

GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA
GAMIFICATION AND ACTIVE LEARNING IN THE CLASSROOM

Autores: ¹Eddy Rolando Bonifaz Yugcha, ²Mayra Liliana Catota Timbila, ³Myriam del Carmen Taimal Lema, ⁴Gabriela Del Pilar Alajo Tumbaco, ⁵Lilian Jeanneth Urbano Arce.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-0433-299X>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-6066-4996>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-5575-3269>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-7230-0914>

⁵ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-6902-9247>

¹E-mail de contacto: eddyrolu@gmail.com

²E-mail de contacto: lilymy_26@hotmail.com

³E-mail de contacto: myriam.taimal@educacion.gob.ec

⁴E-mail de contacto: gabriela.alajo@educacion.gob.ec

⁵E-mail de contacto: lilian.urbano@educacion.gob.ec

Afiliación: ^{1*2*3*4*5*}Investigador Independiente, (Ecuador).

Artículo recibido: 28 de Octubre del 2025

Artículo revisado: 30 de Octubre del 2025

Artículo aprobado: 9 de Noviembre del 2025

¹Licenciado en Ciencias de la Educación mención Educación Básica, graduado de la Universidad Técnica de Cotopaxi, (Ecuador). Docente con 8 años de experiencia laboral.

²Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica, graduada de la Universidad Técnica de Ambato, (Ecuador). Máster Universitario en Psicopedagogía, Universidad Internacional de la Rioja, (España). Docente con 9 años de experiencia laboral.

³Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica, graduada de la Universidad Central del Ecuador, (Ecuador). Magíster en Educación Básica, Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador). Docente con 16 años de experiencia laboral.

⁴Ingeniera Agroindustrial, graduada de la Universidad Técnica de Cotopaxi, (Ecuador). Docente con 8 años de experiencia laboral.

⁵Licenciada en Turismo Histórico Cultural, graduada de la Universidad Central del Ecuador, (Ecuador). Docente con 11 años de experiencia laboral.

Resumen

La investigación partió del reconocimiento de El presente estudio abordó la gamificación y el aprendizaje activo en el aula como estrategias innovadoras que buscan transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos escolares, se partió de la premisa de que la educación contemporánea requiere superar modelos tradicionales, integrando metodologías que fomenten la motivación, la participación y el desarrollo de competencias tanto cognitivas como socioemocionales. El objetivo general fue examinar los efectos motivacionales de la gamificación en estudiantes de educación. La metodología adoptada fue de carácter cualitativo, descriptivo y bibliográfico, basada en el análisis documental de artículos científicos y textos académicos que sustentaron la discusión teórica y empírica del fenómeno investigado. Los resultados mostraron que la gamificación

fomenta competencias cognitivas como pensamiento crítico, creatividad y resolución de problemas, además de potenciar habilidades socioemocionales relacionadas con la cooperación, la comunicación y la autonomía. No obstante, se identificaron limitaciones vinculadas a la falta de formación docente, la resistencia metodológica y la desigualdad tecnológica en contextos escolares. En conclusión, se evidenció que la integración planificada de la gamificación con metodologías activas favorece aprendizajes significativos, inclusivos y sostenibles, posicionándose como un recurso clave para fortalecer la calidad educativa.

Palabras clave: Gamificación, Aprendizaje activo, Motivación, Innovación, Educación.

Abstract

This study addressed gamification and active learning in the classroom as innovative strategies that seek to transform teaching and

learning processes in school contexts. It was based on the premise that contemporary education needs to move beyond traditional models, integrating methodologies that promote motivation, participation, and the development of both cognitive and socio-emotional skills. The overall objective was to examine the motivational effects of gamification on education students. The methodology adopted was qualitative, descriptive, and bibliographic, based on the documentary analysis of scientific articles and academic texts that supported the theoretical and empirical discussion of the phenomenon under investigation. The results showed that gamification fosters cognitive skills such as critical thinking, creativity, and problem-solving, in addition to enhancing socio-emotional skills related to cooperation, communication, and autonomy. However, limitations were identified related to the lack of teacher training, methodological resistance, and technological inequality in school contexts. In conclusion, it was evident that the planned integration of gamification with active methodologies promotes meaningful, inclusive, and sustainable learning, positioning itself as a key resource for strengthening educational quality.

Keywords: Gamification, Active learning, Motivation, Innovation, Education.

Sumário

A investigação partiu do reconhecimento de que a educação contemporânea precisa superar os modelos tradicionais, integrando metodologias que promovam a motivação, a participação e o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais. O objetivo geral foi examinar os efeitos motivacionais da gamificação em estudantes de educação. A metodologia adotada foi de natureza qualitativa, descritiva e bibliográfica, baseada na análise documental de artigos científicos e textos acadêmicos que sustentaram a discussão teórica e empírica do fenômeno investigado. Os resultados mostraram que a gamificação promove competências cognitivas como pensamento

crítico, criatividade e resolução de problemas, além de potencializar habilidades socioemocionais relacionadas com a cooperação, a comunicação e a autonomia. No entanto, foram identificadas limitações relacionadas com a falta de formação docente, a resistência metodológica e a desigualdade tecnológica em contextos escolares. Em conclusão, ficou evidente que a integração planejada da gamificação com metodologias ativas favorece aprendizagens significativas, inclusivas e sustentáveis, posicionando-se como um recurso fundamental para fortalecer a qualidade educacional.

Palavras-chave: **Gamificação, Aprendizagem ativa, Motivação, Inovação, Educação.**

Introducción

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos lúdicos en entornos no recreativos, ha cobrado relevancia como estrategia metodológica en el ámbito escolar, su aplicación en el aula pretende transformar el proceso educativo mediante dinámicas que promuevan motivación, participación activa y aprendizaje significativo, al integrarse con metodologías activas, la gamificación estimula la interacción, la resolución de problemas y el desarrollo de competencias transversales, favoreciendo la autonomía y la colaboración entre estudiantes (Zumba et al., 2024). Investigaciones recientes han evidenciado que esta práctica incide positivamente en la construcción del conocimiento, al permitir que los educandos asuman un rol protagónico en la experiencia de aprendizaje. En el contexto ecuatoriano, iniciativas que combinan el Aprendizaje Basado en Proyectos con actividades gamificadas han demostrado su potencial para fomentar aprendizajes multidisciplinares y motivar a los estudiantes a ser partícipes activos de su formación (Bustamante et al., 2024). No obstante, persiste un desafío pedagógico: el desinterés y la falta de motivación de los estudiantes en distintos

niveles educativos, especialmente en la adolescencia, donde la sobreexposición digital ha generado una saturación de estímulos que compite con las propuestas académicas, este escenario plantea la necesidad de identificar estrategias que no sustituyan los métodos tradicionales, sino que los complementen, favoreciendo un cambio positivo en la actitud hacia el estudio y en el rendimiento académico (DongJin y Mohamad, 2024). A partir de esta problemática, surge la pregunta de investigación: ¿cómo la gamificación, aplicada en contextos escolares, contribuye al fortalecimiento del aprendizaje activo?

El abordaje de esta cuestión resulta fundamental, ya que aporta a la comunidad educativa lineamientos prácticos y evidencia científica sobre la efectividad de las metodologías activas apoyadas en el juego. El estudio pretende generar aportes en dos dimensiones: en el plano pedagógico, ofreciendo información aplicable en distintos contextos escolares, y en el plano institucional, brindando insumos para la formulación de políticas educativas orientadas a la innovación metodológica, con ello, se busca reducir la deserción y el desinterés estudiantil, consolidando procesos formativos más inclusivos y sostenibles. El objetivo general del estudio es analizar la incidencia de la gamificación en el aprendizaje activo dentro de contextos escolares. Como objetivos específicos se plantean: (i) examinar los efectos motivacionales de la gamificación en estudiantes de educación, (ii) identificar las competencias cognitivas y socioemocionales que se desarrollan mediante actividades gamificadas, y (iii) valorar la percepción docente respecto al uso de estas metodologías y su integración en los planes curriculares.

La gamificación se concibe como una estrategia

metodológica que integra elementos de juego en contextos educativos no lúdicos, con el propósito de incrementar la motivación, la implicación y el rendimiento académico, su consolidación responde a la necesidad de superar prácticas tradicionales, incorporando dinámicas interactivas que favorecen el aprendizaje activo. En la literatura reciente se destaca su carácter innovador al generar entornos que fortalecen la participación estudiantil y la construcción significativa del conocimiento, este enfoque se orienta a transformar la experiencia educativa en un proceso dinámico, sostenido en la motivación intrínseca y la interacción social (Zambrano y Solano, 2025).

El término gamificación, derivado del inglés *gamification*, alude al uso de mecánicas y dinámicas propias del juego en ámbitos no recreativos, inicialmente, fue empleado en sectores empresariales y tecnológicos; posteriormente, su aplicación se extendió al campo educativo, donde ha demostrado ser un recurso eficaz para optimizar el compromiso y el aprendizaje. En la actualidad, se asocia estrechamente con el uso de entornos digitales, aulas virtuales y plataformas interactivas que facilitan la inmersión del estudiante. Esta evolución evidencia su tránsito desde una técnica emergente hacia una metodología consolidada en diversos niveles educativos (De Vega, 2024). Es necesario diferenciar la gamificación de enfoques afines, el aprendizaje basado en juegos implica la utilización de juegos completos con objetivos pedagógicos, mientras que la gamificación introduce únicamente elementos del juego como recompensas, niveles o narrativas en actividades educativas. A su vez, la ludificación, propuesta como traducción al español, enfatiza la incorporación de lo lúdico en cualquier contexto, incluso fuera del entorno

digital. Estas distinciones permiten delimitar la gamificación como una práctica metodológica que, sin reemplazar la enseñanza tradicional, complementa los procesos formativos mediante el refuerzo de la motivación y la participación estudiantil (Zumba et al., 2024).

La gamificación se fundamenta en diversos marcos teóricos que explican su efectividad pedagógica, desde el constructivismo, se sostiene que el estudiante construye activamente su conocimiento mediante experiencias significativas, lo cual se potencia a través de dinámicas lúdicas (Serrano y Pons, 2011). La teoría de la autodeterminación refuerza esta perspectiva al señalar que la motivación se incrementa cuando se promueven autonomía, competencia y propósito, principios básicos en la estructura gamificada (Gutiérrez et al., 2020). Igualmente, el conductismo aporta a la comprensión del refuerzo positivo mediante recompensas, insignias o retroalimentación inmediata, que fortalecen comportamientos de aprendizaje deseados (Garrote, 2016). El aprendizaje experiencial, propuesto por Kolb, constituye otro referente esencial, ya que la gamificación sitúa al estudiante en escenarios activos de exploración, resolución de problemas y cooperación. Estudios recientes destacan que este enfoque no solo incrementa la motivación extrínseca, sino que también desarrolla la motivación intrínseca, al permitir que los estudiantes encuentren sentido personal en los retos planteados. En síntesis, la gamificación articula principios de distintas corrientes pedagógicas y psicológicas para configurar entornos educativos innovadores que promueven tanto el aprendizaje autónomo como el colaborativo (Arévalo, 2025).

El desarrollo de herramientas digitales ha potenciado la expansión de la gamificación en

contextos educativos. Entre las más empleadas se encuentran plataformas de cuestionarios como Kahoot y Quizizz, que permiten evaluaciones interactivas y formativas; Classcraft, que integra narrativas y misiones colaborativas; y Quizlet, que refuerza la memorización mediante técnicas de repetición espaciada, estas aplicaciones estimulan la participación estudiantil y ofrecen retroalimentación inmediata, favoreciendo un aprendizaje activo y autónomo (Villacís et al., 2022). Asimismo, Genially y Educaplay posibilitan la creación de recursos interactivos y visuales que enriquecen el contenido curricular, promoviendo la creatividad y la personalización de las experiencias educativas. Herramientas como Edpuzzle integran videos interactivos que fortalecen la comprensión de conceptos complejos, mientras que plataformas de gestión como Moodle incorporan módulos gamificados que estructuran el proceso de enseñanza-aprendizaje (Zambrano y Solano, 2025). La elección de estas herramientas debe responder a criterios pedagógicos claros, pues no toda aplicación digital garantiza aprendizajes significativos. Investigaciones recientes subrayan la necesidad de capacitar al docente en su uso estratégico para evitar una implementación meramente instrumental. De este modo, las plataformas tecnológicas no solo diversifican la enseñanza, sino que también configuran escenarios de aprendizaje innovadores que responden a las demandas de las generaciones digitales (De Vega, 2024).

El impacto de la gamificación en el aula se refleja en la transformación de las dinámicas tradicionales hacia entornos más participativos y motivadores, diversos estudios han demostrado su influencia positiva en la motivación, el rendimiento académico y la retención de conocimientos. La gamificación no sustituye las metodologías existentes, sino que

las complementa, ofreciendo nuevas posibilidades para el diseño curricular y la práctica docente. En este sentido, constituye una estrategia pedagógica que, al ser implementada de manera planificada, promueve aprendizajes activos, colaborativos y sostenibles en distintos niveles educativos (Ulloa y Carcausto, 2024). La gamificación incide directamente en la motivación y la participación de los estudiantes al introducir dinámicas interactivas que convierten el aprendizaje en una experiencia atractiva. Según Bustamante et al. (2024) estas estrategias incrementan la concentración y el compromiso en el proceso formativo, favoreciendo la retención de contenidos a largo plazo. Asimismo, la inclusión de recompensas simbólicas y narrativas inmersivas genera un sentido de pertenencia y logro, tales efectos han sido observados en contextos escolares y universitarios, confirmando que la gamificación fortalece la implicación activa de los educandos y transforma su actitud hacia el aprendizaje.

El aprendizaje activo se entiende como un enfoque pedagógico en el que el estudiante participa de manera consciente y protagónica en la construcción de su conocimiento, alejándose de la recepción pasiva de contenidos, este método se fundamenta en actividades que promueven el análisis crítico, la aplicación práctica y la reflexión sobre experiencias directas, de este modo, la enseñanza se convierte en un proceso dialógico que estimula la autonomía, la creatividad y el compromiso con el saber. Investigaciones recientes lo reconocen como una metodología indispensable para responder a los retos de la educación contemporánea (Mera et al., 2025). El aprendizaje activo encuentra sus bases en corrientes pedagógicas que han transformado la concepción de la enseñanza. El constructivismo, liderado por autores como

Piaget y Vygotsky, plantea que el conocimiento se construye de manera progresiva mediante la interacción entre sujeto y entorno, en este marco, el estudiante se convierte en agente de su propio proceso cognitivo, lo que exige metodologías que favorezcan la exploración, el descubrimiento y la mediación pedagógica (Vielma y Salas, 2000). El aprendizaje significativo, propuesto por Ausubel, complementa este paradigma al enfatizar que los nuevos conocimientos deben relacionarse con estructuras cognitivas previas. Esto garantiza que la información no se limite a la memorización, sino que adquiera un valor duradero en la mente del estudiante. Desde esta perspectiva, las metodologías activas promueven la conexión entre teoría y práctica, favoreciendo la comprensión profunda y el compromiso personal con los contenidos (Viera, 2016).

Por su parte, el aprendizaje experiencial de Kolb sostiene que el conocimiento surge de la transformación de la experiencia, a través de un ciclo de acción, reflexión, conceptualización y aplicación. Esta visión se articula con la lógica del aprendizaje activo, donde el error no se concibe como fracaso, sino como oportunidad de mejora. La incorporación de dinámicas participativas, proyectos y situaciones reales permite que el estudiante desarrolle pensamiento crítico, creatividad y capacidad de resolución de problemas (Rodríguez, 2018). En síntesis, el aprendizaje activo integra postulados constructivistas, significativos y experienciales para redefinir el papel del estudiante, quien deja de ser receptor pasivo para convertirse en constructor de saberes contextualizados. Estos modelos pedagógicos, al ser aplicados de manera coherente, proporcionan la base teórica necesaria para consolidar experiencias educativas transformadoras y adaptadas a las exigencias actuales. En entornos de aprendizaje

activo, el estudiante asume un rol de protagonista, orientado hacia la autonomía, la autoevaluación y la responsabilidad en su propio proceso formativo, su papel consiste en explorar, debatir, construir y transferir conocimientos en colaboración con sus compañeros. El docente, por su parte, deja de ser transmisor exclusivo de contenidos para convertirse en mediador, facilitador y diseñador de experiencias significativas, tal función implica orientar, acompañar y evaluar de manera continua, fomentando la reflexión crítica y la participación equitativa, esta relación dinámica transforma la interacción educativa en un proceso de co-construcción de saberes (Mera et al., 2025).

Las estrategias del aprendizaje activo se orientan a involucrar al estudiante en procesos prácticos y reflexivos que potencien sus competencias, entre ellas destacan el Aprendizaje Basado en Proyectos, el trabajo colaborativo y el uso de tecnologías digitales, todas diseñadas para estimular la investigación, la cooperación y la aplicación del conocimiento en situaciones auténticas. Estas metodologías favorecen el desarrollo integral, al promover tanto habilidades cognitivas como socioemocionales, en investigaciones recientes se evidencia que la implementación de estas estrategias fortalece la motivación y mejora los resultados académicos, consolidando una formación más significativa y coherente con las demandas actuales (Ojeda y Zaldivar, 2023). El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la resolución de problemas son estrategias que colocan al estudiante frente a situaciones reales o simuladas, donde debe aplicar conocimientos, investigar y cooperar para encontrar soluciones, estas metodologías promueven la interdisciplinariedad y estimulan competencias como la creatividad, la comunicación y el pensamiento crítico. El ABP constituye un

recurso eficaz para incrementar la motivación y consolidar aprendizajes duraderos, dado que conecta los contenidos curriculares con problemáticas de la vida cotidiana, ofreciendo experiencias significativas que trascienden el ámbito escolar hacia contextos sociales y comunitarios (Villacís et al., 2022). El aprendizaje colaborativo y cooperativo se fundamenta en la interacción entre pares para alcanzar objetivos comunes, estas estrategias fomentan la interdependencia positiva, la corresponsabilidad y el desarrollo de habilidades sociales como la empatía y la comunicación. La cooperación no solo garantiza la construcción colectiva del conocimiento, sino que también potencia la cohesión grupal y el respeto a la diversidad. Estudios recientes señalan que las dinámicas colaborativas estimulan la participación equitativa y generan un clima de confianza que refuerza la motivación intrínseca, constituyendo un componente esencial de los entornos de aprendizaje activo (Leónidas et al., 2024).

La relación entre gamificación y aprendizaje activo se fundamenta en la capacidad de ambos enfoques para situar al estudiante como protagonista de su proceso formativo. La gamificación introduce dinámicas de juego puntos, niveles, insignias, retos que generan motivación y participación constante, mientras que el aprendizaje activo se orienta a la exploración crítica y la aplicación práctica del conocimiento. En conjunto, configuran un entorno educativo dinámico donde la motivación extrínseca y la intrínseca se articulan para sostener el compromiso estudiantil (Zumba et al., 2024). Bolaños et al. (2025), demostraron que la gamificación, aplicada en aulas virtuales, incrementa la motivación y el trabajo colaborativo, favoreciendo competencias cognitivas y

socioemocionales. De igual manera, Mera et al. (2025), señalan que la gamificación potencia el aprendizaje activo al promover la participación equitativa y la reflexión crítica. Estas evidencias confirman que ambos enfoques no actúan de manera aislada, sino que se retroalimentan para consolidar experiencias educativas más significativas. Un ejemplo concreto se encuentra en la implementación de proyectos interdisciplinarios gamificados en educación básica, al asignar misiones y niveles en un proyecto de ciencias naturales, los estudiantes investigan fenómenos ambientales, resuelven problemas prácticos y presentan soluciones creativas en equipos. Cada logro alcanzado se traduce en puntos o insignias, mientras que la resolución de problemas exige aplicar conocimientos científicos y habilidades comunicativas. En este contexto, la gamificación sostiene la motivación y el aprendizaje activo asegura la construcción significativa del conocimiento. En síntesis, la integración de gamificación y aprendizaje activo permite que el aula se transforme en un espacio de innovación, motivación y desarrollo integral, donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan competencias críticas y sociales para enfrentar los retos del siglo actual.

Materiales y Métodos

El estudio fue de carácter cualitativo, entendido como un enfoque investigativo sustentado en fundamentos epistemológicos interpretativos que buscó comprender los fenómenos sociales, educativos o psicológicos desde la perspectiva de los actores implicados (Silador, 2023). Este tipo de estudio privilegió la descripción profunda y contextual de las experiencias humanas, reconociendo la subjetividad como un componente central en la construcción del conocimiento, su utilidad radicó en la

posibilidad de explorar realidades complejas y dinámicas que no podían ser reducidas a indicadores cuantificables. La aplicación del enfoque cualitativo se vinculó directamente con el tema del aprendizaje activo en el aula, dado que permitió examinar cómo se configuraron las prácticas pedagógicas y las experiencias de los estudiantes en escenarios reales (Cohen & Gómez, 2019). Este enfoque resultó pertinente porque posibilitó la interpretación de significados, la identificación de percepciones y la comprensión del fenómeno desde una perspectiva integral, los resultados obtenidos ofrecieron aportes relevantes para la generación de conocimientos emergentes y aplicables a la mejora de los procesos educativos.

El estudio adoptó un enfoque descriptivo-exploratorio. El nivel descriptivo se orientó a detallar y sistematizar las particularidades del aprendizaje activo, organizando sus características principales. El nivel exploratorio permitió examinar un campo aún en consolidación, con el fin de reconocer vacíos teóricos y proponer categorías iniciales de análisis (Romero et al., 2021). Ambos enfoques posibilitaron cumplir con el propósito investigativo al ofrecer una visión clara de las dinámicas emergentes, identificar patrones de aplicación pedagógica e integrar aportes que podrán ser la base de futuros estudios o intervenciones educativas más específicas. La investigación fue de tipo bibliográfica, fundamentada en la revisión, selección y análisis de fuentes secundarias. Se recurrió a libros, artículos científicos y tesis indexadas, lo que permitió construir un marco teórico robusto y contrastar diversas perspectivas conceptuales sobre el aprendizaje activo. Se emplearon los métodos teórico, inductivo-deductivo y analítico-sintético. El primero se dirigió a la definición de categorías conceptuales; el segundo permitió formular generalizaciones a

partir de hallazgos particulares y aplicar marcos generales al análisis específico; y el tercero facilitó descomponer el fenómeno en elementos para luego integrarlos en una visión comprensiva. La técnica utilizada fue el análisis documental, que permitió examinar críticamente fuentes académicas y científicas, garantizando la validez de la información y su adecuada articulación con los objetivos del estudio (Hurtado, 2020).

Resultados y Discusión

Los hallazgos evidenciaron que la gamificación, aplicada en contextos escolares se consolidó como una estrategia innovadora que favorece el aprendizaje activo al potenciar la motivación, la autonomía y la participación estudiantil, como se observa en las tablas siguientes:

Tabla 1. Contribución de la gamificación al aprendizaje activo

Autor y año	1. Contribución de la gamificación al aprendizaje activo	2. Retos que enfrenta la gamificación y el aprendizaje activo	3. Beneficios de la gamificación y el aprendizaje activo
(Zambrano & Solano, 2025)	Señalan que la gamificación con herramientas digitales fortaleció el aprendizaje activo al incrementar la motivación, la retención de conocimientos y la conexión entre aprendizajes previos y nuevos, creando entornos atractivos y participativos para los estudiantes.	Reconocieron que los principales retos fueron la resistencia docente al cambio, la falta de formación tecnológica y las limitaciones en infraestructura, lo cual restringió la implementación equitativa de estas estrategias en contextos escolares.	Destacaron que la gamificación digital fomentó el pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía estudiantil, generando experiencias significativas que transformaron la interacción educativa en procesos colaborativos y motivadores.
(Ulloa & Carcausto, 2024)	Argumentaron que la gamificación potenció el aprendizaje activo universitario al desarrollar competencias como comunicación, resolución de problemas y habilidades sociales, fortaleciendo el compromiso estudiantil mediante retos y dinámicas interactivas.	Identificaron como desafíos la necesidad de adaptar los diseños gamificados a contextos específicos, la sobrecarga de información digital y la falta de estrategias pedagógicas que integren adecuadamente los elementos lúdicos.	Resaltaron beneficios como el incremento sostenido de la motivación, la autonomía y la actitud positiva hacia el aprendizaje, además de la mejora en el rendimiento académico y la retención de contenidos en estudiantes universitarios.
(Villacís et al., 2022)	Propusieron la integración del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) con la gamificación como medio para consolidar aprendizajes activos, generando experiencias colaborativas y multidisciplinarias que involucraron al estudiante como constructor de su propio conocimiento.	Señalaron que uno de los retos más críticos fue la falta de capacitación docente en el uso de TIC y metodologías innovadoras, lo que limitó la efectividad de las actividades gamificadas en el aula.	Concluyeron que la combinación ABP-gamificación estimuló la motivación, la creatividad y la autonomía, favoreciendo aprendizajes significativos y generando productos finales que beneficiaron a toda la comunidad educativa.
(De Vega, 2024)	Destacó que la gamificación transformó la actitud del alumnado hacia el aprendizaje, promoviendo un cambio positivo en la motivación y el rendimiento académico, al combinar dinámicas lúdicas con metodologías activas en la educación secundaria.	Indicó que la infoxicación digital, la sobreexposición a medios y la falta de preparación docente fueron obstáculos relevantes para consolidar la gamificación como práctica pedagógica sistemática en contextos escolares.	Subrayó beneficios como la gratificación inmediata, el trabajo cooperativo, el desarrollo de autonomía y la construcción de aprendizajes significativos, convirtiendo la gamificación en complemento estratégico a los métodos tradicionales.
(Portero & Medina, 2025)	Consideraron que la gamificación favoreció el aprendizaje activo al incluir objetivos claros, retroalimentación inmediata y narrativas envolventes, promoviendo la inmersión y el esfuerzo sostenido del alumnado en actividades educativas.	Identificaron la implementación inadecuada y el desajuste de objetivos pedagógicos como retos que podrían desviar la finalidad educativa, reduciendo la efectividad de la gamificación en entornos escolares.	Concluyeron que las dinámicas gamificadas reforzaron la cooperación, la competencia sana y la autoconfianza, convirtiéndose en una metodología eficaz para mejorar la motivación extrínseca e intrínseca en estudiantes de distintos niveles.

Fuente: elaboración propia

Los hallazgos reflejados en esta tabla muestran que la gamificación se consolidó como una herramienta pedagógica capaz de dinamizar el aprendizaje activo en distintos niveles educativos, potenciando la motivación, la creatividad y la implicación estudiantil. Los autores coinciden en que su integración con metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos, favoreció la construcción de experiencias significativas que trascienden lo académico y se vinculan con la vida cotidiana. Además, se identificó que esta estrategia

fortaleció competencias cognitivas como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, a la vez que promovió destrezas socioemocionales orientadas al trabajo en equipo y la cooperación, sin embargo, los retos giraron en torno a la resistencia docente, la falta de capacitación en tecnologías y las limitaciones de infraestructura, elementos que condicionaron su alcance. En balance, la gamificación se proyecta como un complemento estratégico para renovar el currículo y mejorar la calidad educativa.

Tabla 2. Gamificación y Aprendizaje Activo en contextos escolares

Autor y año	Incidencia de la gamificación en el aprendizaje activo	Efectos motivacionales en estudiantes	Competencias cognitivas y socioemocionales desarrolladas	Percepción docente sobre estas metodologías
(Zumba et al., 2024)	La gamificación incidió positivamente en la participación y el rendimiento escolar, al transformar clases reproductivas en experiencias activas con TIC, generando un ambiente más dinámico y colaborativo en séptimo de básica.	Incrementó la motivación y el interés por el aprendizaje, fortaleciendo la creatividad y la disposición de los estudiantes hacia las actividades escolares al sentirse parte activa del proceso.	Se desarrollaron la creatividad, la capacidad investigativa y la innovación, consolidando un aprendizaje más integral y significativo en el aula básica.	Algunos docentes mostraron apertura hacia la innovación, aunque persistió la necesidad de capacitación y asesoría para integrar adecuadamente las dinámicas gamificadas en el currículo escolar.
(Olmedo et al., 2024)	En aulas virtuales, la gamificación fortaleció el aprendizaje activo al fomentar el compromiso y la personalización de recursos, mejorando el rendimiento académico en diversas asignaturas.	Generó mayor interés, participación y actitud positiva, estimulando la perseverancia y reduciendo el desinterés en entornos virtuales poco motivadores.	Favoreció el trabajo colaborativo, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, promoviendo habilidades blandas clave para contextos escolares y profesionales.	Los docentes reconocieron la utilidad de estas metodologías, aunque señalaron la necesidad de planificar su integración y contextualización para evitar un uso superficial.
(Castellano et al., 2025)	La gamificación incidió en la mejora de la retención del conocimiento y la participación activa en primaria, transformando entornos tradicionales en dinámicos.	Promovió motivación intrínseca al introducir recompensas simbólicas y retos, favoreciendo la implicación sostenida de los estudiantes en el proceso formativo.	Se fortalecieron memoria, retención de contenidos, resolución de problemas, colaboración y empatía, integrando lo cognitivo con lo socioemocional.	La percepción docente resaltó la necesidad de planificar cuidadosamente las actividades para que los elementos lúdicos se alineen con los objetivos educativos.
(Villavicencio et al., 2025)	La gamificación, junto al juego, incidió en aprendizajes significativos, creando un ambiente motivador que favoreció la construcción de conocimiento en distintos niveles educativos.	Los estudiantes mostraron entusiasmo y disposición a aprender cuando participaron en dinámicas lúdicas alineadas con objetivos de clase.	Se estimularon la creatividad, la autonomía, la comunicación y el pensamiento lógico, fortaleciendo tanto el aprendizaje académico como la interacción social.	Los docentes valoraron la gamificación como facilitadora, aunque reconocieron la necesidad de formación para integrarla de manera sistemática en los programas educativos.
(Mera et al., 2025)	La gamificación incidió en la equidad y la inclusión en el aula, fortaleciendo la dinámica escolar y transformando la interacción pedagógica en una experiencia activa.	Produjo motivación intrínseca y extrínseca, generando mayor compromiso con las actividades y reforzando el vínculo entre estudiantes y contenidos.	Se promovieron pensamiento crítico, cooperación, evaluación formativa, resolución de problemas y autonomía, consolidando el desarrollo integral del estudiante.	La percepción docente fue positiva respecto a la innovación, pero identificó como condición esencial la planificación, la formación y la adaptación al contexto real del alumnado.

Fuente: elaboración propia

Los resultados de esta tabla evidencian que la gamificación incidió de manera positiva en la transformación de entornos escolares tradicionales, generando aprendizajes activos, motivadores e inclusivos. Las investigaciones analizadas destacan que la introducción de dinámicas lúdicas contribuyó a mejorar la retención del conocimiento, el interés por aprender y la participación sostenida de los estudiantes. Asimismo, se subraya el valor de estas metodologías en el fortalecimiento de competencias cognitivas como memoria, pensamiento crítico e innovación y socioemocionales, entre ellas la cooperación, la comunicación y la empatía, fundamentales para la formación integral. Desde la perspectiva docente, la percepción fue mayormente

favorable, aunque se insistió en la necesidad de planificación, formación profesional y contextualización de las actividades gamificadas. En conjunto, los hallazgos indican que la gamificación, bien implementada, no solo motiva, sino que también promueve equidad y cohesión en el aula, configurándose como un recurso pedagógico valioso para la educación contemporánea.

Conclusiones

La síntesis de los hallazgos examinados permite concluir que la gamificación y el aprendizaje activo en el aula constituyen ejes estratégicos para repensar la práctica educativa en un contexto marcado por la transformación digital y la necesidad de formar sujetos autónomos,

críticos y competentes. El análisis evidencia que la gamificación, al introducir dinámicas lúdicas en los procesos formativos, no se limita a captar la atención de los estudiantes, sino que potencia su implicación cognitiva y socioemocional, promoviendo un aprendizaje significativo y sostenido. Su integración con metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos, consolida experiencias colaborativas y multidisciplinares que amplían la comprensión de los contenidos y fortalecen competencias transversales necesarias en la educación actual, sin embargo, la incorporación de estas estrategias no está exenta de limitaciones. La falta de capacitación docente en el uso pedagógico de tecnologías, la resistencia frente al cambio metodológico, las desigualdades en el acceso a infraestructura digital y la sobrecarga de información constituyen barreras que obstaculizan su implementación plena.

Estos desafíos exigen repensar las políticas institucionales y los lineamientos formativos para garantizar procesos inclusivos, sostenibles y coherentes con las demandas de las generaciones digitales. En este escenario, resulta evidente que el impacto positivo de la gamificación y el aprendizaje activo supera los obstáculos identificados, dado que ambos enfoques han demostrado mejorar el rendimiento académico, la motivación intrínseca y extrínseca, así como la capacidad de los estudiantes para transferir el conocimiento a situaciones reales. Por tanto, la reflexión crítica señala que su valor pedagógico radica no solo en su carácter innovador, sino en su capacidad para articular la dimensión cognitiva, tecnológica y social del aprendizaje. En conclusión, el reto de la educación contemporánea no se centra únicamente en incorporar estas metodologías, sino en garantizar que su aplicación responda a criterios

de pertinencia, equidad y calidad que fortalezcan el desarrollo integral de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Arévalo, Á. (2025). Fortalecimiento y perfeccionamiento de habilidades técnicas en electricidad básica para estudiantes de primero de bachillerato. *Multidisciplinary Journal of Sciences, Discoveries, and Society*, 2(1), 1–14. <https://revistasapiensec.com/index.php/Sciences Discoveries and Society/article/view/118>
- Bolaños, M., Soria, D., Domínguez, A., Condoy, L. A., & Tirira, V. N. (2025). IA, gamificación y aprendizaje activo en la enseñanza del inglés: En busca de un aprendizaje motivador y eficaz. *Revista Social Fronteriza*, 5(2), 1–17. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(2\)675](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(2)675)
- Bustamante, F., Troya, B., Barboto, C., Hernández, J., Martínez, M., Valencia, G., & Bernal, A. (2024). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial: Estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 4201–4217. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886
- Castellano, J., Duta, L., & Andrango, D. (2025). Gamificación en el aula: Estrategias para mejorar el aprendizaje. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 5(1), 3650–3669. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v5i1.1074>
- Cohen, N., & Gómez, G. (2019). *Metodología de la investigación, ¿para qué?: La producción de los datos y los diseños*. Editorial Teseo. https://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia_para_que.pdf
- De Vega, A. L. (2024). Gamification in the classroom: A pending subject for teachers. *Education in the Knowledge Society*, 25, 1–9. <https://doi.org/0000-0001-6871-1421>

- DongJin, S., & Mohamad, Z. (2024). Project-based learning in early science education: A systematic review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(2), 706–721. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i2/21365>
- Garrote, D. G., Rodríguez, C., & Salmerón, J. F. S. (2016). Factores influyentes en motivación y estrategias de aprendizaje. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14(2), 31–44. <https://doi.org/10.15366/reice2016.14.2.002>
- Gutiérrez, G., Herrera, S., & Kemner, J. (2020). *Pandemia y crisis*. CALAS. http://www.calas.lat/sites/default/files/pandemia_y_crisis_ebook.pdf
- Hurtado, F. J. (2020). Fundamentos metodológicos de la investigación: El génesis del nuevo conocimiento. *Revista Científica*, 5(16), 99–119. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2020.5.16.5.99-119>
- Leonidas, E., Tapia, T., Georgina, P., Cabrera, M., Lucía, D., Sinchi, C., Henry, L., & Cayo, G. (2024). Importancia de la inteligencia emocional y el aprendizaje colaborativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Esprint Investigación*, 3(2), 57–70. <https://doi.org/10.61347/ei.v3i2.75>
- Mera, B., Ramos, A., Dolores, M., Padilla, M., & Marcillo, M. (2025). Gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 8141–8158. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17540
- Ojeda, O., & Zaldívar, M. (2023). Gamificación como metodología innovadora para estudiantes de educación superior. *Revista Internacional Tecnología Educativa Docentes* 2.0, 16(1), 5–11. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332>
- Olmedo, D., Gordon, G., Jara, H., Chuqui, M., Lema, S., & Palaguaray, D. (2024). La eficacia de la gamificación en el fomento de la motivación y el aprendizaje activo en aulas virtuales. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(4), 239–251. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>
- Portero, F., & Medina, R. (2025). Estudio teórico sobre metodologías activas en la educación básica. *Revista Espacios*, 46(1), 68–82. <https://doi.org/10.48082/espacios-a25v46n01p06>
- Rodríguez, R. (2018). Los modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: Implicaciones para la educación en ciencias. *Sophia*, 14(1), 51–64. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.14v.1i.698>
- Romero, H., Real, J., & Ordoñez, L. (2021). *Metodología de la investigación*. Edicumbre. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment_data/file/133491/METODOLOGIA_DE_INVESTIGACION.pdf
- Serrano, J., & Pons, M. (2011). El constructivismo hoy: Enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. <http://redie.uabc.mx/vol13no1/contenido-serranopons.html>
- Silador, R. (2023). *Manual de investigación* (pp. 1–51). Instituto Superior Tecnológico Universitario. <https://tecnologicolezaeta.edu.ec/wp-content/uploads/2023/09/manual-de-investigacion-2023-1.pdf>
- Ulloa, D., & Carcausto, W. (2024). Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(33), 931–944. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.774>
- Vielma, E., & Salas, M. L. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. *Redalyc*, 3(9), 30–37. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630907.pdf>
- Viera, T. (2016). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel: Algunas consideraciones desde el enfoque histórico-cultural. *Redalyc*, 26, 37–43.
- Villacís, C., Zea, C., Campuzano, S., & Chifla, M. (2022). Aprendizaje basado en proyectos y la gamificación para generar el aprendizaje activo en los estudiantes. *Ciencia Unemi*,

- 15(39), 35–43.
<https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol15iss39.2022pp35-43p>
- Villavicencio, P., Reino, B., & Fernández, L. (2025). El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes. *Revista Invecom: Estudios Transdisciplinarios en Comunicación y Sociedad*, 5(3), 1–10. <https://doi.org/0009-0003-3241-6895>
- Zambrano, S., & Solano, H. (2025). Gamificación con herramientas digitales para potenciar el aprendizaje y la motivación en el entorno educativo. *Revista Social Fronteriza*, 5(1), 1–17. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(1\)e620](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)e620)
- Zumba, P., Castillo, V., Game, N., & Ramírez, L. (2024). La gamificación para el

- mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. *Revista Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 11(1), 32–44. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3302>
- Zumba, P., Castillo, V., Game, N., & Ramírez, L. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. *Uniandes Episteme*, 11(1), 32–44. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3350>



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional**. Copyright © Nombres-Apellidos, Nombres-Apellidos, Nombres-Apellidos y Nombres-Apellidos

