

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2026,  
Volumen 10, Número 2.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v10i2](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i2)

## **LA IMPORTANCIA QUE TIENE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA Y SU IMPACTO EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DEL EDUCANDO.**

**THE IMPORTANCE OF GAMIFICATION IN THE CLASSROOM  
AND ITS IMPACT ON STUDENTS' ACADEMIC  
PERFORMANCE.**

**Lic. Silvia Ivonne Quijije Delgado. Mg**  
Centro de Educación Inicial Calixto Quijije

**Lic. Tania Maribel Soto Romero. Mg**  
Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora

**Lic. Silvia Yomar Soto Romero. Mg**  
Unidad Educativa Tarquino Idrobo

**Lic. María Germania Posligua Lucas.**  
Unidad Educativa Kerly Solange Quijije Mero

**Lic. María Esther Pachay García. Mg**  
Unidad Educativa Kerly Solange Quijije Mero

## La importancia que tiene la gamificación en el aula y su impacto en el rendimiento académico del educando.

**Lic. Silvia Ivonne Quijije Delgado. Mg<sup>1</sup>**

[ivonne.quijije@docentes.educacion.edu.ec](mailto:ivonne.quijije@docentes.educacion.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0000-5632-3755>

Centro de Educación Inicial Calixto Quijije  
Ecuador

**Lic. Silvia Yomar Soto Romero. Mg**

[silvia.soto@docentes.educacion.edu.ec](mailto:silvia.soto@docentes.educacion.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0009-0388-9769>

Unidad Educativa Tarquino Idrobo  
Ecuador

**Lic. María Esther Pachay García. Mg**

[esther.pachay@docentes.educacion.edu.ec](mailto:esther.pachay@docentes.educacion.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0009-8164-8899>

Unidad Educativa Kerly Solange Quijije Mero  
Ecuador

**Lic. Tania Maribel Soto Romero. Mg**

[tania.soto@docentes.educacion.edu.ec](mailto:tania.soto@docentes.educacion.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0001-1503-9368>

Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora  
Ecuador

**Lic. María Germania Posligua Lucas.**

[germania.posligua@docentes.educacion.edu.ec](mailto:germania.posligua@docentes.educacion.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0002-7577-8274>

Unidad Educativa Kerly Solange Quijije Mero  
Ecuador

### RESUMEN.

La investigación de este estudio se lleva a cabo para entender que, en la actualidad, la educación contemporánea requiere de métodos activos e inclusivos que promueven la implicación activa de los estudiantes en su proceso de enseñanza. En este contexto, la gamificación ha emergido como un enfoque revolucionario que fusiona elementos del juego con metas educativas. La finalidad de esta investigación fue examinar la manera en que la ludificación juega un papel crucial en el aprendizaje activo en los entornos educativos, con el fin de determinar los beneficios, obstáculos y condiciones requeridas para su adecuada aplicación. Por ende, el método empleado en este estudio fue de naturaleza cualitativa, con una orientación descriptiva y exploratoria, mediante un diseño documental y bibliográfico. Asimismo, se emplearon técnicas teóricas y analíticas, y el análisis de documentos se empleó como método para la recopilación de información proveniente de fuentes científicas actuales. Dentro de los descubrimientos, es posible apreciar las diversas estrategias de enseñanza que comprendían metas, usos prácticos, amplitud y resultados previstos. Estas sugerencias no requieren de tecnología sofisticada, así que promueven la cooperación, la valoración constante, el razonamiento crítico y robustecen la conexión entre profesor y alumno. Se concluye que, si se aplican correctamente, la gamificación puede redefinir la dinámica en el aula, promoviendo la equidad, la motivación y el desarrollo integral. Para que sea efectiva, es necesario llevar a cabo una planificación, capacitación docente y adaptación al contexto real del alumno. Las estrategias presentadas ofrecen una base flexible y aplicable para enriquecer las prácticas educativas dentro de los sistemas de enseñanza-aprendizaje.

**Palabras claves:** gamificación, sistemas de enseñanza - aprendizaje, metas educativas, motivación, capacitación docente

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [ivonne.quijije@docentes.educacion.edu.ec](mailto:ivonne.quijije@docentes.educacion.edu.ec)

# The importance of gamification in the classroom and its impact on students' academic performance.

## ABSTRACT

This study was conducted to understand that, in today's world, contemporary education requires active and inclusive methods that promote students' active engagement in the learning process. In this context, gamification has emerged as a revolutionary approach that combines game elements with educational goals. The purpose of this research was to examine how gamification plays a crucial role in active learning within educational settings, in order to determine the benefits, obstacles, and conditions required for its proper implementation. Consequently, the method employed in this study was qualitative in nature, with a descriptive and exploratory orientation, utilizing a documentary and bibliographic design. Furthermore, theoretical and analytical techniques were employed, and document analysis was used as a method for gathering information from current scientific sources. Among the findings, it is possible to observe the various teaching strategies that included goals, practical applications, scope, and expected outcomes. These suggestions do not require sophisticated technology; thus, they promote cooperation, ongoing assessment, critical thinking, and strengthen the connection between teacher and student. It is concluded that, if applied correctly, gamification can redefine classroom dynamics, promoting equity, motivation, and intellectual development. These suggestions do not require sophisticated technology; instead, they promote cooperation, ongoing assessment, and critical thinking, while strengthening the bond between teacher and student. It is concluded that, if implemented correctly, gamification can redefine classroom dynamics, promoting equity, motivation, and holistic development. For it to be effective, it is necessary to engage in planning, teacher training, and adaptation to the student's real-world context. The strategies presented offer a flexible and applicable foundation for enriching educational practices within teaching-learning systems.

**Keywords:** gamification, teaching-learning systems, educational goals, motivation, teacher training

*Artículo recibido 28 febrero 2026  
Aceptado para publicación: 28 marzo 2026*



## INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la educación ha experimentado cambios notables gracias a la incorporación de tecnologías digitales y métodos pedagógicos innovadores. Entre estas innovaciones, la gamificación se ha destacado como una estrategia relevante que introduce componentes lúdicos en entornos educativos con la meta de mejorar la motivación y la participación del alumnado (Latorre Benalcázar & Hidalgo Cajo, 2025). Este enfoque, basado en mecánicas de juego como puntos, niveles y premios, tiene como objetivo convertir el aprendizaje en algo más atractivo y significativo. Varios estudios han evidenciado que la gamificación puede potenciar la implicación de los estudiantes y facilitar el aprendizaje (Meneses, 2024). Su propósito es involucrar al estudiante en la dinámica, presentándola de manera clara para mejorar sus habilidades. Adicionalmente, promueve la motivación, el esfuerzo, la lealtad y la colaboración en el entorno escolar.

Por otro lado, (Casaus, Muñoz, J, Sánchez, & Muñoz, 2020), indican que muchas veces se asocia el concepto de gamificación a experiencias donde solo se utilizan puntos en lugar de calificaciones, combinadas con insignias y clasificaciones. Esta es considerada por (Franco Segovia, 2023) como una experiencia superficial, enfatizando que algunos educadores solo implementan la gamificación para cumplir con una obligación o responsabilidad laboral, más no por un interés genuino en el aprendizaje del estudiante.

Sin embargo, en el contexto educativo, la gamificación se está usando como una herramienta para el aprendizaje de alumnos en diversas materias, facilitando también el trabajo autónomo y el desarrollo acerca de las impresiones de los estudiantes sobre el trabajo en equipo, lo cual debe tenerse en cuenta como un elemento que altera la experiencia de aprendizaje (Ortiz Colón, Ortiz, & Agredal, 2018).

La educación contemporánea exige métodos innovadores que se alineen con los deseos y requerimientos de los alumnos. Por lo tanto, las técnicas que se sugieran requieren de experiencias relevantes donde los escolares se conviertan en actores centrales del aprendizaje, al incluir incentivos, escalas, retos y actividades colaborativas en el proceso educativo (Zambrano, Lucas, Luque, & Lucas, 2020).

La utilización de la gamificación ha mostrado resultados positivos en diversas etapas educativas. Estudios realizados por (Olmedo Flores, y otros, 2024) destacan el aumento de la motivación interna, el pensamiento crítico y la mejora en el rendimiento escolar gracias a esta estrategia. La implementación



de estas técnicas en la educación ha suscitado un creciente interés entre académicos y educadores, especialmente en Latinoamérica, donde la mejora de la calidad educativa y la reducción de la deserción escolar son aspectos cruciales (Martínez Oviedo , Toledo Toledo , & Martínez Mendoza , 2021).

Las investigaciones iniciales sobre la ludificación y su impacto en la educación para mejorar el desempeño académico del alumno comenzaron en los años 2000 y a principios de la década del 2010, donde la tecnología comenzó ser de utilidad en las aulas de clases. Estas investigaciones previas se enfocaron en reconocer los elementos lúdicos más efectivos y en cómo estos podrían implementarse para captar la atención de los estudiantes y fomentar su participación en el proceso de aprendizaje. En América Latina, las indagaciones se enfocaron en situaciones específicas, teniendo en cuenta las características culturales y económicas de la zona, lo que facilitó un estudio detallado y contextual de los efectos de la gamificación (Aguilar Castillo, Clavijo Rodríguez, Hernández López, De Saa Pérez , & Pérez Jiménez, 2021).

Como resultado, el rendimiento académico se ve como uno de los aspectos esenciales de esta investigación, dado que implica el grado en que los alumnos alcanzan las metas educativas definidas. Este desempeño puede ser medido mediante calificaciones, pruebas estandarizadas, así como otros indicadores de éxito académico. Investigaciones previas han demostrado que la inclusión de la gamificación puede influir de manera favorable en el desempeño académico al motivar la participación y el interés de los estudiantes por el material educativo hacia el contenido educativo. No obstante, es crucial entender que la efectividad de estas metodologías puede depender de cómo están diseñadas las actividades gamificadas y del entorno en que se aplican.

El veloz avance tecnológico y la globalización están cambiando rápidamente los métodos de adquisición de conocimientos y competencias. El acceso a la información de manera más rápida y directa gracias a las tecnologías de la información y la comunicación abre numerosas oportunidades para que los estudiantes desarrollen sus destrezas y enfrentar los desafíos del presente, preparándose para un futuro que implica cambios continuos (Mera Calle, Ramos Ruales, Dolores Carpio, Padilla Toapanta, & Marcillo Valdez, 2025).

Es fundamental asegurar que todos los estudiantes tengan acceso a la educación formal, dado que esto es un derecho esencial que les posibilita alcanzar su máximo desarrollo y participar activamente en su



comunidad. De manera significativa, la sociedad se beneficia del acceso a la educación primaria, la cual provee a los niños de las herramientas elementales necesarias para adquirir saberes, destrezas y habilidades que les permitan enfrentar los desafíos presentes y futuros (Espada Chavarría, Gallego Condoy, & Gonzále Montesino, 2019).

(Berrones Yaulema , Moyano Guamán , Espinoza Tinoco , & Congacha Aushay , 2023) dan a conocer que la formación escolar debe acogerse a técnicas que certifiquen un aprendizaje demostrativo en un contexto complejo donde se entrelazan diversas culturas. En este entorno, los alumnos deben participar activamente en la generación de nuevos conocimientos apoyados en sus vivencias culturales, además de promover valores de respeto y coexistencia ante la diversidad. Este enfoque requiere que los educandos se dediquen a la autoorganización y la construcción de su propio conocimiento, fomentando actitudes y valores que ayuden a una convivencia armónica, siempre bajo la supervisión del docente.

Por esta razón, han emergido enfoques y teorías que sustentan nuevas visiones sobre el aprendizaje, como el aprendizaje significativo. La teoría de aprendizaje significativo, formulada por Ausubel en 1983 y referida por (Moreira, 2020), se basa en una visión cognitivista y constructivista del aprendizaje. Según esta teoría, el aprendizaje se vuelve más eficiente cuando los nuevos conceptos y conocimientos están conectados de manera relevante con la estructura cognitiva existente del escolar; lo que implica que el alumno debe relacionar los nuevos contenidos con sus conocimientos o experiencias previas, en vez de simplemente memorizar información de manera aislada. En este sentido, la teoría subraya la relevancia del conocimiento previo y la apertura para aprender. El enfoque del aprendizaje significativo busca que cada alumno logre comprender y aplicar lo que está enseñando en situaciones reales, lo cual facilita la creación de una estructura mental coherente y lógica (Arhuiqui Quilla, 2021).

Esto lleva a que los alumnos desarrollen la habilidad de tomar decisiones, solucionar problemas y forjar su propio criterio (Gómez Ávila, 2018). En este marco de enseñanza y aprendizaje, la utilización de metodologías que fomenten un aprendizaje significativo se vuelve cada vez más importante, permitiendo un estilo de aprendizaje más creativo e innovador. Este aspecto se vuelve aún más relevante considerando que la generación actual en la educación es nativa digital y está acostumbrada al uso de tecnologías y dispositivos electrónicos. Por lo tanto, para responder a estas nuevas generaciones, los



educadores deben innovar en sus métodos e integrar herramientas y recursos que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo (Nivela Cornejo, Otero Agreda, & Morales Caguana, 2021).

Piaget destaca la relevancia del juego en sus tres fases del desarrollo cognitivo: El juego funcional, el juego simbólico y los juegos con reglas. Durante la fase del juego funcional, o sensoriomotor, los niños suelen involucrarse en actividades físicas y sensoriales, donde el aprendizaje se produce a través de la manipulación de objetos y la interacción con el entorno. En la siguiente fase, los pequeños utilizan objetos, imaginación, roles, símbolos y signos para representar y entender el mundo de manera abstracta, lo que les ayuda a desarrollar sus capacidades lingüísticas, sociales y cognitivas. En la etapa final, los juegos con reglas incluyen juegos estructurados que requieren la adhesión a normas preestablecidas, lo que obliga a los niños a considerar sus acciones y consecuencias, lo que promueve la capacidad de relacionarse socialmente, llegar a pensar de manera lógica al momento de tomar decisiones para poder solucionar problemas que se presenten en el juego.

De acuerdo con (Carrión Candell, 2018), las principales ventajas de la gamificación son el fortalecimiento del aprendizaje significativo y autónomo, el acceso a retroalimentación continua, la conexión del estudiante con el contenido, el fomento de la interacción entre compañeros y la generación de motivación e interés personal en la materia. Alentar a los estudiantes a participar activamente en su propio desarrollo personal promueve la colaboración y la comunicación dentro del aula. Además, (Prieto Andreu, 2020) señala que la gamificación fomenta habilidades de compromiso, aumentando su motivación y generando un mayor interés en el aprendizaje. Estas metodologías despiertan el interés por asistir a clase y participar de manera más activa.

Las estrategias educativas vinculadas a la gamificación se centran en el alumno como motor de crecimiento, reconociendo su papel esencial como participante activo en el proceso de aprendizaje. Al integrar elementos lúdicos y motivacionales, el objetivo es no solo atraer su interés, sino también fomentar un aprendizaje de gran significado. La gamificación ofrece a los alumnos la posibilidad de asumir un papel activo, tomar decisiones, resolver problemas y enfrentar retos, lo que les ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, socioemocionales y habilidades metacognitivas de forma original e independiente (Campo Arias & Torres Márquez, 2021).



Esta técnica se basa en la mecánica del juego, pero se aparta de un método monótono y repetitivo, lo que evita que el aprendizaje se vuelva un proceso aburrido y trae consigo ventajas como la retroalimentación continua, motivación, consolidación de conocimientos, aprendizaje significativo y autónomo, además del desarrollo de competencias. También convierte el proceso de aprendizaje en algo entretenido e interactivo, lo que mejora la retención del conocimiento y les permite a los alumnos aplicar teorías en contextos reales, además de fomentar un mayor interés hacia los temas tratados.

La educación ha caído en una tradición, donde los escolares se centran en alcanzar buenas calificaciones que, en aprender de manera efectiva, induciendo desinterés y aburrimiento en este proceso. Aunque los alumnos pueden adquirir conocimientos en la educación primaria, no logran desarrollar habilidades de pensamiento crítico y creativo. Es fundamental que no solo se les enseñen teorías, sino que también se les incentive a pensar, analizar, reflexionar, cuestionar, proponer ideas novedosas y resolver problemas de forma independiente. Obtener aprendizajes significativos promoverá un cambio positivo en su manera de actuar, ayudándoles a forjar una mentalidad crítica (Merino Barona, Idrovo Palacios , Recalde Drouet , Sánchez Pazmiño , & Burneo Robles, 2023).

El desarrollo de estas capacidades de pensamiento es crucial para enfrentar los desafíos con mayor éxito, tomar decisiones acertadas y adaptarse a un mundo en constante evolución. Una de las razones educativas para implementar la gamificación es evitar que los estudiantes perciban el aprendizaje como una actividad aburrida. Sin embargo, la gamificación sigue siendo un área innovadora que representa un desafío para la pedagogía activa y participativa. La gamificación dentro del ámbito educativo está evolucionando positivamente, especialmente en lo que se refiere a la integración de formatos móviles y tecnologías.

De acuerdo con varios autores, afirman que implementar la gamificación en el aula no implica desviarse del currículo previamente establecido, sino que consiste en integrar aspectos relevantes del universo de los videojuegos, sin recurrir a un juego específico, y al mismo tiempo aumentar el interés de los alumnos. Por lo que esto sugiere que añadir elementos de este tipo hace el aprendizaje más ameno, los adapta y los incorpora al proceso educativo, generando mayor entusiasmo por aprender.

Las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, en la actualidad se ha vuelto esencial para proporcionan nuevos escenarios para la enseñanza y el aprendizaje, libres de las limitaciones de tiempo



y espacio propias de la educación presencial. Además, garantizan una comunicación constante entre profesores y alumnos, mejorando el ambiente de aprendizaje y adaptándose a diversas estrategias que favorecen el desarrollo cognitivo, práctico, creativo y placentero en diferentes áreas del currículo (Ormaza Bermello & Rodríguez, 2020).

Cabe mencionar que la evaluación es el mecanismo a través del cual un docente determina el aprendizaje alcanzado por los estudiantes en todos los niveles educativos, y la educación infantil también participa en este procedimiento. Se deben considerar criterios flexibles, incorporando acciones y herramientas que permitan conocer, reconocer, analizar y valorar los actos realizados y su impacto en los niños involucrados. A través de la evaluación, se busca comprobar si el método de trabajo y las dinámicas establecidas han beneficiado de manera equitativa a todos los niños y niñas.

El cambio de rol que debe adoptar el profesorado se centra en medir en las diversas situaciones que surgen en el aula, para alcanzar los mismos objetivos en un marco de equidad y calidad educativa. Se debe considerar también la integración de las TIC para mejorar la educación y la inclusión del alumnado, dado el alto potencial igualador que presentan, facilitando la comunicación e interacción sin importar las limitaciones del alumnado.

El enfoque educativo del docente es fundamental y puede alterar las percepciones de los alumnos en el aula, por lo que integrar la tecnología desde el comienzo de la educación primaria y acercar cada vez más el proceso de enseñanza-aprendizaje a la era digital y sus innovaciones producirá un cambio de paradigma educativo donde el estudio se volverá más cautivador e interesante tanto para el educador como para el alumno; sin embargo, esto no significa ignorar el aspecto emocional respecto a la interacción y dinámica del entorno educativo en general.

Por lo tanto, el principal propósito de este estudio es transformar el aprendizaje en una vivencia envolvente y estimulante, utilizando elementos lúdicos para incrementar la participación del estudiante. Esta iniciativa busca mejorar notablemente el rendimiento escolar, facilitando la comprensión de ideas difíciles, la memoria de información y el desarrollo de competencias clave a través de un aprendizaje activo. Así, la gamificación no solo hace que las clases sean más amenas, sino que también es una herramienta educativa que convierte al alumno en el protagonista de su propio aprendizaje, mejorando los resultados académicos mediante la motivación interna y el trabajo en equipo.



Es importante destacar que este análisis también se centra en estudiar la influencia de la gamificación en el aprendizaje activo dentro de entornos escolares, reconociendo sus ventajas, desventajas y condiciones necesarias para una aplicación efectiva. A través de una revisión exhaustiva de la literatura académica y estudios recientes, se propone ofrecer una nueva perspectiva que fortalezca el uso consciente y valioso de esta técnica. Este artículo contribuirá a entender mejor las condiciones educativas que favorecen una buena implementación, enfocándose en el desarrollo integral del alumno y en transformar el aula en un lugar de aprendizajes motivadores y colaborativos.

En este sentido, es fundamental entender que la gamificación en clase es una técnica pedagógica vital que transforma el aprendizaje a través de dinámicas de juego, como puntos, niveles y desafíos, elevando considerablemente la motivación interna y la participación activa del estudiante. Su efecto positivo en la memoria de conocimientos, el trabajo en grupo y el desempeño académico general permite una experiencia de aprendizaje más significativa y entretenida.

El objetivo principal de esta investigación se centró en analizar cómo se puede transformar el aprendizaje en una vivencia o experiencia significativa, implementando juegos para poder desarrollar metodologías que integren la participación, el compromiso y la retención de información de los estudiantes, ajustándose en sí como una estrategia atractiva en la primera fase de estudio del ámbito educativo.

La importancia de la gamificación en la educación actual reside en su habilidad para ajustarse a las necesidades y preferencias de las nuevas generaciones de estudiantes, quienes están rodeados de entornos digitales desde una edad temprana. Al incluir dinámicas de juego en las aulas, se fomenta un aprendizaje activo y participativo donde los estudiantes son los protagonistas de su educación. Además, la gamificación impulsa habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo, que son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes. Estudios recientes han mostrado que la utilización de estrategias de gamificación en contextos escolares puede resultar en mejoras significativas en el rendimiento académico y en la actitud hacia el aprendizaje.

De esta manera, la importancia de este enfoque se encuentra en su habilidad para cambiar el aprendizaje de un método pasivo a uno activo y estimulante, elevando la motivación interna y el compromiso. Al incorporar técnicas de juego, se mejora el desempeño académico y la retención de información a través de vivencias significativas, retos y retroalimentación instantánea, lo cual hace que la enseñanza sea más



cautivadora y efectiva. La gamificación no intenta reemplazar la educación, sino fortalecerla, transformando el sistema educativo en un ambiente más atractivo que aborda de manera positiva las necesidades educativas contemporáneas.

En virtud a lo ante expuesto, esta investigación tiene como relevancia proporcionar directrices para integrar la gamificación en el aprendizaje significativo de las materias educativas de los estudiantes, y cumplir con los objetivos establecidos, que incluyen analizar las posibles limitaciones y retos de implementar la gamificación en la educación en general, debatir el papel del docente como facilitador del aprendizaje significativo en un entorno gamificado y sugerir representaciones para una integración efectiva de la gamificación como método de enseñanza en las asignaturas de formación, teniendo en cuenta que el rendimiento académico es fundamental para incrementar la retención de conocimientos y a su vez mejorar las destrezas de superación y participación activa del educando.

#### **La integración del juego en el sector educativo.**

En el sector educativo, respecto al entorno de aprendizaje, se puede establecer una herramienta práctica que permita a las personas adquirir conocimientos y habilidades útiles para resolver problemas, así como para comunicarse y colaborar con otros. Normalmente, los educadores, además de motivar a los alumnos, también buscan lograr resultados positivos en la participación escolar. Esto se favorece a través de actividades lúdicas que ofrecen vivencias satisfactorias, promoviendo capacidades sociales y emocionales como la consideración, la competitividad, el impulso y la cooperación. Además, el aprendizaje basado en experiencias sostiene que la reflexión sobre vivencias directas mejora la comprensión, lo que coincide con la noción del juego como un medio para explorar y experimentar.

Además, el diseño de la gamificación se apoya en principios de pedagogía activa, que promueve métodos centrados en el estudiante, impulsados por el interés y la participación sostenida. El diseño de la gamificación necesita contar con metas de aprendizaje concretas, mecanismos definidos y entornos que imiten circunstancias de la vida real. Por ejemplo, el uso de historias, metas, puntos y niveles se justifica en el contexto del aprendizaje significativo, ya que conecta nuevos conceptos con los conocimientos previos del estudiante. En esencia, la gamificación no solo implica jugar, sino que representa una integración intencionada de teorías pedagógicas para crear experiencias educativas más efectivas (Egas Villafuerte, Pazmiño Arcos, Vinueza Morán, & Alfaro Rodas, 2023).



Desde una perspectiva educativa, la gamificación se asocia con el aprendizaje en grupo y un enfoque participativo; la capacidad de asignar funciones, obtener retroalimentación constante y visualizar avances a través de recompensas fortalece la activa participación del estudiante, un factor crucial en metodologías centradas en el aprendiz. Los elementos lúdicos, como los retos escalonados y la historia inmersiva, evocan sentimientos positivos que incrementan la atención y el compromiso hacia las tareas escolares.

### **Elementos y dinámicas del juego aplicados en el aula.**

Los componentes más comunes en estas estrategias son desafíos, badges, niveles, recompensas, tablas de posiciones y mecánicas de trabajo colaborativo; cada uno de estos elementos tiene un propósito específico enfocado en conservar el interés del alumno, fomentando su intervención y el logro de un aprendizaje preciso (Guamán Cuzco, Azán Pinta , Mendoza Medranda , Montesdeoca Cabrera , & Muñoz Muñoz, 2024).

No se trata solo de implementar dinámicas lúdicas para entretener, sino de crear situaciones de enseñanza con objetivos claros. En este sentido, las dinámicas lúdicas fomentan la competencia sana, la retroalimentación inmediata y el trabajo en equipo, aspectos que coinciden con los objetivos educativos contemporáneos. Las actividades gamificadas deben facilitar experiencias que desarrollen habilidades cognitivas, comunicativas y actitudes, promoviendo así un aprendizaje activo y autónomo.

La estructura de una experiencia gamificada se basa en tres dimensiones fundamentales: mecánicas, dinámicas y componentes del juego. Las mecánicas son las reglas que determinan cómo se juega; incluyen acciones como ganar puntos, subir de nivel, superar desafíos o acceder a contenido, lo que permite establecer objetivos que son claros, medibles y factibles, facilitando así la supervisión del progreso de cada estudiante.

Por otro lado, las dinámicas se relacionan con la forma en que los participantes se involucran con esas mecánicas; en contextos educativos, algunas de las más comunes incluyen la cooperación, la rivalidad, la indagación y los logros. Estas dinámicas fomentan un compromiso duradero y una motivación interna, que son esenciales para un aprendizaje relevante. Estas interacciones lúdicas facilitan la simulación de situaciones del mundo real, ofreciendo oportunidades para desarrollar habilidades interpersonales como la resolución de problemas, el liderazgo y la toma de decisiones.



## **El aprendizaje activo como método pedagógico.**

El aprendizaje activo se entiende como un enfoque que se centra en la implicación directa del alumno en su educación, no se limita a recibir contenido de forma pasiva, sino que fomenta la investigación, el análisis y la aplicación práctica del saber en situaciones reales. Esta visión cambia la dinámica educativa clásica, desplazando el enfoque del docente hacia el estudiante, quien asume un papel activo en su desarrollo intelectual, social y emocional ( Jimenez Bajaña , y otros, 2024).

Este enfoque favorece la independencia, el pensamiento crítico y la colaboración, desafiando el modelo de enseñanza memorística que define los métodos tradicionales. En vez de clases dirigidas de manera unidireccional, se prioriza la resolución de problemas, trabajar en proyectos y la reflexión conjunta, donde el profesor actúa como guía en el proceso de aprendizaje. En la educación moderna, el aprendizaje activo facilita la integración de conocimientos previos, intereses y experiencias, creando vínculos significativos entre el contenido y la realidad del alumno. Este método también apoya el desarrollo de habilidades necesarias en la era digital, como la comunicación, el trabajo en equipo y la adaptabilidad. Por lo tanto, se convierte en una estrategia esencial en el ámbito educativo, especialmente al intentar formar individuos aptos para transformar su entorno y adaptarse a contextos complejos. Su implementación exitosa requiere una planificación pedagógica consistente, el diseño de ambientes estimulantes y la selección adecuada de estrategias que fomenten un verdadero compromiso con el aprendizaje.

El aprendizaje activo también se fundamenta en una serie de características que vuelven a definir el rol de los estudiantes y docentes en el aula. Entre las más significativas se incluyen la participación continua del alumno, la construcción de conocimientos significativos, la colaboración entre compañeros y el pensamiento crítico; estas características lo distinguen de los enfoques tradicionales, donde el saber se transmite de manera unidireccional.

Un aula que aplica esta metodología se transforma en un entorno activo donde el aprendiz se relaciona con el material, sus colegas y el entorno. Las actividades prácticas, como debates, simulaciones y trabajos en equipo, facilitan una inmersión profunda en el aprendizaje y fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas avanzadas. La retroalimentación adecuada y el énfasis en la resolución de problemas refuerzan la comprensión y elevan el compromiso del estudiante.



Varios estudios han mostrado que, al ser partícipes activos en su aprendizaje, los alumnos muestran más interés, asumen responsabilidades y son más capaces de enfrentar desafíos complejos. Además, se cultiva una mentalidad investigativa que va más allá del aula, promoviendo la autonomía y la autorregulación en el aprendizaje. Esta evolución afecta no solo al entorno educativo, sino que también ayuda al crecimiento completo del alumno, fortaleciendo su habilidad para comunicarse, analizar y tomar decisiones.

### **Métodos activos que se pueden combinar con la gamificación.**

La fusión de métodos activos con la gamificación mejora el diseño educativo al aumentar la participación del alumno en experiencias divertidas y desafiantes. Entre los métodos más habituales se incluyen el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aprendizaje Colaborativo, el Aprendizaje Basado en Problemas, el aprendizaje invertido y el aprendizaje basado en desafíos. Cada uno de estos enfoques se alinea naturalmente con las características de la gamificación, promoviendo el desarrollo de habilidades clave y socioemocionales.

El aula invertida puede beneficiarse de incentivos virtuales o niveles que motivan al estudiante a prepararse de manera autónoma. Los desafíos ayudan a asociar objetivos curriculares con logros y puntuaciones, fomentando una aproximación creativa para resolver problemas. La combinación de estas estrategias con elementos lúdicos promueve la motivación intrínseca, la metacognición y la perseverancia en tareas difíciles. Este enfoque metodológico representa un modelo docente que responde a las exigencias de una educación más inclusiva, participativa y relevante (Sáenz Espín , Medina León , Veloz Borja , & Lucas Mera , 2024).

Por otro lado, el avance de plataformas digitales ha simplificado la implementación de la gamificación en el ámbito educativo, permitiendo adaptar enfoques interactivos a diferentes materias y niveles escolares. ¡Entre las herramientas más comunes se encuentran Kahoot!, ClassDojo, Quizizz, Genially, Socrative, Wordwall y Edmodo, cada una con sus particularidades para dinamizar las clases y promover la colaboración en el aprendizaje.

En la práctica, la implementación de estas tecnologías debe ir acompañada de criterios pedagógicos definidos. No se trata solo de integrar recursos digitales, sino de emplearlos con un objetivo educativo



claro, asegurando que fomenten habilidades como la toma de decisiones, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

### **Características de la Gamificación.**

La gamificación presenta varias características relevantes que pueden ser utilizadas como apoyo en procesos de enseñanza-aprendizaje, entre las que se incluyen:

1. Sistema externo de recompensas inmediatas
2. Objetivos de aprendizaje bien definidos
3. Reglas claras para la participación
4. Número determinado de niveles para superar
5. Oportunidad para la intervención activa, creativa y voluntaria del participante
6. Estrategia de retroalimentación
7. Resolución de misiones o desafíos
8. Participantes ambiciosos, exitosos, sociables y exploradores

### **Tipos de gamificación.**

El investigador Sánchez (2023) clasifica la gamificación de la siguiente manera:

- **Gamificación superficial o de contenido:** frecuentemente utilizada por docentes en momentos breves y específicos, para actividades concretas.
- **Gamificación estructural o profunda:** se centra en tener una programación completa, estando presente en toda la estructura de la materia.

### **Elementos de la gamificación.**

Entre esos elementos se encuentran:

- Actividad en clases.
- Ambiente.
- Habilidades y destrezas
- Supervisión y control.
- Dinámicas y aspectos del juego.



### **Herramientas digitales para la gamificación.**

Los recursos se agrupan según el tiempo y la naturaleza. Estos instrumentos se centran en crear un ambiente que favorezca la innovación educativa, promoviendo el aprendizaje en grupo, adaptándose a las necesidades de los estudiantes y alentando aprendizajes relevantes. Espacios colaborativos en un contexto de aprendizaje asincrónico. Las plataformas de aprendizaje que utilizan inteligencia artificial compensan las instancias actuales en el ámbito pedagógico, siendo una de las herramientas más utilizadas por los educadores debido a sus beneficios para la concentración de los alumnos en aprendizajes sencillos, entretenidos e informales, simplificando el conocimiento para que pueda ser asimilado en cualquier momento y lugar, integrando breves dinámicas lúdicas en el aprendizaje de materias, programan múltiples estímulos y, en resumen, transforman el estudio en una actividad lúdica, lo que favorece la incorporación y sostiene la curiosidad de los alumnos (García Mendoza & Corral Joza, 2021).

### **Plataformas y aplicaciones disponibles.**

Las plataformas de formación en línea se han vuelto esenciales para el desarrollo de habilidades dentro de comunidades educativas, ofreciendo opciones flexibles, accesibles y variadas que ayudan a los estudiantes a crear ambientes dinámicos e inclusivos donde pueden entretenerse y disfrutar del aprendizaje, con interfaces sencillas y a un costo reducido. Son ideales para involucrar a estudiantes a distancia en colaboraciones en tiempo real sobre preguntas y desafíos establecidos, y el uso de cuestionarios mediante juegos en evaluaciones formativas puede ser una alternativa efectiva para motivar a los estudiantes y combatir la monotonía en las clases.

### **Era moderna de la gamificación en la formación académica.**

En los años recientes, han emergido múltiples tendencias educativas que apoyan la incorporación de nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje, buscando lograr resultados competitivos en relación a las competencias requeridas por la sociedad. Cada vez es más común implementar nuevas estrategias y tecnologías, enfatizando la importancia de la motivación, el trabajo colaborativo, el aprendizaje significativo y la autoevaluación, entre otros, para que los estudiantes puedan aplicar sus conocimientos en contextos reales y específicos (Miranda Núñez, 2022). En este escenario, y siguiendo la tendencia



actual de implementar nuevas metodologías, se propone la posibilidad de aplicar elementos de gamificación.

A través de la gamificación, se busca captar la atención de los alumnos para que logren maximizar su potencial y así facilitar el proceso educativo. Aunque hasta ahora la gamificación no ha tenido un papel relevante en la educación formal, es indudable que su influencia podría ser significativa en un futuro cercano. Muchos educadores ya la aplican, aunque de manera limitada, utilizándola como complemento en su labor docente principal. Esta tendencia aspira a integrarse en la enseñanza directa, constituyendo así el núcleo de la experiencia educativa.

Las aplicaciones son herramientas con un considerable potencial para promover el desarrollo de varias habilidades, proporcionan contenido, diseño y elementos pedagógicos que se adaptan a las necesidades tanto de alumnos como del docente. La utilización de plataformas interactivas puede ser un incentivo para aumentar la participación emocional y cognitiva de los estudiantes, además de despertar su atención, curiosidad, interés y motivación. Se ofrecen plataformas de aprendizaje lúdico que son accesibles y sencillas de usar, como Kahoot, Quizizz y Duolingo ABC, entre otras. Estas herramientas están diseñadas para facilitar el aprendizaje en clases virtuales y servir como métodos de evaluación y repaso mediante juegos para los estudiantes.

### **Creación de actividades gamificadas.**

Al planificar actividades gamificadas en el ámbito escolar, se pretende que los alumnos experimenten aprendizajes atractivos y participativos, empleando diferentes juegos para motivar a cada uno de ellos. Dichas actividades pueden establecer una mejor conexión con los contenidos académicos, ya que representan una forma de aprendizaje interactivo y dinámico. Al incorporar estrategias de gamificación, los estudiantes disfrutan de experiencias más ricas, donde pueden involucrarse activamente y explorar; esto se centra en la enseñanza y también fomenta habilidades como la gestión de tácticas de desafíos, análisis crítico y cooperación intelectual.

Las actividades gamificadas permiten observar un enfoque que va más allá de simplemente incluir juegos, abarcando también la creación de un ambiente en el que los estudiantes se sientan motivados y comprometidos. A través de estas actividades, los alumnos pueden descubrir su propia autoconfianza, dado que cada acción que realicen tendrá una consecuencia. A veces se enfrentarán a desafíos que



requerirán esfuerzo y perseverancia, pero esto les brindará la oportunidad de cultivar sus conocimientos y actitudes positivas hacia el proceso educativo (Chaiyarat, 2024). El enfoque se centra en ofrecer experiencias similares a las de un juego, contrastando con métodos superficiales que podrían convertirse fácilmente en manipulativos; un resultado positivo de este enfoque es que vincula la gamificación con el diseño persuasivo.

### **Capacitación docente en el uso de herramientas lúdicas.**

Los docentes necesitan conocer plataformas y aplicaciones que permitan la inclusión de componentes lúdicos en el salón de clases, mientras que deben comprender principios fundamentales del diseño de actividades lúdicas como definir objetivos, construir relatos atractivos y crear retos que mantengan el interés de los alumnos y promuevan su progreso en el aprendizaje. Por lo tanto, la ludificación en el contexto educativo se percibe como una opción distinta a los métodos tradicionales, intentando actualizar prácticas viejas en las que los maestros elaboran actividades mediante métodos lúdicos (Carrión, et al. 2023). Es imprescindible que los docentes también adquieran conocimientos sobre técnicas pedagógicas que estén en sintonía con la ludificación y que sean implementables en el aula, como el aprendizaje basado en proyectos, el aula invertida o el aprendizaje basado en problemas (Reyes Carrión, Delgado Fernández , Vivanco Ureña , Morocho Angamarca , & Torres Aguilar, 2023). Estos enfoques son totalmente adecuados con los instrumentos de ludificación, pues promueven un ambiente activo y participativo, una práctica que no solo requiere la utilización de tecnología, sino que también potencia la independencia y el razonamiento crítico de los alumnos.

En el proceso de capacitación, los docentes también tienen el deber de probar con los instrumentos de ludificación como si fueran estudiantes, destinando tiempo a ejercicios o simulaciones que les faciliten comprender lo que sucede alrededor de una actividad recreativa e identificar los retos a los que se enfrentan los estudiantes. Es crucial organizar las actividades de forma organizada, lo que simplificará la toma de decisiones mediante vivencias lúdicas, promoviendo la socialización y el desarrollo de competencias en el proceso de formación. Para incentivar a los alumnos a involucrarse de manera activa en el proceso, estimulando su instinto competitivo, colaborativo o de interacción social, en función del tipo de actividad. La ludificación emerge como una táctica pedagógica que incentiva y optimiza los métodos de instrucción. Sin duda, la práctica es un paso crucial para que los docentes se sientan



incentivados a utilizar herramientas en su salón de clases y también sugiere la necesidad de ajustarlas a las particularidades del conjunto de estudiantes. Por ende, los maestros deben explorar nuevas estrategias y recursos para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

### **Principios de la Gamificación para la Educación.**

Indudablemente, uno de los desafíos a los que se ha visto sometida la educación es la ausencia de progreso durante largo tiempo. La ciencia, la tecnología, las industrias e incluso las plataformas de redes sociales han progresado, transformándose en medios de comunicación muy pertinentes actualmente. No obstante, ¿Qué sucede con la educación? ¿Cuál ha sido el avance? Si ya ha progresado, ¿Qué elementos lo han impulsado? En lo que respecta al desarrollo, es crucial romper con las estructuras convencionales de la enseñanza en el salón de clases, donde el profesor se comporta como el gestor del saber y el escolar solo se convierte en un receptor pasivo. Dentro del contexto lúdico, el estudiante tiene la posibilidad de cooperar, rivalizar y tomar decisiones para solucionar dificultades.

Por otro lado, la tecnología actúa como un enorme respaldo para la enseñanza a través del juego en el salón de clases. Ofreciendo los recursos indispensables que facilitan la interacción en las clases, en las que el profesor siempre adopta el rol de experto, pero funciona como intermediario en las actividades y recursos, y el alumno se convierte en el actor principal del proceso educativo. Por lo tanto, la gamificación surge como un enfoque metodológico que, con el apoyo de la tecnología, puede convertirse en un recurso potente para lograr las metas educativas. Es importante destacar que inicialmente, la gamificación fue estudiada en el marco del marketing corporativo. Por lo tanto, a continuación de detallarán 5 principios para gamificar el aula y mejorar el rendimiento académico de los educandos.



**Figura #1**



**Fuente:** Elaboración Propia.

### **Técnicas de Aprendizaje en Gamificación Educativa.**

Para implementar eficazmente la gamificación como una herramienta educativa, se emplean diversas técnicas tanto mecánicas como dinámicas, derivadas de los mecanismos del juego (Malvido, 2019), y a continuación se describen:

- 1. Métodos de aprendizaje que utilizan elementos de juegos:** Esta técnica otorga recompensas a los estudiantes según los logros que se alcanzan en la actividad del juego.

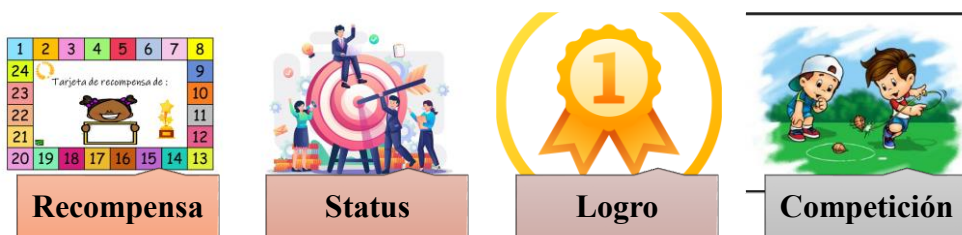
Figura #2



Fuente: Elaboración Propia.

2. **Estrategias de aprendizaje interactivas:** Esto se refiere a cómo los estudiantes se sienten motivados a participar en juegos y progresar hacia sus objetivos. Por lo tanto, se establece un sistema con diversas condiciones.

Figura #3

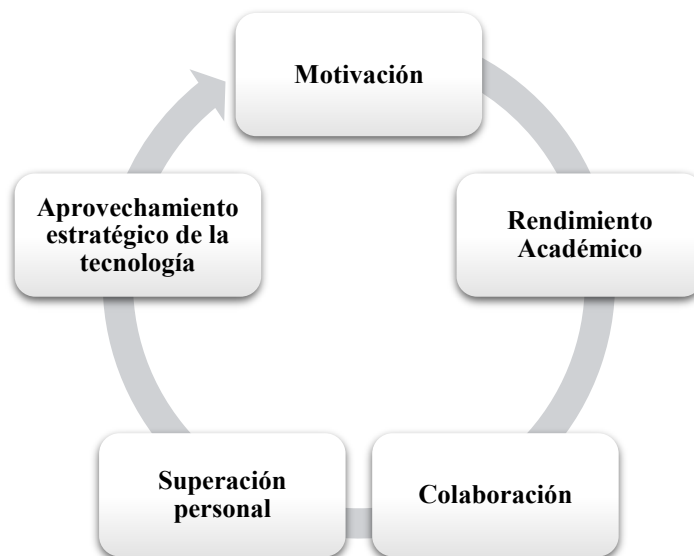


Fuente: Elaboración Propia.

### **Ventajas de la Gamificación en el Aula.**

(Santander, 2022) indica que el éxito de esta metodología puede observarse en su creciente adopción en diferentes sectores. Entonces, ¿Cuáles son las ventajas para quienes aplican este enfoque? A continuación, se presentan las siguientes ventajas:

**Figura #4**



**Fuente:** Elaboración Propia.

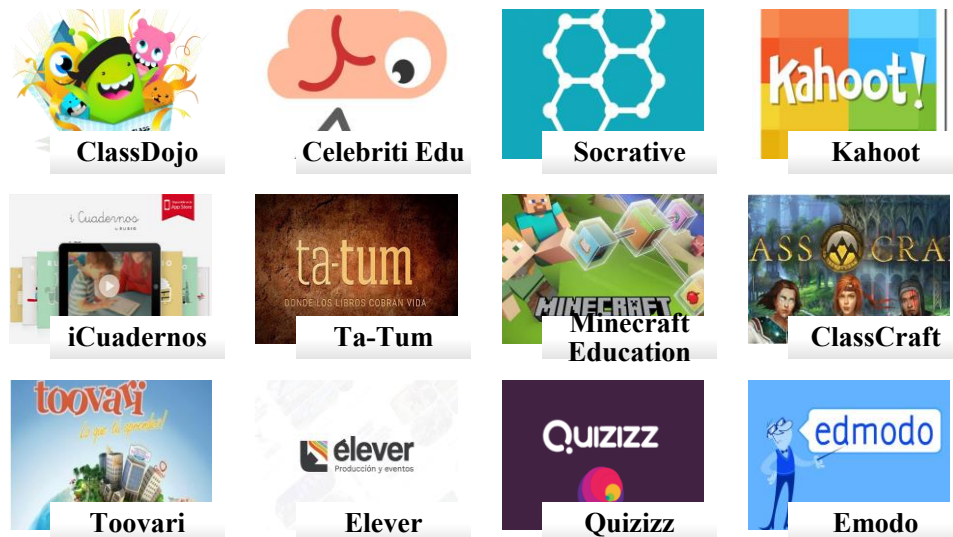
La gamificación ha sido reconocida como una estrategia eficaz en varios campos educativos, transformando la manera en que los estudiantes se comprometen con el aprendizaje. Se ha implementado un sistema de puntos y recompensas que incentiva a los estudiantes a participar activamente y a cumplir con las tareas asignadas. Esta metodología es un recurso eficaz para estimular al alumnado, potenciar el aprendizaje e introducir una competencia amistosa y cooperativa a través de actividades recreativas ( Mero Mendoza & Castro Bermúdez , 2021).

En la educación, la gamificación ha encontrado su lugar en todas las materias y niveles. Su uso se observa en una amplia variedad de contenidos en Educación Primaria, en el Bachillerato y en la educación superior. En este entorno, las plataformas que integran elementos de juego han fomentado la cooperación entre los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más activo y colaborativo. Además, en programas de formación técnica, la gamificación ha permitido recrear situaciones del entorno real, mejorando la preparación de los participantes para enfrentar desafíos en el ámbito laboral.

## ¿Qué recursos pueden utilizarse en la gamificación?

Algunos de estos recursos se están implementando en instituciones educativas alrededor del mundo con resultados sobresalientes:

Figura #5



Fuente: Elaboración Propia.

### Beneficios clave de integrar la gamificación en experiencias educativas.

Las investigaciones indican que incorporar elementos lúdicos en el aprendizaje puede aumentar tanto su eficacia como su diversión. A continuación, se detallan algunos de los principales beneficios de la gamificación en la enseñanza (Voga, 2023):

- ✚ Incrementa el interés de los alumnos.
- ✚ Eleva la motivación.
- ✚ Mejora la memoria del contenido.
- ✚ Promueve el trabajo en equipo.
- ✚ Ofrece retroalimentación inmediata.
- ✚ Estimula la participación activa.
- ✚ Cultiva un sentido de éxito personal.

### Estrategias eficaces de gamificación en las aulas:

- ✚ Puntos y recompensas por completar tareas.



- ✚ Convertir cuestionarios en juegos interactivos como Kahoot.
- ✚ Barras de progreso para visualizar logros de aprendizaje.
- ✚ Insignias digitales para demostrar habilidades adquiridas.
- ✚ Competencias en clase para trabajar juntos en soluciones.
- ✚ Sistemas de niveles para alcanzar metas académicas.
- ✚ Búsquedas del tesoro para explorar los contenidos del curso.
- ✚ Aprendizaje narrativo a través de misiones y retos.
- ✚ Personajes personalizados y desarrollo de avatares.

### **Retos y consideraciones al implementar la gamificación.**

Aunque la gamificación en el aula puede hacer que el aprendizaje sea más emocionante y atractivo, también presenta ciertos desafíos. Es esencial conocer las posibles complicaciones y cómo abordarlas para que funcione eficazmente para todos los alumnos. A continuación, se enumeran algunos de los retos y estrategias comunes para superarlos.

- ✚ Balancear la competencia con la colaboración.
- ✚ Asegurar que todos los estudiantes tengan acceso a la gamificación.
- ✚ Evitar centrarse demasiado en las recompensas.
- ✚ Alinear los mecanismos del juego con los objetivos educativos.
- ✚ Prevenir que los alumnos se frustren con tareas complejas.
- ✚ Establecer sistemas de puntuación justos y equilibrados.
- ✚ Considerar los diferentes niveles de interés de los alumnos en los juegos.

### **METODOLOGÍA.**

La conexión con el tema de estudio se fundamenta en la necesidad de analizar cómo la gamificación, como método, afecta el impulso del aprendizaje activo en el aula. El enfoque cualitativo permite una crítica profunda de los discursos pedagógicos, las prácticas de enseñanza y las repercusiones educativas de la gamificación, desde una perspectiva interpretativa que trasciende los números.

El enfoque adoptado es descriptivo-exploratorio; un estudio descriptivo se dedica a detallar las características y elementos básicos de un fenómeno, mientras que el enfoque exploratorio facilita la investigación en áreas poco exploradas, generando nuevas preguntas e hipótesis. Esta combinación es



valiosa para examinar fenómenos emergentes o en desarrollo. En este caso, se analiza el efecto, los componentes y las aplicaciones de la gamificación en el aula, así como sus repercusiones en la motivación y el aprendizaje activo, proporcionando una visión amplia sobre su uso en el entorno educativo actual.

La investigación es de tipo documental, un enfoque que se centra en la revisión y análisis de material escrito, como investigaciones científicas, disertaciones, libros y documentos de instituciones, esta metodología permite acceder a saberes ya elaborados y organizados, lo que facilita el desarrollo de un marco teórico.

En relación con el tema, esta investigación permite reunir experiencias previas, hallazgos académicos y enfoques metodológicos sobre gamificación en distintos contextos educativos. De esta forma, se establece una base analítica para considerar su relevancia, limitaciones y potencialidades en el aula.

Entre los métodos utilizados se encuentran el teórico, para fundamentar conceptualmente la investigación; el inductivo-deductivo, para avanzar desde observaciones particulares a generalizaciones, y viceversa; y el analítico-sintético, que facilita descomponer el fenómeno y luego reunir sus elementos en una visión organizada. La técnica principal es el análisis documental, que implica examinar críticamente textos de revistas científicas indexadas en español, permitiendo identificar tendencias, categorías clave y brechas de investigación significativas para el estudio.

La recolección de datos se lleva a cabo a través de una revisión sistemática de fuentes secundarias. Este proceso abarca la búsqueda en bases de datos académicas, la selección de documentos con base en criterios de relevancia y actualidad, la extracción de información pertinente y la categorización temática.

La información se organiza para su análisis e interpretación, respetando altos estándares de rigor, objetividad y validez científica.

## **RESULTADOS.**

Los resultados indican que la gamificación, además de ser una técnica de motivación, actúa como un agente que transforma el modelo pedagógico clásico, en vez de enfocarse solamente en el entretenimiento o la inclusión superficial de juegos, su ejecución está relacionada con una visión más elaborada del proceso educativo, esta táctica requiere reconsiderar el papel del educador, quien ya no actúa simplemente como un mensajero de información, sino que se transforma en un creador de



experiencias educativas que se relacionan con las emociones y la independencia del alumno. De igual manera, en la Tabla N°1 se presentarán las distintas opiniones de diversos autores sobre el tema mencionado previamente, con el objetivo de mostrar de qué manera la gamificación puede contribuir a mejorar la enseñanza en el aula, a fin de lograr un buen desempeño académico en los estudiantes. Así mismo, la Tabla N°2 expondrá las competencias que se generan a partir de la integración de la gamificación en los procesos educativos.

**Tabla #1**  
**Definiciones de varios autores acerca de la Gamificación en el Aula para un Aprendizaje activo en los educandos.**

<b>Influencia de la gamificación en el aprendizaje activo.</b>	<b>Ventajas, limitaciones y requisitos.</b>	<b>Condiciones educativas para su implementación.</b>	<b>Transformación del aula</b>	<b>Autores, año</b>
Aumenta la motivación y la implicación en clases virtuales, fomentando el pensamiento crítico y el trabajo en grupo.	Motiva a los estudiantes y fomenta competencias generales. Su efectividad se ve restringida sin la guía de un docente y recursos tecnológicos apropiados.	Planificación curricular consistente, capacitación docente y adecuación del contenido al entorno de gamificación.	Convierte el aula en un entorno activo, personalizado y estimulante, enfocado en el estudiante.	Olmedo Flores, y otros, 2024
Modifica el método de enseñanza en niveles iniciales, promoviendo la	Proporciona retroalimentación inmediata y refuerza el conocimiento. Las	Diseño educativo basado en objetivos definidos y conexión con	Establece un ambiente donde el juego promueve la participación constante y el	Barrera Muzgo, Núñez Albán, Suarez Palma & Meneses Guachum, 2024



participación y el aprendizaje relevante.	limitaciones aparecen por la falta de recursos tecnológicos.	competencias del currículo.	trabajo en conjunto.	
Estimula un ambiente de aprendizaje positivo que mejora las habilidades cognitivas y disciplinarias.	Genera dinámicas innovadoras, pero enfrenta resistencia de aquellos que prefieren modelos tradicionales.	Aplicación de herramientas tecnológicas de información y comunicación con propósitos educativos y apoyo institucional en recursos y capacitación.	Supera la rutina tradicional y presenta desafíos significativos que estimulan el pensamiento.	Guamán Cuzco, Azán Pinta, Mendoza Medranda, Montesdeoca Cabrera, & Muñoz Muñoz, 2024
Incrementa el deseo de aprender a través de actividades interactivas que elevan la motivación en la educación.	Facilita la personalización del proceso educativo. La falta de formación docente es una barrera común.	Implementación de criterios de evaluación formativa y enfoques de enseñanza centrados en el estudiante.	Fomenta aprendizajes más divertidos, sostenibles y ajustados a los intereses del alumno.	Ojeda Lara & Zaldivar Acosta,2023
Promueve la independencia del estudiante u mediante	Contribuye a un aprendizaje significativo. La falta de	Aplicación gradual y contextual, con un análisis previo de	Reorganiza la clase como una experiencia activa donde se prioriza	Jiménez Bajaña, y otros, 2024



desafíos en el aula.	motivación inicial y conocimientos puede ser un obstáculo.	necesidades y características del grupo.	la autonomía del alumno.	
Permite la incorporación de tecnologías educativas que fortalecen la actitud hacia el aprendizaje autodirigido.	Su efectividad depende de la claridad de los objetivos y de una adecuada selección de plataformas.	Flexibilidad del profesor para ajustar dinámicas según el avance observado.	Cambia las relaciones entre personas, aumentando la confianza en uno mismo y la interacción social.	Huamaní Quispe & Vega Vilca, 2023
Impulsa una nueva perspectiva pedagógica centrada en el alumno y su relación con el entorno.	Ofrece experiencias de aprendizaje significativas. Es necesario realizar evaluaciones constantes para evitar enfoques repetitivos.	Incorporación de recursos tecnológicos que respondan a la variedad en el aula.	Reinventa la enseñanza mediante propuestas educativas que se centran en la acción del estudiante.	Zambrano, Lucas, Luque, & Lucas, 2020

**Fuente:** Elaboración Propia.

Una de las interpretaciones clave de los resultados se centra en la importancia de ver la gamificación como un espacio que favorece el desarrollo de una nueva cultura de aprendizaje, en la que el error es reinterpretado como un componente del proceso, y no como un indicador de fracaso. Las herramientas y métodos digitales empleados actúan como entornos de exploración continua, donde los alumnos fomentan la resiliencia, la autorregulación y habilidades de pensamiento estratégico. Este contexto



permite cultivarse con una perspectiva más amplia sobre la evaluación, no solo enfocándose en los resultados, sino también en el avance, el empeño y la toma de decisiones.

Otro elemento significativo es que la gamificación estimula una mayor consideración hacia la diversidad dentro del aula. Su flexibilidad metodológica posibilita la adaptación de los contenidos a distintas formas de aprender, niveles de habilidad y ritmos individuales. Esta adaptabilidad promueve una enseñanza más inclusiva y humanizada, que ve las diferencias como oportunidades para enriquecer el proceso educativo. Finalmente, el análisis revela una tensión entre el potencial innovador que ofrece la gamificación y las condiciones estructurales que pueden restringir su implementación efectiva. La falta de políticas institucionales, la rigidez curricular y la ausencia de formación docente específica constituyen aún obstáculos importantes. Superar estas dificultades implica adoptar una visión integral de la innovación educativa, donde la gamificación se integre como parte de un proyecto pedagógico coherente, destinado al desarrollo total del alumno y no como una tendencia pasajera.



**Tabla #2**

**Tácticas innovadoras para inducir la gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.**

<b>Estrategia creativa</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Aplicación en el aula</b>	<b>Alcance y Resultado Esperado</b>
<b>Tareas basadas en competencias.</b>	Fomentar el crecimiento de competencias particulares mediante el uso de actividades lúdicas que se correspondan con el plan nacional, incentivando la independencia y el sentido de responsabilidad en el estudiante.	Cada semana se envían tareas que están relacionadas con habilidades específicas del currículo. Los alumnos ganan puntos y suben de nivel al completarlas. Se emplean materiales accesibles como carteles, tarjetas y rúbricas visuales.	Permite una evaluación formativa continúa basada en logros visibles. Se anticipa un aumento en la participación, especialmente por parte de estudiantes con bajo rendimiento anterior, al sentirse incluidos en un sistema dinámico.
<b>Desafío de aula invertida con premios.</b>	Incentivar al estudiante a estudiar material en casa usando herramientas digitales, premiando su participación activa en clase con medallas digitales que reconozcan su comprensión.	El profesor comparte enlaces de videos o lecturas y plantea preguntas durante la clase. Al inicio de cada jornada, se entregan medallas para motivar el repaso y la constancia.	Favorece el autoaprendizaje y refuerza la preparación previa. Se espera que se mejore el desempeño en las discusiones orales, se genere mayor fluidez y se reduzca la dependencia exclusiva del docente como



			fuerza de conocimiento.
<b>Trayecto colaborativo de conocimiento.</b>	Fomentar la colaboración al asignar roles en grupos que deben completar etapas de un recorrido académico superando desafíos específicos del área.	La clase se organiza en equipos que llevan nombres de tribus del conocimiento. Cada tribu debe resolver desafíos para avanzar en un mapa de saberes, promoviendo el liderazgo rotatorio y la colaboración entre pares.	Se espera un desarrollo de habilidades sociales, cooperación y liderazgo, particularmente en contextos vulnerables donde el trabajo en equipo fomenta la inclusión.
<b>Aula de escape digital pedagógica.</b>	Desarrollar capacidades de pensamiento lógico, síntesis y trabajo en equipo al resolver acertijos digitales que incorporan contenidos curriculares en un entorno seguro y lúdico.	Se diseña un espacio virtual con pruebas lógicas y académicas. El grupo necesita hallazgos en contenidos curriculares para desbloquear niveles.	Promueve el aprendizaje activo a través del juego, disminuyendo el estrés relacionado con las evaluaciones.
<b>Reconocimiento diario del esfuerzo.</b>	Valorar el esfuerzo continuo mediante la entrega simbólica de reconocimientos que	Cada alumno recibe un tótem de papel con casillas que se marcan por logros diarios:	Aumenta la autoestima y el compromiso diario. Se anticipa que los estudiantes valoren



	reflejen la dedicación del alumno en actividades diarias y comportamientos proactivos.	entregar tareas a tiempo, colaborar, respetar y avanzar personalmente. Al final del mes, se reconoce al que haya sido más constante.	el esfuerzo sostenido más que los resultados puntuales, fomentando así una cultura de perseverancia.
<b>Evaluación a través de historias épicas.</b>	Convertir la evaluación final en una experiencia narrativa donde cada examen representa un reto dentro de una historia interactiva conducida por el grupo.	El docente elabora una historia principal en la que cada evaluación representa un nuevo capítulo. Las tareas llevan nombres de batallas o misiones y los resultados elevan el nivel del personaje del estudiante.	Humaniza la evaluación y transforma el proceso en una experiencia memorable.

**Fuente:** Elaboración Propia.

El conjunto de tácticas propuestas indica que la gamificación no debe verse solo como una herramienta para animar las clases, sino como un recurso pedagógico bien estructurado que puede cambiar la cultura institucional del aula. Al analizar las propuestas, se observa un cambio metodológico que revaloriza el papel del estudiante, quien deja de ser un mero receptor para convertirse en un protagonista en la construcción y evaluación del conocimiento.

Asimismo, las tácticas subrayan la posibilidad de hacer visible lo que suele ser intangible; aspectos como el esfuerzo constante, el compromiso o la participación ciudadana a menudo quedan fuera de los sistemas de evaluación convencionales. A través del juego estructurado se reconoce estos valores, creando un ambiente de aula enfocado en el respeto mutuo, la empatía y el desarrollo integral. También se vislumbra un intento de replantear la evaluación, que deja de ser un objetivo en sí mismo para



transformarse en una experiencia significativa. La incorporación de narrativas, desafíos o insignias cambia la percepción de la evaluación de ser un momento de castigo a convertirse en una parte del proceso creativo de aprender.

Por último, estas tácticas invitan a reflexionar sobre la necesidad de capacitar al educador para tomar una posición como creador de prácticas educativas, esto representa un desafío a nivel institucional, obteniendo en ellos capacitaciones constantes que incorporen el análisis crítico, la comprensión emocional y habilidades pedagógicas en la aplicación de la gamificación como un recurso que cambia la manera de aprender.

## **DISCUSIÓN.**

Los resultados de esta investigación demuestran que la gamificación es una herramienta educativa muy efectiva para cambiar las dinámicas tradicionales del aula, creando experiencias más significativas y centradas en los estudiantes. Su uso no se limita simplemente a la incorporación de elementos divertidos, sino que requiere una reestructuración completa del proceso educativo, donde se aprecian aspectos como la autonomía, el compromiso, la creatividad y la colaboración.

Las estrategias desarrolladas demuestran que la gamificación puede ser aplicada de manera efectiva incluso en contextos con pocos recursos, a través de propuestas creativas, se ha evidenciado que no es necesario disponer de tecnología avanzada para crear entornos de aprendizaje atractivos; la clave está en el diseño educativo, en una narrativa adecuada y en el papel activo del profesor como guía en el proceso de aprendizaje.

Asimismo, los hallazgos indican que la gamificación promueve el aprendizaje activo al ofrecer un entorno en el cual el error es considerado una parte integral del desarrollo educativo, lo que refuerza la autoestima de los estudiantes y genera un ambiente escolar más positivo, favoreciendo la inclusión y la equidad. Además, la investigación indica que estas estrategias no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también cultivan valores cívicos, habilidades socioemocionales y actitudes responsables hacia el aprendizaje, lo que permite que la gamificación vaya más allá de los métodos tradicionales, convirtiéndose en un medio para formar individuos más autónomos, resilientes y comprometidos con su comunidad.



## CONCLUSIONES.

Mediante el análisis de esta investigación se llega a concluir que:

- La gamificación se manifiesta como una táctica educativa crucial para incentivar y simplificar el aprendizaje de los estudiantes en el salón de clases. Confiar en su potencial es fundamental, ya que no solo puede revolucionar el método tradicional de enseñanza, sino que también fomenta el interés y la curiosidad entre los alumnos, permitiendo que el proceso educativo sea más interactivo y envolvente, animando a los estudiantes a involucrarse de manera activa en su formación. Hoy en día, las tecnologías de la información y la comunicación proporcionan un amplio abanico de recursos que ayudan a implementar métodos gamificados en el aula.
- Fomentar el aprendizaje en colaboración mediante la gamificación no solo transforma la experiencia educativa, sino que también aumenta el compromiso y la integración de los estudiantes. Al combinar herramientas tecnológicas con estrategias de diseño efectivas, se establece un ambiente dinámico que estimula la participación activa, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo. Esto representa un avance en las metodologías de enseñanza, brindando experiencias de aprendizaje interactivas y significativas. Es fundamental que los educadores y las plataformas sigan incorporando y mejorando estas prácticas, asegurando que cada alumno pueda alcanzar su máximo potencial en un entorno que prioriza la colaboración y la educación continua. Es tiempo de que los docentes se inicien en este proceso de transformación, creando un aula donde el juego y el aprendizaje convivan en armonía, y donde cada estudiante tenga la oportunidad de destacar a su propio ritmo.
- En Ecuador, el avance en tecnología y el proceso de enseñanza-aprendizaje no se desarrollan simultáneamente, ya que la tecnología avanza rápidamente mientras que la interacción entre docentes y alumnos no sigue el mismo paso. Por lo tanto, adoptar estas nuevas estrategias en el sistema educativo contribuye a la innovación de la enseñanza en las instituciones educativas, dentro de un entorno diverso y complejo como es el aula. Considerando tanto los espacios de aprendizaje presenciales como virtuales, se presentan nuevas alternativas a los métodos convencionales, utilizando imágenes, videos y audios que pueden ayudar en la transmisión, asimilación, retención y transformación del conocimiento, actuando como elementos de mejora ante el estancamiento en este segmento.



- Es esencial que tanto los docentes como los alumnos se comprometan a emplear estas herramientas y adaptarlas como un enfoque de aprendizaje efectivo para obtener buenos resultados, estimulando la motivación y facilitando el aprendizaje.
- La función del docente ha cambiado de acuerdo a las nuevas exigencias del entorno y a las generaciones digitalizadas. Así, el docente, entendido como facilitador del aprendizaje significativo en un entorno gamificado, debe asegurar que los estudiantes mantengan su interés en aprender, descubrir, adquirir nuevos conocimientos y fomentar su curiosidad. El docente debe actuar como mediador, ofreciendo apoyo y reconociendo tanto los errores como los aciertos, aprovechando las herramientas digitales disponibles y, ante todo, confiando en su propia capacidad y habilidades, las cuales se irán fortaleciendo a medida que enfrenten nuevos retos.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- García Mendoza , D., & Corral Joza , K. (2021). El microaprendizaje y su aporte en la habilidad de concentración en estudiantes de bachillerato. *Revista Innova Educación*, 3(4), 28-39. [doi:https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.002](https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.002)
- Jimenez Bajaña , S. R., Crespo Peñafiel , M. F., Villamarín Barragán , J. G., Barragán Averos , M., Barragan Averos , M. B., Escobar Vite , E. A., & Bernal Párraga , A. P. (05 de 07 de 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. [doi:https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11843](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11843)
- Mero Mendoza, G. M., & Castro Bermúdez , I. E. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*, 6(2). [doi:https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902](https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902)
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria* , 32(1), 73-99. [doi:https://doi.org/10.14201/teri.20625](https://doi.org/10.14201/teri.20625)
- Aguilar Castillo, L., Clavijo Rodríguez, A., Hernández López, L., De Saa Pérez , P., & Pérez Jiménez, R. (2021). Enfoques de gamificación y aprendizaje profundo en la educación superior. *Revista*



de Educación en Hostelería, Ocio, Deporte y Turismo, 29.  
[doi:https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2020.100290](https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2020.100290)

Arhuiri Quilla, R. (01 de Septiembre de 2021). APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE JULIACA. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 1(2), 151-163. [doi:https://doi.org/10.53595/rlo.v1.i2.014](https://doi.org/10.53595/rlo.v1.i2.014)

Berrones Yaulema , L. P., Moyano Guamán , M. A., Espinoza Tinoco , L. M., & Congacha Aushay , E. (01 de 07 de 2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo del Conocimiento* , 8(7), 240-262. [doi:10.23857/pc.v8i7](https://doi.org/10.23857/pc.v8i7)

Campo Arias, K., & Torres Márquez, E. P. (2021). Gamificación en el aula: el escape room como recurso en la resolución de problemas matemáticos. Obtenido de <https://manglar.uninorte.edu.co/handle/10584/10797#page=1>

Carrión Candel, E. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia* (36). Obtenido de <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/340828/431612>

Casaus, F. G., Muñoz, J, F. G., Sánchez, J. M., & Muñoz, M. C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. Logía, educación física y deporte. *Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24.

Chaiyarat, K. (2024). Mejorar la resolución creativa de problemas y la motivación de aprendizaje en las aulas de estudios sociales con aprendizaje cooperativo gamificado. *ELSEVIER*, 54. [doi:https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101616](https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101616)

Egas Villafuerte, V. P., Pazmiño Arcos, W. R., Vinueza Morán, O. O., & Alfaro Rodas, G. C. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento*, 8(12), 875-894. [doi:10.23857/pc.v8i12.6319](https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319)

Espada Chavarría, R. M., Gallego Condoy, M. B., & Gonzále Montesino, R. H. (Julio-Diciembre de 2019). Diseño Universal del Aprendizaje e Inclusión en la Educación Básica en Ecuador. *ALTERIDAD REVISTA DE EDUCACIÓN*, 14(2), 207-218. [doi:https://doi.org/10.17163/alt.v14n2.2019.05](https://doi.org/10.17163/alt.v14n2.2019.05)



- Franco Segovia, Á. M. (04 de Agosto de 2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(8), 844-852. [doi:10.23857/pc.v8i8](https://doi.org/10.23857/pc.v8i8)
- Gómez Ávila, P. M. (2018). Criterios de conceptualización, clasificación, selección y caracterización de los métodos de enseñanza . *Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*, 15(47), 168-182. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6353145>
- Guamán Cuzco, V. C., Azán Pinta , I. M., Mendoza Medranda , M. V., Montesdeoca Cabrera , A. N., & Muñoz Muñoz, A. P. (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. [doi:https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.13373](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13373)
- Latorre Benalcázar, N. B., & Hidalgo Cajo, B. G. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica : revisión sistemática de la literatura. *14*(1).
- Malvido, A. (2019). La gamificación como estrategia educativa. *Tendencias*. Obtenido de <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Martínez Oviedo , I., Toledo Toledo , G., & Martínez Mendoza , E. (2021). Desarrollo de un videojuego y su tablero de baile, para el aprendizaje de matemáticas básicas. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(1). [doi:https://doi.org/10.6018/reifop.403451](https://doi.org/10.6018/reifop.403451)
- Meneses , N. (2024). Así es la gamificación , la estrategia que revoluciona el aprendizaje y el desarrollo profesional.
- Mera Calle, B. Y., Ramos Ruales, A. P., Dolores Carpio, M., Padilla Toapanta, M. A., & Marcillo Valdez, M. A. (2025). Gamificación y Aprendizaje Activo en el Aula. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 9(2), 8141-8158. [doi:https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2.17540](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17540)
- Merino Barona, A. C., Idrovo Palacios , M. S., Recalde Drouet , E. M., Sánchez Pazmiño , O. R., & Burneo Robles, L. A. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*, 7(2), 7633-7647. [doi:https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5901](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901)



- Miranda Núñez , Y. R. (Enero-Junio de 2022). Aprendizaje significativo desde la praxis educativa constructivista . *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(13), 79-91. [doi:https://doi.org/10.35381/r.k.v7i13.1643](https://doi.org/10.35381/r.k.v7i13.1643)
- Moreira, M. (Enero-Diciembre de 2020). Aprendizaje Significativo: la Visión Clásica, otras Visiones e Interés. *Proyecciones*, 14(010). [doi:https://doi.org/10.24215/26185474e010](https://doi.org/10.24215/26185474e010)
- Nivela Cornejo, M. A., Otero Agreda, O. E., & Morales Caguana, E. F. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 8(31), 165-176. [doi:https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2242](https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2242)
- Olmedo Flores , D. E., Gordon Merizalde , G. J., Jara Zarría , H. M., Chuqui Shañay , M. E., Lema Coordonez , S. X., & Palaguaray Guagrilla , D. A. (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. [doi:https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19](https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19)
- Ormaza Bermello, M., & Rodríguez, M. (2020). El impacto de las TIC en el sistema educativo. Obtenido de <https://ideas.repec.org/a/erv/cedced/y2020i11903.html>
- Ortiz Colón, A. M., Ortiz, J., & Agredal , M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44. [doi:https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773](https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773)
- Reyes Carrión, J. P., Delgado Fernández , J. R., Vivanco Ureña , C. I., Morocho Angamarca , L. A., & Torres Aguilar, A. (2023). Gamificación como estrategia didáctica en el rendimiento académico de ecuaciones de primer grado con una incógnita. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 9497-9515. [doi:https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.5074](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5074)
- Sáenz Espín , R. E., Medina León , A., Veloz Borja , C. R., & Lucas Mera , L. L. (enero-marzo de 2024). Influencia del aprendizaje autónomo en la autoestima de los estudiantes de quinto año de básica. *Revista Uniandes Episteme*, 11(1), 17-31. [doi:https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3302](https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3302)
- Santander, U. (2022). Gamificación en el aula: por qué y cómo aplicarla. *Ventajas de la gamificación en el aula: qué herramientas utilizar y cómo aplicarla*. Obtenido de <https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/gamificacion-en-el-aula.html>



Voga. (2023). 10 ejemplos efectivos de gamificación en el aula. *Educación en valores*. Obtenido de <https://pce.sandiego.edu/gamification-in-education/>

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. [doi:https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402](https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402)

