, promoviendo el trabajo colaborativo y la aplicación de conocimientos en contextos reales. En el caso del aprendizaje cooperativo, se fortalecen los roles dentro del juego, la interdependencia positiva y la coevaluación, generando dinámicas grupales enriquecedoras (Zumba et al., 2024).

El aula invertida puede beneficiarse de recompensas virtuales o avances de nivel que estimulen el estudio autónomo previo, mientras que los retos permiten vincular objetivos curriculares con logros y puntuaciones, promoviendo la resolución de problemas de forma creativa (Arias & Aguilar, 2023).

Estas estrategias, combinadas con mecánicas lúdicas, favorecen la motivación intrínseca, el desarrollo de la metacognición y la perseverancia ante tareas complejas, la gamificación actúa como catalizador que transforma los escenarios de aprendizaje, al tiempo que fomenta la participación activa, la toma de decisiones y la autogestión del proceso educativo, esta articulación metodológica representa un modelo de enseñanza adaptado a las demandas de una educación más inclusiva, participativa y significativa.

Por su parte, el desarrollo de plataformas digitales ha facilitado la implementación de la gamificación en contextos educativos, permitiendo adaptar estrategias interactivas a distintas asignaturas y niveles escolares. Entre las herramientas más utilizadas se encuentran Kahoot!, ClassDojo, Quizizz, Genially, Socrative, Wordwall y Edmodo, cada una con características particulares para dinamizar las clases y fomentar el aprendizaje colaborativo (Zumba et al., 2024).

Kahoot! permite aplicar evaluaciones en tiempo real con preguntas de opción múltiple, donde se premia la rapidez y precisión. ClassDojo se enfoca en el comportamiento y la retroalimentación positiva, promoviendo valores y habilidades socioemocionales. En plataformas como Quizizz, se pueden crear competencias asincrónicas, lo que flexibiliza el proceso y lo adapta a distintos ritmos de aprendizaje.

Estas herramientas ofrecen entornos lúdicos que elevan la motivación estudiantil, fortalecen la autonomía y favorecen la retroalimentación inmediata. Los estudiantes participan con mayor entusiasmo cuando las actividades incluyen dinámicas digitales que reconocen sus logros y les permiten visualizar su progreso. La integración de estas plataformas también facilita la personalización del aprendizaje, permitiendo que el contenido se adapte a los estilos y niveles de cada estudiante (Berronez et al., 2023).

En la práctica, el uso de estas tecnologías debe acompañarse de criterios pedagógicos claros, no se trata únicamente de incorporar recursos digitales, sino de utilizarlos con propósito educativo, asegurando que potencien habilidades como la toma de decisiones, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, el docente debe conocer sus funcionalidades, planificar su aplicación y evaluar su impacto.

METODOLOGÍA

Este estudio se enmarca dentro del enfoque cualitativo, el cual se caracteriza por interpretar la realidad desde la perspectiva de los sujetos, explorando significados, percepciones y experiencias, no se orienta a la cuantificación de datos, sino a la comprensión profunda de fenómenos sociales o educativos mediante el análisis del contexto, los discursos y las prácticas. Según Ñaupas et al. (2018), este enfoque permite captar la riqueza subjetiva de los procesos humanos, abordando fenómenos complejos en su dinámica natural.

La relación con el tema de estudio se justifica en la necesidad de comprender cómo la gamificación, como estrategia metodológica, influye en el desarrollo del aprendizaje activo en el aula, el enfoque cualitativo posibilita analizar críticamente los discursos pedagógicos, las prácticas docentes y las implicaciones educativas de la gamificación, desde una visión interpretativa que va más allá de los datos numéricos.

El enfoque asumido es descriptivo–exploratorio, en este sentido, un estudio descriptivo busca detallar las características y componentes esenciales de un fenómeno, mientras que el enfoque exploratorio permite indagar en áreas poco estudiadas, generando nuevas preguntas e hipótesis, esta combinación es útil cuando se aborda un fenómeno emergente o en evolución (Danel & Santa María, 2024).

En este caso, se describe el impacto, los elementos y las aplicaciones de la gamificación en el aula, y se exploran sus efectos sobre la motivación y el aprendizaje activo, aportando un panorama amplio sobre su implementación en el contexto educativo contemporáneo.

El tipo de investigación es documental, modalidad que se basa en la revisión y análisis de fuentes escritas, como artículos científicos, tesis, libros y documentos institucionales, esta técnica permite acceder a conocimientos ya producidos y sistematizados, facilitando la construcción de un marco teórico sólido (Tarrillo et al., 2024).

En relación con el tema, este tipo de investigación posibilita recopilar experiencias previas, hallazgos académicos y propuestas metodológicas sobre gamificación en diferentes contextos educativos. Así, se construye una base analítica para reflexionar sobre su pertinencia, limitaciones y posibilidades en el aula.

Entre los métodos aplicados se incluyen el teórico, para sustentar conceptualmente la investigación; el inductivo–deductivo, para transitar desde observaciones específicas a generalizaciones, y viceversa; y el analítico–sintético, útil para descomponer el fenómeno y luego integrar sus elementos en una visión estructurada. La técnica principal es el análisis documental, que consiste en examinar de manera crítica textos provenientes de revistas científicas indexadas, en español e inglés, publicadas en los últimos cinco años, esto permite identificar tendencias, categorías clave y vacíos de investigación relevantes para el estudio (Alban et al., 2020).

La recolección de datos se realiza mediante una revisión sistemática de fuentes secundarias, este proceso incluye la búsqueda en bases de datos académicas, selección de documentos según criterios de pertinencia y actualidad, extracción de información relevante y categorización temática, esta información se organiza para su análisis e interpretación, respetando criterios de rigor, objetividad y validez científica.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los hallazgos reflejan que la gamificación, más allá de ser una estrategia de motivación, constituye un agente transformador del modelo pedagógico tradicional, en lugar de centrarse únicamente en el entretenimiento o la incorporación superficial de juegos, su implementación se vincula con una concepción más compleja del proceso educativo, esta estrategia implica repensar el rol del docente, que deja de ser un simple transmisor de conocimientos para convertirse en un diseñador de experiencias formativas que conectan con la emocionalidad y la autonomía del estudiante.

Tabla 1. Gamificación y Aprendizaje activo

Autor y Año	**Impacto de la gamificación en el aprendizaje activo**	**Beneficios, limitaciones y condiciones**	**Condiciones pedagógicas para su implementación**	**Transformación del aula**
(Olmedo et al., 2024)	Incrementa la motivación y participación en aulas virtuales, potenciando el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.	Motiva a los estudiantes y desarrolla competencias transversales. Limita su efectividad sin guía docente y tecnología adecuada.	Planificación curricular coherente, formación del docente y adaptación del contenido al entorno gamificado.	Convierte el aula en un espacio dinámico, personalizado y motivador, centrado en el estudiante.
(Barrera et al., 2024)	Transforma el proceso de enseñanza primaria, fomenta la participación activa y el aprendizaje significativo.	Ofrece retroalimentación inmediata y fortalece el conocimiento. Las limitaciones surgen por la falta de recursos tecnológicos.	Diseño instruccional basado en objetivos claros y vinculación con competencias del currículo escolar.	Establece un entorno donde el juego impulsa la participación continua y el trabajo en equipo.
(Poveda et al., 2023)	Promueve un entorno educativo favorable que potencia competencias cognitivas y disciplinares.	Crea dinámicas innovadoras pero enfrenta resistencia al cambio en modelos tradicionales.	Uso de TICs con propósito pedagógico y apoyo institucional en recursos y formación.	Rompe con la rutina tradicional y propone retos significativos que activan el pensamiento.
(Ojeda & Zaldivar, 2023)	Eleva el interés por aprender mediante actividades dinámicas que mejoran la motivación en educación superior.	Permite personalizar el proceso educativo. La falta de capacitación docente es una barrera frecuente.	Implementación de rúbricas de evaluación formativa y estrategias de enseñanza basadas en el estudiante.	Promueve aprendizajes más lúdicos, sostenibles y alineados con los intereses del estudiante.
(Sarabia & Bowen, 2023)	Desarrolla habilidades teórico-prácticas y mejora la asimilación de contenidos en carreras de ingeniería.	Se adapta bien a entornos virtuales. Su éxito depende de la planificación metodológica y el contexto digital.	Disponibilidad de plataformas adecuadas y docentes capacitados en metodologías activas.	Fomenta un espacio inclusivo, colaborativo y con metas claras para la adquisición de saberes.

(Ulloa & Carcausto, 2024)	Fomenta la autonomía del estudiante universitario mediante experiencias retadoras en el aula.	Contribuye al aprendizaje significativo. La desmotivación inicial y falta de conocimiento pueden interferir.	Aplicación gradual y contextualizada, con análisis previo de necesidades y características del grupo.	Reconfigura la clase en una experiencia activa donde se prioriza el rol autónomo del estudiante.
(Guamán et al., 2024)	Genera ambientes colaborativos que estimulan la participación en asignaturas complejas como química.	Exige preparación y recursos adecuados. Genera beneficios si se incorpora de manera estratégica.	Diseño de actividades que promuevan la reflexión, el trabajo en equipo y el autoaprendizaje.	Estimula el uso de la creatividad, la cooperación y la resolución de problemas complejos.
(Huamaní & Vega, 2023)	Permite integrar tecnologías educativas que mejoran la disposición al aprendizaje autónomo.	Su efectividad depende de la claridad en los objetivos y de una selección de plataformas adecuada.	Flexibilidad del docente para reestructurar dinámicas según el progreso observado.	Transforma las relaciones interpersonales, elevando la autoestima y la interacción social.
(Zambrano et al., 2024)	Impulsa una nueva visión pedagógica centrada en el estudiante y su interacción con el entorno.	Proporciona experiencias didácticas con sentido. Requiere evaluación constante para evitar la repetición mecánica.	Integración de herramientas digitales que respondan a la diversidad del aula.	Reinventa la mediación docente con propuestas didácticas centradas en la acción del alumno.

Elaborado por los autores

Una de las claves interpretativas de los resultados radica en la necesidad de comprender la gamificación como un entorno que permite la creación de una nueva cultura de aprendizaje, donde el error se resignifica como parte del proceso y no como señal de fracaso. Las plataformas y dinámicas digitales utilizadas funcionan como laboratorios de exploración constante, donde los estudiantes desarrollan resiliencia, autorregulación y pensamiento estratégico, este escenario permite cultivar una visión más amplia de la evaluación, no solo centrada en los resultados, sino también en el progreso, el esfuerzo y la toma de decisiones.

Otro aspecto relevante es que la gamificación promueve una mayor sensibilidad hacia la diversidad del aula. Su flexibilidad metodológica permite adaptar los contenidos a diferentes estilos de aprendizaje, niveles de competencia y ritmos individuales, esta adaptabilidad fomenta una educación más inclusiva y humanizada, que reconoce las diferencias como oportunidades para enriquecer el proceso formativo. Finalmente, el análisis permite visibilizar una tensión entre el potencial innovador de la gamificación y las condiciones estructurales que pueden limitar su aplicación real. La ausencia de políticas

institucionales, la rigidez curricular o la carencia de formación docente específica aún representan barreras importantes. Superar estos desafíos implica asumir una visión integral de la innovación educativa, donde la gamificación se inserte como parte de un proyecto pedagógico coherente, orientado al desarrollo integral del estudiante y no como una moda pasajera.

Tabla 2. Estrategias innovadoras para impulsar la gamificación y el aprendizaje activo

Estrategia Innovadora	Objetivo	Aplicación en el aula	Alcance y Resultado Esperado
Misiones por competencias	Fomentar el desarrollo de competencias específicas mediante tareas gamificadas que estén alineadas al currículo nacional, promoviendo la autonomía y responsabilidad del estudiante.	Cada semana se presentan misiones relacionadas con habilidades específicas del currículo. Los estudiantes reciben puntos y niveles al completarlas. Se utilizan recursos accesibles como carteles, tarjetas y rúbricas visuales.	Permite una evaluación formativa continua basada en logros visibles. Se espera un aumento de la participación, especialmente de estudiantes con bajo rendimiento previo, al sentirse parte de un sistema dinámico.
Reto de aula invertida con medallas	Motivar al estudiante a preparar contenidos desde casa utilizando recursos digitales, premiando su participación activa en clase mediante medallas digitales asociadas a logros de comprensión.	El docente entrega enlaces a videos o lecturas y plantea preguntas tipo trivia en clase. Las medallas se otorgan al inicio de cada jornada para fomentar el repaso y la constancia.	Favorece el autoaprendizaje y refuerza la preparación previa. Se espera mejorar el desempeño en discusiones orales, generar mayor fluidez y reducir la dependencia exclusiva del docente como fuente de conocimiento.
Ruta del saber colaborativa	Impulsar el trabajo cooperativo mediante la asignación de roles en equipos que deben superar fases de una ruta académica resolviendo desafíos contextualizados por área.	La clase se divide en equipos con nombres de tribus del conocimiento. Cada tribu resuelve pruebas para avanzar en un mapa de saberes, incentivando el liderazgo rotativo y la ayuda mutua.	Fortalece el sentido de comunidad en el aula. Se espera un desarrollo de habilidades sociales, cooperación y liderazgo, especialmente en contextos vulnerables donde el trabajo en equipo potencia la inclusión.
Escape room pedagógico digital	Desarrollar habilidades de pensamiento lógico, síntesis y cooperación resolviendo acertijos digitales que involucran contenidos curriculares en una plataforma lúdica y segura.	Se diseña una sala virtual con pruebas lógicas y académicas. El grupo debe encontrar pistas en contenidos curriculares para desbloquear niveles. Ideal para repasar antes de evaluaciones.	Promueve el aprendizaje activo a través del juego, reduciendo el estrés asociado a evaluaciones. Se espera que los estudiantes desarrollen una actitud más positiva frente a la resolución de problemas.
Tótem del esfuerzo diario	Reconocer el esfuerzo constante mediante la entrega simbólica de tótems que reflejan la constancia del estudiante en tareas cotidianas y actitudes proactivas.	Cada estudiante recibe un tótem de papel con casillas que se marcan por logros diarios: entrega puntual, colaboración, respeto y avance personal. A final de mes, se celebra al más constante.	Aumenta la autoestima y el compromiso diario. Se espera que los estudiantes valoren el esfuerzo sostenido por encima de resultados esporádicos, incentivando una cultura de perseverancia.

Liga de proyectos gamificados	**Estimular el pensamiento crítico y la aplicación del conocimiento a través de torneos de proyectos interdisciplinarios, presentados en formato de competencias entre grupos.**	**Los grupos presentan proyectos interdisciplinarios bajo temáticas mensuales (medio ambiente, ciencia, arte). El jurado son otros estudiantes que evalúan con rúbricas gamificadas y emiten insignias virtuales.**	**Fomenta la interdisciplinariedad y el aprendizaje basado en proyectos. Se espera una mejora en la transferencia de conocimientos entre asignaturas y mayor participación en actividades escolares.**
Evaluación con narrativa épica	Transformar la evaluación sumativa en una aventura narrativa donde cada prueba representa un desafío dentro de una historia interactiva protagonizada por el grupo.	El docente crea una historia base en la que cada evaluación es un capítulo nuevo. Las tareas tienen nombres de batallas o misiones y los resultados elevan el nivel del personaje estudiantil.	Humaniza la evaluación y la convierte en un proceso memorable. Se espera una mayor implicación emocional del estudiante con sus logros, y una comprensión más profunda del contenido.
Ranking de retos de ciudadanía	Incentivar la participación democrática y el desarrollo de valores ciudadanos mediante retos diarios con recompensas asociadas a actitudes positivas en el aula.	Cada semana se plantea un reto de convivencia y participación activa. Se otorgan estrellas o puntos por acciones como ayudar a un compañero o proponer ideas en clase, fomentando el civismo.	Fortalece el clima escolar positivo y reduce conflictos interpersonales. Se espera una mayor implicación de los estudiantes en la vida del aula y una mejora del respeto mutuo.

Elaborado por los autores

El conjunto de estrategias planteadas sugiere que la gamificación no debe entenderse únicamente como una técnica para dinamizar la clase, sino como un recurso pedagógico estructurado capaz de transformar la cultura institucional del aula. Al observar las propuestas, se evidencia un viraje metodológico hacia la resignificación del rol del estudiante, donde deja de ser receptor para convertirse en agente de construcción y evaluación del conocimiento.

Un aspecto relevante que se desprende de la propuesta es que la gamificación no se limita a lo digital, la incorporación de elementos simbólicos, visuales o narrativos demuestra que, incluso en contextos fiscales con escasos recursos tecnológicos, es posible implementar modelos activos y motivadores sin depender exclusivamente de plataformas, esta versatilidad fortalece la equidad educativa y promueve prácticas inclusivas.

Asimismo, las estrategias destacan la posibilidad de hacer visible lo intangible, elementos como el esfuerzo sostenido, el compromiso o la participación ciudadana suelen quedar al margen de los sistemas tradicionales de evaluación, a través del juego estructurado, se brinda reconocimiento a estos valores, generando una cultura de aula centrada en el respeto mutuo, la empatía y el desarrollo

integral. Se advierte también una apuesta por repensar la evaluación, que deja de ser un fin en sí mismo para convertirse en una experiencia significativa, el integrar historias, desafíos o insignias, se rompe con la percepción de la evaluación como momento de castigo, configurándola como parte del proceso creativo de aprender.

Finalmente, estas estrategias invitan a reflexionar sobre la necesidad de preparar al docente para asumir un rol de diseñador pedagógico. No se trata de replicar fórmulas, sino de crear experiencias adaptadas al contexto, con sentido formativo. Esto plantea un reto institucional: apostar por una formación docente que incluya pensamiento crítico, empatía y competencias didácticas en el uso de la gamificación como herramienta transformadora del aprendizaje.

CONCLUSIONES

Los hallazgos de esta investigación confirman que la gamificación representa una herramienta pedagógica poderosa para transformar las dinámicas tradicionales del aula en experiencias más significativas, motivadoras y centradas en el estudiante, su aplicación no solo implica el uso de elementos lúdicos, sino una profunda reconfiguración del proceso educativo, donde se valoran aspectos como la autonomía, el compromiso, la creatividad y el trabajo colaborativo.

Las estrategias diseñadas evidencian que la gamificación puede ser implementada de forma efectiva incluso en entornos con recursos limitados, como es común en instituciones fiscales, a través de propuestas innovadoras, se logró demostrar que no es indispensable contar con tecnologías avanzadas para generar ambientes estimulantes de aprendizaje, la clave radica en el diseño pedagógico, la narrativa significativa y el rol activo del docente como mediador del conocimiento.

Asimismo, los resultados muestran que la gamificación favorece el aprendizaje activo al brindar un espacio donde el error no es penalizado, sino visto como parte del proceso formativo, este enfoque permite fortalecer la autoestima estudiantil y genera un clima escolar más positivo, promoviendo la inclusión y la equidad. La investigación también evidencia que estas estrategias no solo impulsan el desarrollo académico, sino que también fomentan valores ciudadanos, habilidades socioemocionales y actitudes responsables hacia el aprendizaje, por tanto, la gamificación trasciende lo metodológico y se convierte en una vía para formar personas más autónomas, resilientes y comprometidas con su entorno.

Finalmente, se concluye que para lograr una implementación exitosa de estas estrategias es indispensable capacitar a los docentes, adaptar las propuestas al contexto específico y contar con el respaldo institucional. La gamificación no debe asumirse como una moda educativa, sino como una apuesta consciente por una educación más humana, activa y transformadora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alban, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). Recimundo, 4(3), 163–173. https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173

Arias, C., & Aguilar, P. (2023). La gamificación como estrategia innovadora para estimular el aprendizaje activo en los estudiantes de la institución Matilde Hidalgo de Procel. Revista Social Fronteriza, 3(2), 179–198. https://doi.org/10.5281/zenodo.7699950

Barrera, L., Núñez, N., Suárez, S., & Meneses, N. (2024). Estrategias de gamificación en el aula de primaria : efecto sobre la motivación y el aprendizaje. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5(5), 2742–2752. https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2811

Berronez, L., Moyano, M., Esponoza, L., & Congacha, E. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. Polo Del Conocimiento, 84(7), 240–262. https://doi.org/10.23857/pc.v8i7

Danel, O., & Santa María, C. (2024). Metodología de la investigación. April. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.33341.47849

Egas, V., Pazmiño, W., Vinueza, O., & Alfaro, G. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. Polo Del Conocimiento, 9(8), 875–894. https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319

Guamán, V., Azán, I., Mendoza, M., Montesdeoca, A., & Muñoz, A. (2024). La Gamificación como Estrategia Activa y Colaborativa para el Aprendizaje de Química en Estudiantes de Primer Año de Bachillerato en Cuatro Instituciones del Ecuador. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(5), 621–637. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13373

Huamaní, M. del C., & Vega, C. S. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación, 7(29), 1399–

1410. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600

Jimenez, S. R., Crespo, M. F., Villamarín, J. G., Barragán, M. D. L., Barragan, M. B., Escobar, E. A., & Bernal, A. P. (2024). Metodologías Activas en la Enseñanza de Matemáticas: Comparación en-tre Aprendizaje Basado en Problemas y Aprendizaje Basado en Proyectos. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 6578–6602. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11843

Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. In Ediciones de la U (Vol. 53, Issue 9). https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004

Ojeda, O. G., & Zaldivar, M. del S. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. Revista Internacional Tecnológia Educativa Docentes 2.0, 16(1), 5–11. https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332 Gamificación

Olmedo, D., Gordon, G., Jara, H., Chuqui, M., Lema, S., & Palaguaray, D. (2024). La Eficacia de la Gamificación en el Fomento de la Motivación y el Aprendizaje Activo en Aulas Virtuales. Revista Científica Retos de La Ciencia, 1(4), 239–251. https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19

Poveda, D. F., Limas, S. J., & Cifuentes, J. E. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. Educación y Educadores, 26(1), 1–18. https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.2

Sarabia, D. A., & Bowen, L. E. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. Episteme Koinonia, 6(12), 20–60. https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519

Tarrillo, O., Mejía, J., Dávila, J., Pinado, C., Tapia, C., Chilón, W., & Vélez, S. (2024). Metodología de la investigación una mirada global Ejemplos prácticos. In Sustainability (Switzerland). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Ulloa, D. F., & Carcausto, W. (2024). Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática. Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación, 8(33), 931–944. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.774

Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. Dominio de Las Ciencias, 6(3), 349–369. https://doi.org//10.23857/dc.v6i3.1402

Zambrano, L., Gamboa, E., & Pico, M. (2024). Estrategias para fomentar el aprendizaje activo en el aula de pedagogía Universitaria. Polo Del Conocimiento, 9(6), 504–523. https://doi.org/10.23857/pc.v9i6.7331

Zumba, P., Castillo, V., Game, N., & Ramírez, L. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje en educación básica. Revista Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación, 11(1), 32–44. https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3302