

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**
**GAMIFICATION AS A TEACHING STRATEGY TO ENHANCE MEANINGFUL
LEARNING**

Autores: ¹Segundo Enrique León Pluas, ²Jenny Lucía Vásquez Rugel, ³Ramiro Andrés Tapia Ramírez, ⁴Sonnia Soraya Urbina Bustos, ⁵Michael Alessandro Granda Pinta.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-3141-2223>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-3903-069X>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-0486-1513>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2076-1574>

⁵ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-3385-1473>

¹E-mail de contacto: enriquelgato@hotmail.com

²E-mail de contacto: jennyvasquez24@hotmail.com

³E-mail de contacto: andy211189@hotmail.com

⁴E-mail de contacto: sonnia.urbina@cu.ucsg.edu.ec

⁵E-mail de contacto: michaelgranda78@gmail.com

Afiliación: ¹*²*³*⁴*⁵* Autor Independiente, (Ecuador).

Artículo recibido: 4 de Julio del 2026.

Artículo revisado: 6 de Julio del 2026.

Artículo aprobado: 6 de Julio del 2026.

¹Licenciado en Ciencias de la Educación, mención en Cultura Física, graduado por la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador). Máster en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo. Docente con 29 años de experiencia profesional.

²Licenciada en Ciencias de la Educación, mención en Educación Básica, graduada por la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador). Estudiante de la Maestría en Educación Básica por la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador). Docente con 16 años de experiencia profesional.

³Licenciado en Psicología, graduado por la Universidad Técnica Particular de Loja, (Ecuador). Máster en Educación Inclusiva con mención en Intervención Psicoeducativa por la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador). Psicólogo de DECE con 3 años de experiencia profesional.

⁴Economista con mención en Gestión Empresarial Especialización en Finanzas, graduada por la Escuela Superior Politécnica del Litoral (Ecuador). Magíster en Administración de Empresas, mención en Negocios Internacionales por la Universidad de Guayaquil (Ecuador). Estudiante de la Maestría en Gestión de Proyectos por la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil (Ecuador). Docente Economista con 20 años de experiencia profesional.

⁵Licenciado en Ciencias de la Educación, mención en inglés, graduado de la Universidad Técnica Particular de Loja, (Ecuador). Máster en Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros. Docente con 7 años de experiencia profesional.

Resumen

La investigación examinó la gamificación como respuesta a las limitaciones de metodologías centradas en transmisión de contenidos que restringían motivación participación y construcción significativa del conocimiento. El objetivo fue analizar la contribución de la gamificación como estrategia didáctica e incidencia en la motivación, participación y comprensión de contenidos, con la finalidad de fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes. La metodología se desarrolló bajo un diseño cualitativo descriptivo y bibliográfico sustentado en análisis documental de artículos. Los hallazgos mostraron que la gamificación favoreció comprensión profunda participación activa motivación sostenida autonomía

académica interacción colaborativa y transferencia del conocimiento mediante retos narrativas recompensas y retroalimentación mientras su efectividad dependió de una planificación pedagógica coherente. La evidencia permitió inferir que la gamificación constituyó una mediación didáctica capaz de enriquecer experiencias formativas fortalecer procesos cognitivos y promover aprendizajes duraderos, aunque su implementación demandó formación docente recursos pertinentes y criterios de evaluación rigurosos.

Palabras clave: Gamificación, Estrategia didáctica, Aprendizaje significativo, Motivación, Innovación educativa.

Abstract

The study examined gamification as a response to the limitations of content-delivery-focused methodologies that hindered motivation, participation, and meaningful knowledge construction. The objective was to analyze the contribution of gamification as a teaching strategy and its impact on motivation, participation, and content comprehension, with the aim of strengthening meaningful learning among students. The methodology was developed using a descriptive, qualitative, and bibliographic design based on a documentary analysis of articles. The findings showed that gamification fostered deep understanding, active participation, sustained motivation, academic autonomy, collaborative interaction, and knowledge transfer through challenges, narratives, rewards, and feedback, while its effectiveness depended on coherent instructional planning. The evidence suggested that gamification served as a teaching tool capable of enriching educational experiences, strengthening cognitive processes, and promoting lasting learning, although its implementation required teacher training, appropriate resources, and rigorous assessment criteria.

Keywords: Gamification, Teaching strategy, Meaningful learning, Motivation, Educational innovation.

Sumário

A pesquisa examinou a gamificação como resposta às limitações das metodologias centradas na transmissão de conteúdos, que restringiam a motivação, a participação e a construção significativa do conhecimento. O objetivo foi analisar a contribuição da gamificação como estratégia didática e seu impacto na motivação, na participação e na compreensão dos conteúdos, com o intuito de fortalecer a aprendizagem significativa dos alunos. A metodologia foi desenvolvida sob um desenho qualitativo descritivo e bibliográfico, baseado na análise documental de artigos. Os resultados mostraram que a gamificação favoreceu a compreensão profunda, a participação ativa, a motivação

sustentada, a autonomia acadêmica, a interação colaborativa e a transferência de conhecimento por meio de desafios, narrativas, recompensas e feedback, enquanto sua eficácia dependia de um planejamento pedagógico coerente. As evidências permitiram inferir que a gamificação constituiu uma mediação didática capaz de enriquecer experiências formativas, fortalecer processos cognitivos e promover aprendizagens duradouras, embora sua implementação tenha exigido capacitação de professores, recursos pertinentes e critérios de avaliação rigorosos.

Palavras-chave: Gamificação, Estratégia de ensino, Aprendizagem significativa, Motivação, Inovação educacional.

Introducción

La gamificación ha consolidado una presencia creciente dentro de la investigación educativa debido a su capacidad para transformar experiencias de enseñanza centradas en la memorización en procesos participativos orientados a la construcción significativa del conocimiento (Yumbla, 2024). Los estudios reportan efectos favorables sobre la motivación, la participación activa, la comprensión de contenidos y el rendimiento académico, evidenciando incrementos del 45 % en desempeño escolar y del 85 % en motivación y satisfacción estudiantil cuando se incorporan dinámicas lúdicas apoyadas en recursos digitales dentro de los procesos formativos; sin embargo, la evidencia muestra que, aun cuando la gamificación manifiesta efectos favorables, su incorporación continúa siendo insuficiente frente a modelos centrados en memorización y análisis textual (Bernal et al., 2025).

Delgado et al. (2025), identificaron una relación significativa entre gamificación y aprendizaje significativo ($\rho = 0.280$; $p = 0.030$), hallazgo que confirma que una parte importante de las instituciones todavía enfrenta limitaciones para promover experiencias de aprendizaje

dinámicas y contextualizadas. En Ecuador se demuestra que asignaturas asociadas tradicionalmente a metodologías expositivas continúan enfrentando dificultades relacionadas con motivación, participación y comprensión de contenidos. Un estudio en Educación Básica Media registró que el 80 % de los estudiantes manifestó aceptación hacia la gamificación, mientras que los niveles altos de participación alcanzaron el 72 %, la motivación académica el 68 % y la comprensión de contenidos el 64 % (Erazo et al., 2026).

Tales resultados reflejan que las prácticas convencionales todavía generan escenarios de aprendizaje menos dinámicos, situación que limita el involucramiento efectivo de los estudiantes con los contenidos curriculares. El análisis conjunto permite advertir que la persistencia de metodologías centradas en la transmisión de contenidos continúa afectando la motivación, la participación y la comprensión de los estudiantes. Frente a esta realidad, surge la necesidad de examinar la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje significativo, especialmente en escenarios educativos donde todavía predominan prácticas convencionales con limitada capacidad para promover experiencias activas, colaborativas y contextualizadas de construcción del conocimiento. Ante esta problemática surge la siguiente interrogante: ¿De qué manera la gamificación como estrategia didáctica fortalece el aprendizaje significativo de los estudiantes?

En función a lo expuesto, se expone a la gamificación como una estrategia educativa que incorpora dinámicas, mecánicas y componentes propios del juego en espacios formativos no recreativos, con la finalidad de estimular motivación, participación y compromiso académico (Castellano et al., 2025). Bernal et

al. (2025), la describen como una vía pedagógica orientada a promover aprendizaje significativo mediante experiencias activas, colaborativas y retadoras. Sus características centrales incluyen retroalimentación inmediata, recompensas, narrativa, desafíos, interacción social y vínculo entre contenido curricular y experiencia práctica. Delgado et al. (2025), organizan la gamificación en tres dimensiones centrales: dinámica, mecánica y componentes, cada una asociada con formas diferenciadas de intervención pedagógica. La dinámica refiere el sentido motivacional de la experiencia; la mecánica incorpora reglas, retos y sistemas de avance; los componentes condensan insignias, puntos, niveles o recompensas. Esta clasificación permite comprender la gamificación no como simple juego, sino como diseño didáctico planificado para activar procesos cognitivos.

Mientras que Erazo et al. (2026), enfatizan que los factores decisivos de la gamificación se expresan en motivación académica, participación en clase, comprensión de contenidos y retención de información; lo cual sugiere, que la estrategia produce mayor efecto cuando las dinámicas lúdicas se subordinan a propósitos curriculares claros y a experiencias de aprendizaje sostenidas. Por otra parte, la estrategia didáctica se concibe como una mediación pedagógica intencional que organiza recursos, actividades, procedimientos y formas de interacción para favorecer el aprendizaje (Leal, 2024).

En este sentido, Hidalgo y Enríquez (2025), señalan que las actividades gamificadas permiten mejorar procesos de enseñanza-aprendizaje mediante retos, recompensas, reglas, trabajo colaborativo y retroalimentación. Sus rasgos principales son planificación, pertinencia, secuencialidad, adaptación al

grupo, orientación docente y correspondencia entre objetivos educativos y experiencia formativa. La estrategia didáctica puede clasificarse según su orientación metodológica, sus recursos y su finalidad formativa, predominando las estrategias activas, colaborativas, digitales y lúdicas, empleadas para superar prácticas centradas en exposición y memorización (Olmedo et al., 2024).

Fiestas y Founes (2023), identifican herramientas como Kahoot!, Genially y Minecraft Education, mientras Hidalgo y Enríquez (2025), incorporan actividades tradicionales gamificadas, mostrando que la mediación didáctica puede operar con o sin plataformas digitales. Los factores que condicionan la eficacia de una estrategia didáctica incluyen formación docente, disponibilidad tecnológica, claridad de objetivos, pertinencia de los recursos y acompañamiento pedagógico. Bernal et al. (2025), advierten que la capacitación en diseño gamificado y el acceso equitativo a herramientas tecnológicas siguen siendo desafíos relevantes. Mientras que Hidalgo y Enríquez (2025), añaden que el rol docente resulta decisivo para ajustar actividades a necesidades estudiantiles, sostener la motivación y brindar retroalimentación formativa.

El aprendizaje significativo se entiende como un proceso mediante el cual el estudiante relaciona saberes previos con nuevos contenidos, generando comprensión profunda, adaptable y transferible (Lescano et al., 2024). Martínez (2024), lo vinculan con la construcción de conocimientos, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, mientras Bernal et al. (2025), lo asocian con comprensión conceptual, análisis crítico y toma de decisiones. Sus características esenciales son

sentido, participación, conexión cognitiva y aplicación práctica. Berlanga y Juárez (2020), clasifican el aprendizaje significativo en tres dimensiones: saberes previos, asimilación de conocimientos y construcción de conocimientos. Esta distribución revela que el aprendizaje significativo no depende únicamente de recordar información anterior, sino de reorganizarla mediante experiencias que permitan integrar, interpretar y producir nuevos significados.

Hidalgo y Enríquez (2025), amplían la comprensión del aprendizaje significativo al mostrar factores cognitivos, emocionales y sociales asociados con la gamificación, lo que fortalece la experiencia y moviliza el pensamiento, la emoción, la comunicación y la colaboración. La relación entre gamificación y estrategia didáctica se configura a partir del diseño intencional de experiencias que convierten el contenido escolar en reto, exploración y participación. La gamificación proporciona recursos motivacionales; la estrategia didáctica define su sentido pedagógico, secuencia y finalidad (Arias y Aguilar, 2023).

Erazo et al. (2026), muestran que la aceptación estudiantil alcanzó 80 %, dato que confirma que la mediación lúdica favorece disposición para aprender cuando responde a objetivos curriculares concretos, lo que requiere mecanismos de retroalimentación inmediata, participación activa, interacción colaborativa y resolución de desafíos, los cuales convierten la estrategia didáctica en una experiencia significativa y cognitivamente exigente. La Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento de Jerome Bruner sostiene que el estudiante aprende con mayor profundidad cuando explora, formula hipótesis, organiza información y construye respuestas mediante la

acción intelectual. Su pertinencia para la gamificación se aprecia en actividades basadas en retos, búsqueda de soluciones, narrativas y toma de decisiones, pues estas experiencias desplazan la recepción pasiva del contenido y sitúan al estudiante como agente activo de construcción, exploración y reorganización del conocimiento (Pulido, 2018). La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel plantea que aprender implica relacionar conocimientos nuevos con estructuras cognitivas previas de manera sustantiva y no mecánica. En este tema, su pertinencia se observa cuando la gamificación permite conectar experiencias, contenidos curriculares y problemas reales mediante actividades motivadoras, comprensibles y aplicables (Mayedo et al., 2025).

En consecuencia, la investigación adquiere relevancia debido a que numerosos escenarios educativos continúan enfrentando dificultades relacionadas con la motivación, la participación y la comprensión de contenidos, factores que limitan la consolidación de aprendizajes significativos. La incorporación de dinámicas gamificadas favorece la implicación estudiantil, incrementa el interés por las actividades académicas y promueve experiencias formativas más participativas, situación que justifica examinar su potencial como estrategia didáctica orientada al fortalecimiento de los procesos de aprendizaje.

Desde una perspectiva teórica, el estudio amplía la comprensión sobre la relación existente entre gamificación y aprendizaje significativo, aportando evidencia empírica acerca de los mecanismos mediante los cuales las dinámicas lúdicas favorecen la construcción de conocimientos. En el plano metodológico, ofrece una referencia para futuras investigaciones interesadas en evaluar

estrategias activas dentro de entornos escolares. En términos prácticos, proporciona orientaciones aplicables para docentes e instituciones educativas que buscan fortalecer la motivación, la participación, la comprensión de contenidos y el desarrollo de competencias mediante propuestas innovadoras de enseñanza. La novedad científica se sustenta en el análisis específico de la gamificación como estrategia destinada a fortalecer el aprendizaje significativo dentro de la Educación, ámbito donde la producción investigativa continúa siendo menor en comparación con otras áreas curriculares.

Erazo et al. (2026), señalan la pertinencia de profundizar en este campo debido a sus efectos sobre motivación, participación y comprensión. Los beneficiarios directos corresponden a estudiantes, docentes e instituciones educativas interesadas en optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante metodologías activas e innovadoras. El objetivo general del estudio busca analizar la contribución de la gamificación como estrategia didáctica e incidencia en la motivación, participación y comprensión de contenidos, con la finalidad de fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Materiales y Métodos

La investigación se desarrolló bajo un tipo de estudio cualitativo, orientado a comprender e interpretar fenómenos educativos desde una perspectiva analítica y contextualizada (Iturralde y Soria, 2021). Esta elección resultó pertinente debido a que el interés investigativo se centró en examinar los aportes teóricos relacionados con la gamificación como estrategia didáctica y su influencia en el fortalecimiento del aprendizaje significativo, privilegiando la interpretación crítica de conceptos, categorías y hallazgos reportados en

la producción científica especializada. El enfoque fue descriptivo, lo que permitió caracterizar de manera sistemática propiedades, categorías y relaciones presentes en la literatura científica vinculada con el objeto de estudio (Alban et al., 2020). Su aplicación respondió a la necesidad de identificar cómo la evidencia académica ha explicado la gamificación, las estrategias didácticas y el aprendizaje significativo, favoreciendo una representación detallada de sus componentes esenciales, así como de los elementos que intervienen en su desarrollo dentro de los procesos educativos.

La investigación bibliográfica constituyó una modalidad fundamentada en la recopilación, revisión, organización y análisis de documentos científicos previamente publicados sobre una temática específica (Cortés y Iglesias, 2004). Su utilización resultó adecuada porque el estudio requirió examinar aportes teóricos y resultados empíricos procedentes de investigaciones recientes, permitiendo construir una comprensión amplia y fundamentada acerca de la relación existente entre la gamificación, las estrategias didácticas y el fortalecimiento del aprendizaje significativo. El método teórico facilitó la comprensión conceptual del fenómeno estudiado; el inductivo-deductivo permitió transitar desde hallazgos particulares hacia interpretaciones generales y viceversa; el analítico-sintético favoreció la descomposición y posterior integración de la información.

La interacción de estos procedimientos posibilitó examinar los fundamentos científicos presentes en las fuentes seleccionadas, identificar regularidades conceptuales y elaborar interpretaciones consistentes respecto de las variables examinadas y sus vínculos explicativos (Ñaupas et al., 2018). El análisis documental se entendió como una técnica destinada a examinar información contenida en

fuentes académicas mediante procedimientos de selección, clasificación e interpretación sistemática. Para su aplicación se consideraron artículos científicos publicados durante los últimos cinco años en bases de datos reconocidas como SciELO, Redalyc y Dialnet. Las fuentes fueron organizadas según pertinencia temática, rigor científico y correspondencia con las categorías investigadas, favoreciendo una interpretación crítica y fundamentada de los hallazgos.

Resultados y Discusión

La tabla 1 sintetiza los aportes diferenciados sobre la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje significativo. Los documentos revisados coinciden en reconocer su valor motivacional, aunque cada estudio introduce matices propios según como se describe a continuación: Los hallazgos evidencian una línea común: la gamificación fortalece el aprendizaje significativo cuando deja de operar como aporte lúdico y se convierte en una mediación pedagógica intencional, con objetivos, reglas, retroalimentación y actividades cognitivamente exigentes. Zambrano et al. (2022) sitúan el juego como vía para superar el aprendizaje memorístico en edades tempranas, mientras Olmedo et al. (2025) muestran resultados medibles en matemática, donde la mejora del desempeño aparece vinculada con desafíos, recompensas y práctica guiada.

Orejuela et al. (2025) amplían esta lectura al demostrar que plataformas accesibles como Wordwall y Cerebriti pueden favorecer comprensión conceptual en Ciencias Naturales aun con recursos limitados, lo cual introduce una dimensión de equidad tecnológica. Vélez et al. (2024), en cambio, desplazan el foco hacia el docente, señalando que la estrategia pierde fuerza sin competencias didácticas y digitales

sólidas. Medina (2026) aporta una lectura conceptual más amplia al diferenciar

gamificación de juego educativo, evitando reducciones metodológicas.

Tabla 1. La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje significativo

Autor y año	¿De qué manera la gamificación fortalece el aprendizaje significativo?	¿Cómo la gamificación puede mejorar la motivación, participación y comprensión de contenidos?	¿Cuáles son los principales programas que mejoran el aprendizaje significativo?
Zambrano et al. (2020)	<p>Convierte el juego en mediación didáctica.</p> <p>Reduce el aprendizaje memorístico.</p> <p>Favorece aprendizajes duraderos.</p> <p>Promueve construcción de conocimientos.</p> <p>Fortalece destrezas escolares desde educación inicial.</p>	<p>Incrementa interés mediante recompensas.</p> <p>Usa retos, puntos y medallas.</p> <p>Estimula participación constante.</p> <p>Refuerza atención e interacción.</p> <p>Despierta placer por la actividad.</p>	<p>Juegos de aula planificados.</p> <p>Actividades con puntuación.</p> <p>Retos progresivos.</p> <p>Medallas y recompensas.</p> <p>Aplicaciones o plataformas según disponibilidad.</p>
Vélez et al. (2024)	<p>Vincula gamificación con competencias docentes.</p> <p>Destaca la competencia didáctica como eje.</p> <p>Exige integración tecnológica pertinente.</p> <p>Favorece resolución de problemas matemáticos.</p> <p>Requiere formación continua del profesorado.</p>	<p>Mejora participación desde entornos atractivos.</p> <p>Estimula reflexión matemática.</p> <p>Reduce aburrimiento y ansiedad.</p> <p>Fortalece compromiso estudiantil.</p> <p>Depende de habilidades digitales docentes.</p>	<p>Juegos educativos digitales.</p> <p>Recursos tecnológicos aplicados a matemáticas.</p> <p>Estrategias gamificadas presenciales.</p> <p>Cuestionarios de competencias docentes.</p> <p>Actividades de resolución de problemas.</p>
Olmedo et al. (2024)	<p>Mejora comprensión matemática.</p> <p>Eleva rendimiento académico.</p> <p>Reduce errores en ejercicios.</p> <p>Fortalece cálculo y resolución de problemas.</p> <p>Promueve aprendizaje interactivo con evidencia pretest-posttest.</p>	<p>Aumenta participación del 60 % al 95 %.</p> <p>Eleva comprensión del 45 % al 100 %.</p> <p>Integra desafíos y recompensas.</p> <p>Favorece trabajo colaborativo.</p> <p>Exige reglas claras para evitar distracción.</p>	<p>Kahoot.</p> <p>Quizizz.</p> <p>Genially.</p> <p>Tarjetas matemáticas.</p> <p>Carreras y competencias grupales.</p>
Orejuela et al. (2025)	<p>Dinamiza Ciencias Naturales.</p> <p>Facilita conceptos abstractos.</p> <p>Conecta saberes previos y nuevos contenidos.</p> <p>Favorece comprensión conceptual.</p> <p>Funciona incluso con recursos tecnológicos limitados.</p>	<p>El 100 % mostró motivación ante juegos.</p> <p>Supera clases magistrales. Incrementa participación.</p> <p>Satisface autonomía, competencia y relación.</p> <p>Mejora interés hacia Ciencias Naturales.</p>	<p>Wordwall: crucigramas, cuestionarios y emparejamientos.</p> <p>Cerebriti: verdadero/falso, completar espacios y simulaciones.</p> <p>Videos introductorios.</p> <p>Presentaciones interactivas.</p> <p>Juegos de rondas rápidas.</p>
Gerardo (2026)	<p>Sistematiza la gamificación mediante cartografía conceptual.</p> <p>Integra tecnología, motivación y aprendizaje significativo.</p> <p>Distingue gamificación de juego educativo.</p> <p>Resalta diseño pedagógico intencional.</p> <p>Potencia aprendizajes duraderos y colaborativos.</p>	<p>Recompensas, niveles y retos sostienen interés.</p> <p>Narrativas generan implicación emocional.</p> <p>Retroalimentación orienta el avance.</p> <p>Misiones y progresión fortalecen autonomía.</p> <p>Dinámicas colaborativas mejoran clima de aula.</p>	<p>Cartografía conceptual.</p> <p>Misiones educativas.</p> <p>Insignias y niveles.</p> <p>Narrativas didácticas.</p> <p>Recursos digitales móviles y actividades gamificadas.</p>

Fuente: Elaboración propia.

La tensión principal aparece entre motivación y aprendizaje: el juego puede activar interés, pero también distraer si la competencia desplaza el contenido. La inclusión exige diseño flexible, formación docente y acceso razonable a recursos, pues la gamificación no resuelve por sí sola las brechas pedagógicas, aunque sí ofrece una vía fértil para reconfigurar la experiencia escolar. La implementación de estrategias gamificadas exige comprender que

el valor pedagógico del juego no depende de la incorporación aislada de recompensas o competencias, sino de su capacidad para transformar las experiencias de aprendizaje en procesos intelectualmente desafiantes y emocionalmente significativos. Las propuestas planteadas poseen alta aplicabilidad debido a que integran motivación, participación y construcción activa del conocimiento, favoreciendo una mayor implicación del

estudiante en su trayectoria formativa. Su principal fortaleza reside en la posibilidad de conectar contenidos curriculares con experiencias dinámicas capaces de estimular la curiosidad, la autonomía y la resolución de problemas. No obstante, la efectividad de estas iniciativas depende de condiciones institucionales específicas; la disponibilidad

tecnológica, la formación docente y la existencia de tiempos destinados al diseño pedagógico constituyen factores determinantes para su sostenibilidad. También pueden surgir dificultades asociadas a la resistencia frente a metodologías innovadoras o a la tendencia de reducir la gamificación a dinámicas recreativas desvinculadas de objetivos académicos.

Tabla 2. Estrategias innovadoras para promover el uso de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje significativo.

Estrategia	Objetivo	Descripción	Indicador de evaluación	Recursos
Ecosistema de Misiones Cognitivas	Fortalecer aprendizajes significativos mediante secuencias gamificadas que vinculen conocimientos previos, resolución de desafíos y aplicación de saberes escolares complejos.	La estrategia organiza el currículo en misiones escalonadas donde cada reto exige movilizar conocimientos anteriores para desbloquear nuevos niveles de comprensión. Los estudiantes construyen rutas personalizadas de aprendizaje, reciben continua y evidencian progresivamente el dominio conceptual alcanzado.	Incremento del desempeño académico Porcentaje de misiones completadas Participación sostenida durante el proceso formativo.	Plataforma digital. Rúbricas de desempeño. Dispositivos móviles. Banco de desafíos. Sistema de seguimiento.
Laboratorio de Aventuras Académicas	Potenciar la comprensión profunda de contenidos mediante experiencias narrativas inmersivas que integren emoción, análisis crítico y construcción activa del conocimiento.	Los contenidos curriculares se transforman en historias interactivas donde cada estudiante asume roles específicos para resolver situaciones problemáticas. La progresión narrativa demanda investigación, argumentación y toma de decisiones, favoreciendo la apropiación significativa de los conceptos abordados.	Nivel de comprensión conceptual. Resolución efectiva de problemas.	Guiones pedagógicos. Recursos multimedia. Equipos colaborativos. Espacios flexibles. Plataforma interactiva. Facilitadores académicos.
Circuito de Insignias para la Transferencia del Conocimiento	Favorecer la aplicación práctica de los aprendizajes mediante sistemas de reconocimiento que valoren evidencias auténticas de comprensión y desempeño.	Los estudiantes obtienen insignias académicas cuando demuestran capacidad para aplicar conocimientos en escenarios diversos. Cada reconocimiento exige evidencias verificables relacionadas con análisis, creación, innovación o resolución de problemas, evitando recompensas centradas únicamente en participación superficial.	Cantidad de insignias obtenidas por desempeño. Diversidad de aplicaciones desarrolladas.	Sistema digital de insignias. Portafolios electrónicos. Evaluadores docentes. Evidencias de aprendizaje. Conectividad. Instrumentos de valoración.
Mapa de Desafíos Interdisciplinarios	Integrar áreas curriculares mediante experiencias gamificadas que promuevan pensamiento sistémico, colaboración y solución de problemas complejos.	La estrategia estructura desafíos conectados entre asignaturas. Cada reto requiere movilizar saberes provenientes de diferentes disciplinas para avanzar dentro de un mapa progresivo que representa metas, logros y trayectorias de aprendizaje compartidas.	Porcentaje de desafíos resueltos. Número de soluciones propuestas.	Plataforma colaborativa. Recursos digitales. Materiales didácticos. Cronograma institucional. Instrumentos de seguimiento.
Observatorio Gamificado	Consolidar una cultura institucional de innovación pedagógica mediante procesos permanentes de diseño, implementación y evaluación de experiencias gamificadas.	Estudiantes y docentes documentan, analizan y mejoran experiencias gamificadas desarrolladas en la institución. Los resultados alimentan una comunidad de aprendizaje que comparte buenas prácticas, genera conocimiento pedagógico y fortalece la mejora continua.	Número de experiencias implementadas. Sostenibilidad de las iniciativas desarrolladas.	Repositorio institucional. Herramientas colaborativas. Docentes líderes. Estudiantes participantes. Protocolos de evaluación.

Fuente: Elaboración propia.

Desde una perspectiva institucional, estas estrategias ofrecen posibilidades relevantes para fortalecer culturas de innovación, mejorar indicadores de participación y promover prácticas inclusivas que reconozcan distintos ritmos y estilos de aprendizaje. Su proyección trasciende la mejora inmediata del rendimiento académico, puesto que contribuye a consolidar escenarios educativos donde el aprendizaje adquiere sentido personal, relevancia social y continuidad formativa, favoreciendo procesos de transformación pedagógica sostenidos en el tiempo.

Conclusiones

El análisis desarrollado permitió comprender que la gamificación constituye una estrategia didáctica con capacidad para fortalecer el aprendizaje significativo cuando su diseño trasciende la incorporación superficial de dinámicas recreativas y se orienta hacia la construcción intencionada de experiencias de aprendizaje cognitivamente retadoras, emocionalmente estimulantes y pedagógicamente planificadas. La revisión de la evidencia científica examinada mostró una coincidencia consistente respecto a la influencia positiva de esta estrategia sobre la motivación, la participación, la comprensión de contenidos y la consolidación de aprendizajes duraderos, aspectos que permitieron interpretar que la relación entre juego y aprendizaje no se limita a la generación de interés inmediato, sino que favorece procesos de apropiación, aplicación y transferencia del conocimiento.

Desde esta perspectiva, la gamificación emerge como una alternativa pertinente frente a prácticas centradas predominantemente en la transmisión de información, favoreciendo entornos educativos donde el estudiante asume un papel más autónomo, reflexivo y comprometido con su propio proceso formativo. Una lectura crítica de

los hallazgos permite advertir que los beneficios atribuidos a la gamificación no dependen exclusivamente de los recursos tecnológicos empleados ni de la presencia de recompensas simbólicas, sino de la calidad pedagógica del diseño que sustenta cada experiencia. Tal consideración amplía la comprensión teórica del fenómeno al evidenciar que la motivación constituye un medio para el aprendizaje y no un fin en sí mismo. En el plano metodológico, la diversidad de enfoques identificados enriqueció la comprensión del objeto de estudio; sin embargo, también reveló limitaciones relacionadas con la heterogeneidad de diseños investigativos, la predominancia de estudios descriptivos y la escasez de seguimientos longitudinales que permitan valorar la permanencia de los efectos observados en el tiempo. A ello se suma la influencia de variables institucionales, tecnológicas y formativas que condicionan la implementación efectiva de las propuestas gamificadas.

A partir de los resultados obtenidos, se recomienda fortalecer los programas de formación docente orientados al diseño de experiencias gamificadas fundamentadas en objetivos curriculares claramente definidos, promover procesos de evaluación que consideren tanto el rendimiento académico como el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales, así como favorecer la integración progresiva de recursos digitales accesibles que respondan a las características de cada realidad educativa. Además, resulta pertinente impulsar espacios institucionales de innovación pedagógica que faciliten el intercambio de experiencias exitosas y la construcción colectiva de nuevas prácticas de enseñanza. Las posibilidades de desarrollo futuro sugieren la necesidad de profundizar en investigaciones que examinen el impacto de la gamificación en distintos niveles educativos,

áreas curriculares y poblaciones estudiantiles. De igual manera, adquiere relevancia explorar la interacción entre gamificación, inteligencia artificial, aprendizaje adaptativo y analítica educativa, considerando su potencial para personalizar trayectorias formativas. Del mismo modo, emergen interrogantes vinculadas con la sostenibilidad de la motivación a largo plazo, los procesos de inclusión educativa y la reducción de desigualdades en el acceso a experiencias innovadoras de aprendizaje. Tales líneas de profundización podrían contribuir a consolidar marcos interpretativos más sólidos y a fortalecer la capacidad transformadora de la gamificación dentro de los sistemas educativos actuales y futuros.

Referencias Bibliográficas

- Alban, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163–173.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Arias, C., & Aguilar, P. (2023). La gamificación como estrategia innovadora para estimular el aprendizaje activo en los estudiantes de la institución Matilde Hidalgo de Procel. *Revista Social Fronteriza*, 3(2), 179–198.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7699950>
- Berlanga, M. de la L., & Juárez, L. G. (2020). Paradigmas de evaluación: Del tradicional al socioformativo. *Diálogos sobre Educación*, 21, 1–14.
<https://doi.org/10.32870/dse.v0i21.646>
- Bernal, A., Naguas, J., Villarreal, M., Santillán, N., Reyes, J., Carrillo, V., & Macas, C. (2025). Gamificación como estrategia innovadora para promover el aprendizaje significativo en Estudios Sociales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 1044–1061.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15860
- 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>
- Cortés, M., & Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre metodología de la investigación*. Universidad Autónoma del Carmen.
http://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf
- Delgado, R., Farfán, J., Farfán, D., Soto, I., Santivañez, J., & Fuertes, M. (2025). Gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 9(36), 306–317.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i36.920>
- Erazo, G., Santillán, M., Mejía, L., & Ramos, P. (2026). La gamificación como estrategia para fortalecer el aprendizaje en Estudios Sociales en Educación Básica Media. *Revista G-Ner@ndo*, 7(1), 4946–4956.
<https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/1136>
- Fiestas, G. de los M., & Founes, N. (2023). Fortalecimiento de la gamificación: Estrategia para mejorar el rendimiento académico en escolares de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 5539–5561.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4845
- Gerardo, M. (2026). Jugar para aprender: La gamificación como estrategia didáctica para potenciar el aprendizaje significativo en el aula 2025–2026. *Revista Formación Estratégica*, 14(2), 1–12.
<https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/225>
- Hidalgo, G., & Enríquez, M. (2025). La gamificación como estrategia didáctica de la lectoescritura en estudiantes de básica media. *Tierra Infinita*, 11, 90–111.
<https://doi.org/10.32645/26028131.1415>
- Iturralde, C., & Soria, V. (2021). *Metodología de la investigación*. Editorial e Imprenta de la Universidad de Guayaquil.
<https://libros.ug.edu.ec/index.php/editorial/catalog/view/47/47/189>
- Leal, S. (2024). *Evolución de estrategias didácticas: Caso función seno y GeoGebra*

- aplicado.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.14064465>
- Lescano, A., Betsabe, S., & Wilfrido, G. (2024). Integration of emerging digital technologies to enhance the teaching-learning process in the robotics subject within technological education. *Journal Scientific Investigar*, 8(4), 247–274.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.247-274>
- Martínez, D. (2024). Metodologías innovadoras y tendencias curriculares: Redefiniendo la educación del siglo XXI. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 3250–3268.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2859>
- Mayedo, G., Garrido, G., Guerra, L., González, R., Valdivia, N., Pérez, H., & Maydole, I. (2025). La atención como proceso cognitivo. *Educienciapdcl2025*, septiembre, 1–7.
<https://jorcienciapdcl.sld.cu/index.php/EDUCIENCIAPDCL2025/ec2025/paper/viewFile/1060/1659>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf
- 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*, 8(19), 239–251.
<https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>
- Orejuela, H., Pacheco, S., Rodríguez, K., & Alzate, L. (2025). Gamificación en la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales: Estrategia metodológica para un aprendizaje significativo. *Maestro y Sociedad*, 22(4), 4124–4137.
<https://maestrosociedad.uo.edu.cu>
- Pulido, L. (2018). *Aprendizaje y cognición: Modelos cognitivos*. Fundación Universitaria del Área Andina. <https://bit.ly/3cexs1v>
- Vélez, J., Caballero, E., & Zambrano, J. (2024). Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de matemática en estudiantes de primaria. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6, 119–131.
<https://editorialalema.org/index.php/pentacencias/article/view/1031>
- Yumbra, G. (2024). Impacto de las plataformas digitales en el aprendizaje ecuatoriano. *Revista Transcendencia Investigativa*, 2(3), 1–10.
<https://revistasperspectivasinvestigativasve.org/index.php/Transcendencia/article/view/9>
- Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). La gamificación: Herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349–369.
<https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Segundo Enrique León Pluas, Jenny Lucía Vásquez Rugel, Ramiro Andrés Tapia Ramírez, Sonnia Soraya Urbina Bustos, Michael Alessandro Granda Pinta.

Declaraciones éticas y editoriales del artículo

Contribución de los autores (Taxonomía CRediT).

Segundo Enrique León Pluas: conceptualización de la investigación, diseño metodológico, desarrollo del proceso investigativo, análisis formal de los datos, redacción del borrador original del manuscrito, revisión crítica del contenido científico y supervisión general del estudio.
Jenny Lucía Vásquez Rugel: curación y organización de los datos, participación en la recolección de información, validación de los resultados obtenidos y elaboración de representaciones gráficas y visualización de los datos.
Ramiro Andrés Tapia Ramírez: provisión de recursos académicos y materiales para el desarrollo del estudio, apoyo en la administración del proyecto investigativo y revisión editorial del manuscrito antes de su publicación.
Sonia Soraya Urbina Bustos: conceptualización de la investigación, diseño metodológico, desarrollo del proceso investigativo, análisis formal de los datos, redacción del borrador original del manuscrito, revisión crítica del contenido científico y supervisión general del estudio.
Michael Alessandro Granda Pinta: conceptualización de la investigación, diseño metodológico, desarrollo del proceso investigativo, análisis formal de los datos, redacción del borrador original del manuscrito, revisión crítica del contenido científico y supervisión general del estudio.

Declaración de conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con la investigación presentada, la autoría del manuscrito ni la publicación del presente artículo.

Declaración de financiamiento

La presente investigación no recibió financiamiento específico de agencias públicas, comerciales o de organizaciones sin fines de lucro. En caso de existir financiamiento institucional o externo, este deberá ser declarado explícitamente por los autores en esta sección.

Declaración del editor

El editor responsable certifica que el proceso editorial del presente artículo se desarrolló conforme a los principios de integridad científica, transparencia y buenas prácticas editoriales. El manuscrito fue sometido a un proceso de evaluación mediante revisión por pares doble ciego, garantizando la confidencialidad de la identidad de los autores y revisores durante todo el proceso de dictamen académico. Asimismo, el editor declara que el artículo cumple con los criterios científicos, metodológicos y éticos establecidos por la revista.

Declaración de los revisores

Los revisores externos que participaron en la evaluación del presente manuscrito declaran haber realizado el proceso de revisión de manera objetiva, independiente y confidencial. Asimismo, manifiestan que no mantienen conflictos de interés con los autores ni con la investigación evaluada, y que sus observaciones y recomendaciones se fundamentan exclusivamente en criterios científicos, metodológicos y académicos.

Declaración ética de la investigación

Los autores declaran que la investigación se desarrolló respetando los principios éticos de la investigación científica, garantizando la confidencialidad de los datos y el respeto a los participantes del estudio. En los casos en que la investigación involucre seres humanos, los procedimientos deben ajustarse a los principios éticos establecidos en la Declaración de Helsinki y a las normativas institucionales correspondientes.

Declaración sobre el uso de inteligencia artificial

Los autores declaran que el uso de herramientas de inteligencia artificial, en caso de haberse utilizado durante el proceso de investigación o redacción del manuscrito, se realizó únicamente como apoyo técnico para mejorar la claridad del lenguaje o el análisis de información, manteniendo siempre la responsabilidad intelectual sobre el contenido del artículo. Las herramientas de inteligencia artificial no fueron utilizadas como autoras del manuscrito ni sustituyen la responsabilidad académica de los investigadores.

Disponibilidad de datos

Los datos que respaldan los resultados de esta investigación estarán disponibles previa solicitud razonable al autor de correspondencia, respetando las normas éticas y de confidencialidad establecidas por la investigación.

