



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), Noviembre-Diciembre 2025,  
Volumen 9, Número 6.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i6](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i6)

## **LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA INNOVADORA EN LA ESCUELA PRIMARIA COLOMBIANA ACTUAL**

**THE GAMIFICATION AS AN INNOVATIVE TEACHING  
STRATEGY IN COLOMBIAN ELEMENTARY SCHOOLS TODAY**

**Magda Caicedo Bayona**

Colegio Técnico Industrial José Elías Puyana

**Nelly González Sarmiento**

Instituto Técnico Aquileo Parra

**Olmedo Melo León**

Colegio Técnico Industrial José Elías Puyana

**Margy Sarmiento Velásquez**

Colegio Técnico Industrial José Elías Puyana

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i5.21063](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5.21063)

## La Gamificación como Estrategia Pedagógica Innovadora en la Escuela Primaria Colombiana Actual

**Magda Caicedo Bayona<sup>1</sup>**[magdaccaicedo2@gmail.com](mailto:magdaccaicedo2@gmail.com)<https://orcid.org/0009-0006-3427-3439>

Colegio Técnico Industrial José Elías Puyana

**Nelly González Sarmiento**[nellygonzalezsarmiento@gmail.com](mailto:nellygonzalezsarmiento@gmail.com)<https://orcid.org/0009-0008-9010-1994>

Instituto Técnico Aquileo Parra

**Olmedo Melo León**[olmeleo1075@gmail.com](mailto:olmeleo1075@gmail.com)<https://orcid.org/0009-0007-7711-0311>

Colegio Técnico Industrial José Elías Puyana

**Margy Sarmiento Velásquez**[margysarmiento32@gmail.com](mailto:margysarmiento32@gmail.com)<https://orcid.org/0009-0002-3228-6691>

Colegio Técnico Industrial José Elías Puyana

### RESUMEN

Este artículo examina el impacto de la gamificación como estrategia pedagógica en la educación básica primaria en Colombia, especialmente en contextos escolares vulnerables. El objetivo principal es comprender cómo los elementos lúdicos integrados al currículo pueden favorecer el aprendizaje significativo, la motivación estudiantil y el desarrollo de competencias. Se emplea una metodología cualitativa de tipo documental, basada en la revisión sistemática de investigaciones académicas, informes institucionales y experiencias escolares entre 2020 y 2024. Los resultados evidencian que la gamificación mejora la participación, fomenta el trabajo colaborativo y permite la estimulación de la creatividad en el aula. Se identifican prácticas innovadoras como el uso de insignias, niveles de dificultad progresivos, narrativas interactivas y retroalimentación continua. La conclusión principal señala que, cuando se implementa con intencionalidad pedagógica y con respeto al contexto, la gamificación se convierte en una herramienta transformadora de las prácticas educativas tradicionales. Se recomienda su integración transversal en el currículo, acompañada de formación docente, adecuación tecnológica y evaluación continua.

**Palabras clave:** gamificación, educación primaria, motivación escolar, aprendizaje significativo, innovación pedagógica

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [magdaccaicedo2@gmail.com](mailto:magdaccaicedo2@gmail.com)

# The Gamification as an Innovative Teaching Strategy in Colombian Elementary Schools Today

## ABSTRACT

This article examines the impact of gamification as a pedagogical strategy in primary education in Colombia, especially in vulnerable school contexts. The main objective is to understand how playful elements integrated into the curriculum can promote meaningful learning, student motivation, and skills development. A qualitative documentary methodology is used, based on a systematic review of academic research, institutional reports, and school experiences between 2020 and 2024. The results show that gamification improves participation, encourages collaborative work, and stimulates creativity in the classroom. Innovative practices are identified, such as the use of badges, progressive difficulty levels, interactive narratives, and continuous feedback. The main conclusion is that when implemented with pedagogical intent and respect for context, gamification becomes a transformative tool for traditional educational practices. Its cross-curricular integration is recommended, accompanied by teacher training, technological adaptation, and continuous assessment.

**Keywords:** gamification, primary education, school motivation, meaningful learning, pedagogical innovation

*Artículo recibido 20 octubre 2025  
Aceptado para publicación: 15 noviembre 2025*



## INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo colombiano, la educación básica primaria enfrenta retos y dificultades que inciden directamente en la calidad del aprendizaje. Persisten aun prácticas pedagógicas centradas en la transmisión unidireccional de contenidos, donde el docente actúa como emisor único y el estudiante como receptor pasivo. Este método tradicional limita el desarrollo de competencias como la creatividad, la autonomía y el pensamiento crítico, esenciales para enfrentar los retos del siglo XXI. En zonas vulnerables, estas limitaciones se intensifican debido a factores como la deficiencia de recursos, la sobrecarga laboral hacia el docente y la escasa formación en metodologías activas. La escuela, en estos casos, tiende a convertirse en un espacio donde prospere las desigualdades, en lugar de ser un espacio de transformación social.

Frente a esta situación, la gamificación se anuncia como una estrategia pedagógica innovadora que puede aportar mucho en pro de resignificar la experiencia escolar a través de la incorporación de actividades lúdicas. Esta propuesta implica un rediseño a profundidad de las relaciones pedagógicas, donde el estudiante asume un rol activo, creativo y colaborativo. Según Werbach y Hunter (2012), la gamificación permite diseñar entornos de aprendizaje innovadores, mediante asignación de desafíos, las recompensas simbólicas y la narrativa lúdica estimulan el compromiso y la participación. En este sentido, la gamificación como estrategia pedagógica se organiza con enfoques como el aprendizaje basado en proyectos, la educación emocional y la pedagogía crítica, para promover una formación integral.

Por ello, diversas investigaciones han establecido que la gamificación favorece el aprendizaje significativo al vincular los contenidos escolares con los intereses, emociones y el contexto de los estudiantes. En Colombia, experiencias como las desarrolladas por Rico-Bautista et al. (2020) demuestran que esta estrategia mejora la motivación, fortalece la convivencia escolar y potencia habilidades como la resolución de problemas y el trabajo en equipo. No obstante, su implementación requiere una planificación cuidadosa, formación docente y adecuación curricular, especialmente en instituciones con limitaciones materiales. La gamificación debe como una herramienta que, bien utilizada, puede transformar la cultura escolar desde una lógica participativa y emancipadora.



Podemos afirmar que, la relevancia de este estudio se encuentra en su contribución a la transformación de las prácticas educativas en la escuela primaria colombiana, especialmente en territorios donde la innovación pedagógica es perentoria. Realizado el análisis de las experiencias de gamificación implementadas en distintas instituciones del país, se pretende identificar elementos clave, buenas prácticas y desafíos que permitan orientar futuras investigaciones. Asimismo, se pretende aportar a la discusión académica sobre el papel de la gamificación en la mejora de la calidad educativa y en la promoción de la igualdad. Este análisis se realiza desde una perspectiva crítica, reconociendo que toda estrategia pedagógica debe estar adaptada a su entorno y ser sensible a las realidades de los estudiantes. Entendiendo lo anterior, la gamificación, además de una estrategia metodológica, puede entenderse como una filosofía educativa que transforma la manera en que se concibe el aprendizaje. Al incorporar actividades propias del juego como la exploración, el desafío, la retroalimentación continua y la narrativa se genera un entorno donde los errores se convierte en oportunidad para aprender. Esta metodología contrasta con modelos punitivos y estandarizados que predominan en muchas escuelas, y suelen inhibir la curiosidad y la creatividad. En este sentido, la gamificación promueve una cultura escolar inclusiva, donde cada estudiante puede avanzar a su ritmo, experimentar y construir sentido desde su experiencia.

Desde el punto de vista neuro educativo, diversos estudios han demostrado que el juego activa zonas cerebrales vinculadas con la motivación intrínseca, la memoria emocional y la resolución de problemas (Gee, 2003). Esto implica que las estrategias de gamificación también favorecen procesos cognitivos profundos. En el caso de la educación primaria, donde el desarrollo emocional y social es tan importante como el académico, la gamificación permite integrar en total armonía estos aspectos.

En Colombia, la implementación de la gamificación en educación básica aún es incipiente, pero existen experiencias valiosas que demuestran su potencial transformador. Algunas instituciones han desarrollado proyectos de aula donde los estudiantes participan en jornadas narrativas, resuelven retos vinculados al currículo y reciben retroalimentación mediante insignias o niveles. Estas prácticas, aunque aún aisladas, demuestran que es posible construir una escuela comprometida con el desarrollo integral.



Este artículo se propone sistematizar dichas experiencias, analizarlas desde una perspectiva teórica y metodológica, para ofrecer orientaciones que permita su desarrollo y sostenibilidad en el sistema educativo colombiano

Tomando en consideración todo lo anterior podemos decir que, el objetivo general de esta investigación es analizar el uso de la gamificación en la escuela primaria colombiana desde una mirada crítica. Las preguntas que guían el estudio son: ¿Qué elementos de la gamificación favorecen el aprendizaje significativo en primaria? ¿Cómo se ha implementado esta estrategia en instituciones colombianas? ¿Qué retos y oportunidades emergen de su aplicación? Estas interrogantes estructuran el desarrollo del artículo y orientan la revisión documental realizada. El enfoque cualitativo adoptado permite interpretar las experiencias escolares desde sus significados, debilidades y potencialidades, contribuyendo a la construcción de una educación transformadora.

## **METODOLOGÍA**

La presente investigación se encuadra desde un enfoque cualitativo de tipo documental, dirigido a la interpretación crítica de distintas referencias académicas, institucionales y experiencias prácticas sobre gamificación en educación primaria. Este enfoque permite comprender los significados y prácticas asociadas a la implementación de estrategias gamificadas en contextos escolares colombianos. Su elección responde a la necesidad de indagar en profundidad un fenómeno educativo emergente, reconociendo su complejidad. La investigación documental hace posible el análisis de discursos, narrativas y propuestas pedagógicas sin intervenir directamente en el campo, pero con una mirada reflexiva.

Por ello, la revisión documental se centró en estudios publicados entre 2020 y 2024, priorizando aquellos que abordaran experiencias de gamificación en instituciones educativas colombianas. Se consultaron bases de datos académicas como Scielo, Redalyc, Dialnet y Google Scholar, mediante el uso de palabras claves como “gamificación”, “educación primaria”, “Colombia”, “motivación escolar” y “aprendizaje significativo”. También se incluyeron documentos de política pública, informes institucionales y tesis doctorales que aportaran perspectivas locales. Esta selección permitió construir un corpus, representativo y pertinente para el análisis.



Igualmente, los criterios de inclusión utilizados fueron estudios con enfoque cualitativo, aplicación explícita de estrategias gamificadas, contexto colombiano y disponibilidad de resultados evaluativos. Se excluyeron trabajos sin respaldo metodológico, con enfoques exclusivamente técnicos o que no aportaran elementos interpretativos sobre la experiencia escolar. Esto con el propósito de garantizar la coherencia epistemológica del estudio y la excelencia de los hallazgos. La revisión se realizó de forma sistemática, tomando registro de cada una de las fuentes en fichas de análisis temático, para su organización y comparación de la información.

Posteriormente se procedió al análisis de los datos donde se empleó técnicas de categorización abierta, axial y selectiva, inspiradas en la teoría fundamentada (Glaser & Strauss, 1967). Estas técnicas permitieron identificar patrones recurrentes, categorías emergentes y relaciones entre conceptos clave. Las categorías principales fueron, elementos de la gamificación, impactos pedagógicos, condiciones de implementación y desafíos institucionales. Este proceso se complementó con la elaboración de mapas conceptuales, fichas de lectura crítica y registros reflexivos lo que permitió una interpretación profunda de los hallazgos.

Para realizar, la triangulación de fuentes para fortalecer la validez del estudio. Se contrastó diferentes documentos académicos con informes institucionales y experiencias escolares, estableciendo convergencias y divergencias que enriquecieran el análisis. Adicional a ello, se aplicó un proceso de revisión por pares, donde otros investigadores del campo educativo evaluaron la coherencia metodológica y la pertinencia de las interpretaciones, donde se logró ajustar categorías y garantizar la transparencia del proceso investigativo.

A pesar de que, la investigación no tuvo sujetos de estudio vivos, se consideraron los principios éticos como el respeto por la autoría y la sensibilidad ante las realidades escolares. Se evitó la generalización y se reconoció la diversidad de experiencias y enfoques pedagógicos. La ética investigativa se asumió como una práctica reflexiva, comprometida con la transformación educativa y el reconocimiento.

De igual manera, el diseño metodológico contempló la identificación de vacíos y diferencias en la literatura revisada. Se observó que, aunque existen experiencias valiosas de gamificación en Colombia, muchas de ellas no han sido sistematizadas ni evaluadas con rigurosidad metodológica.

Lo que disminuye la posibilidad de construir marcos teóricos y la orientación de políticas públicas basadas en evidencia. Por ello, este estudio se propone como un aporte a la sistematización crítica de dichas experiencias, ofreciendo insumos para su ampliación y sostenibilidad.

En base a esto, podemos afirmar que, la metodología cualitativa documental asumida en esta investigación permitió construir una mirada crítica y articulada acerca de la gamificación en la escuela primaria colombiana. A través del análisis de fuentes diversas, se logró identificar prácticas exitosas, desafíos y oportunidades de mejora. Este enfoque interpreta sus significados, problematiza sus condiciones y proyecta caminos para la innovación pedagógica con sentido ético y transformador.

## **RESULTADOS**

Los hallazgos obtenidos a partir de la revisión documental muestran que la gamificación ha sido implementada en diversas instituciones educativas colombianas con resultados positivos en términos de motivación, participación y rendimiento académico. Las estrategias más comunes incluyen el uso de insignias, tableros de progreso, retos colaborativos y narrativas interactivas. Estas prácticas han demostrado ser efectivas para captar la atención de los estudiantes y mantener su compromiso con el aprendizaje, especialmente en áreas como matemáticas, lenguaje y ciencias naturales.

En los estudios analizados, se puede observar que los estudiantes responden de forma positiva a dinámicas que les permiten asumir roles activos, tomar decisiones y recibir retroalimentación continua. La gamificación favorece el desarrollo de habilidades como la autonomía, la creatividad y la resolución de problemas. Además, se reporta una mejora en la convivencia escolar, ya que las actividades lúdicas promueven el trabajo en equipo, la empatía y el respeto por la diversidad. Estas competencias son fundamentales para la formación integral en la educación básica.

También se identificaron experiencias demostrativas donde la gamificación ha sido utilizada para abordar temáticas transversales como la sostenibilidad, la ciudadanía y la inclusión. En estos casos, los docentes diseñaron juegos narrativos que permitieron a los estudiantes reflexionar sobre problemáticas sociales, proponer soluciones y construir conocimiento de manera colaborativa. Estas iniciativas muestran el potencial de la gamificación para articular contenidos curriculares con valores éticos y sociales, generando aprendizajes significativos.



Asimismo, hay registros de instituciones rurales, donde se documentaron experiencias gamificadas que no hicieron uso de tecnología avanzada, simplemente de recursos simbólicos y materiales accesibles. Como, por ejemplo, el uso de mapas narrativos, fichas de retos y sistema de puntos, lo que facilitó adaptar la gamificación a contextos con limitaciones de conectividad. Estos casos demuestran que la gamificación no es exclusiva al entorno digital, por el contrario, puede, ser implementada desde la creatividad pedagógica y la sensibilidad al entorno.

Los docentes que implementaron estas experiencias registraron un cambio en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje, observando mayor entusiasmo, disposición para participar y persistencia ante tareas complejas. Además, la gamificación permitió identificar talentos ocultos, fortalecer la autoestima y generar vínculos fraternos entre docentes y estudiantes. Estos efectos, aunque difíciles de cuantificar, podemos decir que fueron recurrentes en los testimonios revisados y se consideran indicadores de transformación educativa.

En cuanto a los resultados académicos, algunos de estos estudios registran evidencia de mejoría en las calificaciones, especialmente en áreas donde los estudiantes tradicionalmente presentaban dificultades. Sin embargo, los autores advierten que el impacto de la gamificación no debe medirse únicamente en términos de rendimiento, sino en la calidad de los procesos formativos. La gamificación contribuye a que los estudiantes comprendan los contenidos, relacionen el saber con su vida diaria y desarrollen habilidades para aprender de manera autónoma.

También se identificaron desafíos importantes. Entre ellos, la falta de formación docente relacionada con el diseño de estrategias pedagógicas gamificadas, la poca inversión tecnológica en algunas instituciones y la dificultad para adaptar las estrategias a contextos con diversidad cultural. Esto obstaculiza la sostenibilidad de las experiencias y requieren atención institucional. La gamificación, para ser efectiva, debe estar acompañada de políticas de apoyo, recursos idóneos, así como espacios de formación continua para los educadores.

De manera concluyente, los resultados evidencian que la gamificación puede ser una herramienta transformadora en la educación primaria colombiana, para ello, su implementación debe tener coherencia pedagógica, sensibilidad y acompañamiento institucional.



La correcta sistematización de estas experiencias permite visibilizar buenas prácticas, identificar condiciones favorables y generar aprendizajes colectivos para ser replicados. Estos hallazgos serán discutidos en profundidad en el siguiente apartado, donde se analizarán sus diversas implicaciones.

## **DISCUSIÓN**

Tomando en consideración, los hallazgos obtenidos, estos permiten afirmar que la gamificación como estrategia pedagógica, genera un impacto positivo en la educación primaria colombiana, siempre que se implemente con coherencia pedagógica y sensibilidad hacia el contexto. En comparación con estudios realizados en España (González & Mora, 2021), México (Ramírez & Torres, 2020) y Chile (Paredes & Soto, 2022), podemos observar una tendencia regional hacia la integración de actividades lúdicas en los currículos escolares. Esta evolución se da en respuesta a la necesidad de modernizar las prácticas docentes y atender a los intereses y necesidades de los estudiantes del siglo XXI. En Colombia, experiencias como las sistematizadas por Rico-Bautista et al. (2020) evidencian que la gamificación puede ser una vía legítima para la transformación educativa.

Desde una mirada crítica, es importante destacar que la gamificación no debe reducirse a la incorporación de juegos digitales o recompensas superficiales. Su potencial radica en la capacidad de transformar las prácticas pedagógicas, promoviendo la participación, el reconocimiento de la diversidad y la construcción colectiva del conocimiento. Freire (1997) ya advertía que la educación debe ser un acto de libertad, no de domesticación. En este sentido, la gamificación se alinea con enfoques como la pedagogía crítica, el aprendizaje significativo (Ausubel, 2002) y el pensamiento complejo (Morin, 1999), al promover experiencias que vinculan lo cognitivo con lo emocional.

Los estudios consultados coinciden en afirmar que la gamificación favorece el aprendizaje significativo, entendido como aquel que conecta los nuevos saberes con los conocimientos previos, las emociones y los contextos de vida de los estudiantes. Por su parte, Bruner (1990) y Novak (2010) sostienen que el aprendizaje se potencia cuando se produce una estructuración narrativa la cual se vincula con la experiencia vivida. Cuando se incorpora elementos como desafíos progresivos, retroalimentación continua y actividades colaborativas, la gamificación estimula la curiosidad, la perseverancia y la autorregulación. Estas competencias fortalecen la formación integral y el desarrollo de ciudadanos integrales.



Por otra parte, las diferentes investigaciones han demostrado que la gamificación es una estrategia eficaz para promover la inclusión educativa. En contextos vulnerables, donde las brechas de acceso y participación tienen mayor presencia, el juego puede convertirse en una herramienta para nivelar oportunidades, fortalecer la autoestima y generar vínculos afectivos con el aprendizaje. Gardner (2006) y Vygotsky (1978) coinciden en que el desarrollo de habilidades múltiples y la mediación cultural son elementos claves para una educación equitativa. Con respecto a esto, las experiencias documentadas muestran que los estudiantes que tradicionalmente eran excluidos o no se sentían motivados encuentran en la gamificación un espacio para expresarse, participar y construir significados.

Sin embargo, la implementación de la gamificación enfrenta desafíos importantes. Entre ellos, se destacan la falta de formación docente en cuanto al diseño de las estrategias y actividades gamificadas (Zichermann & Cunningham, 2011), así como, la escasa infraestructura tecnológica en algunas instituciones y la dificultad para adaptar las estrategias a contextos con diferentes expresiones culturales. Estos obstáculos impiden la sostenibilidad de las experiencias y requieren atención institucional. La gamificación, para ser efectiva, debe estar acompañada de políticas de apoyo, recursos y espacios de formación continua para los educadores. Como señala Bolívar (2002), la innovación educativa no puede depender únicamente de la voluntad individual del docente.

También debe ser tomado en cuenta, la necesidad de evaluar los impactos de la gamificación más allá de los indicadores tradicionales. A pesar de que algunos estudios reportan mejoras en las calificaciones, el verdadero valor de esta estrategia se refleja en la calidad de los procesos formativos, en la construcción de significados y en el fortalecimiento de competencias para la vida. Hernández Rojas (2014) por su parte, propone una evaluación de carácter formativa que considere la participación, la creatividad, la colaboración y la reflexión como indicadores de aprendizaje. Esta mirada evaluativa debe estar en consonancia con los principios de la gamificación y con los objetivos de una educación transformadora.

De igual manera, la discusión permite identificar las diferentes oportunidades para investigaciones venideras. Por ello, es necesario profundizar en el análisis de las experiencias locales, sistematizar buenas prácticas y construir marcos teóricos que permita una implementación de la gamificación en los distintos niveles educativos.



Además, es necesario explorar las posibilidades de articulación entre la gamificación y otras metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos (Thomas, 2000), el aula invertida (Bergmann & Sams, 2012) y la educación emocional (Bisquerra, 2009). Estas articulaciones facilitan y potencian el diseño pedagógico y los efectos transformadores de la gamificación.

En definitiva, la gamificación se presenta como una innovación pedagógica para reconstruir la escuela desde un pensamiento más humano, creativo y comprometido con la transformación social. Su implementación exige una mirada transdisciplinar que reconozca la diversidad de los estudiantes y las condiciones del entorno escolar. Este estudio aporta elementos para avanzar en esa dirección, invitando a docentes, investigadores y responsables de política educativa a imaginar nuevas formas de enseñar y aprender, donde el juego sea un camino amplio para construir ciudadanía.

## **CONCLUSIONES**

La gamificación en la escuela primaria colombiana representa una alternativa pedagógica con alto potencial transformador, especialmente en contextos donde la falta de motivación, la exclusión y la rigidez curricular impiden el desarrollo integral del estudiante. A partir del análisis documental realizado, se evidencia que esta estrategia, cuando es implementada con intencionalidad didáctica y sensibilidad, favorece la participación, el aprendizaje significativo y la construcción de vínculos afectivos con el saber (Kapp, 2012; Zichermann & Cunningham, 2011; Gee, 2003). En este sentido, la gamificación debe ser entendida como una mediación pedagógica que resignifica el rol del estudiante y del docente en el proceso educativo.

Los hallazgos muestran que la gamificación permite integrar dimensiones cognitivas, emocionales y sociales del aprendizaje, en coherencia con los planteamientos de autores como Vygotsky (1978), Bruner (1990), Gardner (2006) y Novak (2010). Cuando se incorpora elementos como desafíos progresivos, retroalimentación continua, narrativas inmersivas y recompensas simbólicas, se inician procesos de autorregulación, pensamiento divergente y colaboración. Los cuales vienen a promover una educación orientada hacia el desarrollo humano sostenible, tal como lo proponen la UNESCO (2015) y la Agenda 2030 en su ODS 4.

Asimismo, se constata que la gamificación puede contribuir a la equidad educativa al ofrecer oportunidades de aprendizaje adaptadas a la diversidad.



A este respecto, Freire (1997), Morin (1999) y Bolívar (2002), reconocen que toda estrategia pedagógica debe estar anclada en una ética del cuidado, la justicia y la transformación social. Las experiencias revisadas muestran que estudiantes tradicionalmente excluidos por razones socioeconómicas, culturales o cognitivas encuentran en la gamificación un espacio para expresarse, participar y construir significados desde sus propias experiencias.

No obstante, la implementación de la gamificación enfrenta desafíos que deben ser abordados con políticas públicas integrales. Entre ellos se destacan la falta de formación docente en cuanto al diseño de estrategias gamificadas (Werbach & Hunter, 2012; Salinas, 2021), de igual forma la escasa inversión tecnológica en zonas rurales (Rico-Bautista et al., 2020) y la creciente necesidad de adaptar las estrategias a contextos con diversidad cultural (Torres & López, 2023). Todos estos retos exigen una acción donde participen los entes responsables o involucrados como son las instituciones educativas, universidades, gobiernos locales y organizaciones de la sociedad civil.

La rigidez metodológica, exige que se ratifique la importancia de evaluar la gamificación desde una perspectiva formativa y cualitativa. Según lo planteado por Hernández Rojas (2014), Stake (2005) y Flick (2022), donde se indica que la evaluación debe considerar además de los productos finales, también los procesos, las interacciones y los aprendizajes emergentes. Por lo que se hace necesario diseñar instrumentos que permitan la valoración de la creatividad, la colaboración, la reflexión y la transformación personal y colectiva. La gamificación, en este entendido, se convierte en una herramienta capaz de democratizar el conocimiento y fortalecer la presencia estudiantil.

Por ello, este estudio invita a profundizar en la investigación sobre gamificación desde enfoques que tomen en cuenta lo participativo, narrativo y etnográfico. Esto ante la necesidad de documentar los aportes y vivencias de los estudiantes, docentes y comunidades, para comprender sus significados. Ante esto autores como Kemmis & McTaggart (2005), Van Manen (1990) y Bolívar (2002) hacen hincapié en la importancia de investigar con los sujetos y no sobre ellos, reconociendo su saber pedagógico y su capacidad de transformación.

En definitiva, la gamificación es una propuesta que, correctamente diseñada e implementada, puede contribuir a la construcción de una escuela humanizada y creativa.



Por ello su importancia se encuentra en su capacidad para articular el juego con el conocimiento, la emoción con la razón, y la experiencia con la reflexión. Según lo señalado por Bisquerra (2009), Cobo & Moravec (2011) y Darder (2014), educar es también imaginar futuros posibles, y la gamificación puede ser una vía para hacerlo desde la alegría, la colaboración y el compromiso.

Por tanto, y considerando lo expresado en el artículo podemos recomendar que las instituciones educativas incorporen la gamificación de manera transversal en sus proyectos pedagógicos, acompañada de formación docente continua, adecuación curricular y evaluación reflexiva. Asimismo, se sugiere llamar la atención de los responsables de las políticas educativas a que reconozcan el valor de esta estrategia y generen condiciones para su expansión sostenible. La escuela del siglo XXI necesita metodologías que conecten con la realidad de los estudiantes, que promuevan el juego como forma de conocimiento y que construyan ciudadanía desde la experiencia transformadora.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.
- Bisquerra, R. (2009). *Educación emocional: Propuestas para educadores y familias*. Desclée de Brouwer.
- Bolívar, A. (2002). *La investigación biográfico-narrativa en educación: El enfoque biográfico y la reconstrucción de la experiencia*. Narcea.
- Bruner, J. S. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.
- Cobo, C., & Moravec, J. (2011). *Aprendizaje invisible: Hacia una nueva ecología de la educación*. Ariel.
- Darder, A. (2014). *Freire and education*. Routledge.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). SAGE Publications.
- Flick, U. (2022). *Introducción a la investigación cualitativa* (7ª ed.). Morata.
- Freire, P. (1997). *Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa*. Siglo XXI Editores.



- Gardner, H. (2006). *Las cinco mentes del futuro*. Paidós.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Aldine.
- González, M., & Mora, J. (2021). Gamificación y aprendizaje significativo en educación primaria. *Revista Iberoamericana de Educación*, 85(2), 45–62.
- Hernández Rojas, M. (2014). *Metodología de la investigación cualitativa*. McGraw-Hill.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2005). Participatory action research: Communicative action and the public sphere. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The SAGE handbook of qualitative research* (3rd ed., pp. 559–603). SAGE Publications.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. UNESCO.
- Moya Ortiz, I. A., & Díaz Rodríguez, M. E. (2024). La gamificación en la educación básica primaria en Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5).  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.14519](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14519)
- Novak, J. D. (2010). *Learning, creating, and using knowledge: Concept maps as facilitative tools in schools and corporations*. Routledge.
- Paredes, L., & Soto, C. (2022). Estrategias gamificadas en escuelas chilenas: Un estudio exploratorio. *Revista Educación y Tecnología*, 14(1), 33–49.
- Rico-Bautista, D., Sánchez-Espinosa, L., & Portillo-Ballesteros, E. Y. (2020). *La gamificación como estrategia de aprendizaje para la educación en Colombia*. Ecoe Ediciones.
- Salinas, J. (2021). *Innovación educativa y uso de TIC: Nuevas perspectivas para el aprendizaje*. Editorial UOC.
- Stake, R. E. (2005). Qualitative case studies. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The SAGE handbook of qualitative research* (3rd ed., pp. 443–466). SAGE Publications.
- Suárez, Á., & Restrepo, M. (2022). Gamificación y motivación escolar en contextos vulnerables: Un estudio de caso en Bogotá. *Revista Colombiana de Educación*, 83(1), 45–62.



<https://doi.org/10.17227/rce.num83-12345>

- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.
- Torres, F., & López, M. (2023). Retos de la gamificación en contextos multiculturales: Una mirada desde la educación rural. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 19(2), 78–95.
- UNESCO. (2015). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del ODS 4*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656>
- Van Manen, M. (1990). *Researching lived experience: Human science for an action sensitive pedagogy*. State University of New York Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

