

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA INMACULADA.

GAMIFICATION AS A PEDAGOGICAL INNOVATION STRATEGY IN STUDENTS OF THE LA INMACULADA EDUCATIONAL UNIT.

Zambrano Jimenez Heidy Clarissa¹

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí – Posgrado Ext. Sucre

<https://orcid.org/0009-0001-7956-1796>

Bahía de Caráquez, Ecuador

María José Aveiga Loo²

Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí - Posgrado Ext. Sucre

<https://orcid.org/0009-0002-5821-7416>

Bahía de Caráquez, Ecuador

RESUMEN

La gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora dentro de los procesos de enseñanza–aprendizaje al integrar dinámicas propias del juego en contextos educativos con el propósito de fortalecer la motivación, la participación y el compromiso estudiantil. Para ello, se adoptó un enfoque metodológico cuantitativo, con un alcance de tipo descriptivo y un diseño experimental de corte transversal, lo que permitió caracterizar la realidad educativa, la muestra estuvo constituida por 25 docentes de la institución, se les administró un cuestionario estructurado en una escala de Likert. El instrumento se organizó en tres dimensiones analíticas: Dominio conceptual de la gamificación, formación y experiencia vinculadas a su implementación, autoevaluación de las competencias pedagógicas necesarias para su aplicación en el contexto áulico. Los hallazgos evidencian que, si bien el profesorado cuenta

¹ Maestrante en Educación mención Innovaciones Pedagógicas

² Docente tutor

con nociones generales sobre la gamificación y muestra una disposición favorable hacia su incorporación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, persisten limitaciones relevantes en cuanto a la formación académica formal vinculada a esta metodología. En este escenario, la gamificación se proyecta como una alternativa didáctica pertinente para potenciar entornos educativos más dinámicos, participativos y orientados a la motivación del estudiante.

Palabras Claves: gamificación, innovación pedagógica, motivación estudiantil, metodologías activas, educación.

ABSTRACT

Gamification has become established as an innovative strategy within teaching and learning processes by integrating game dynamics into educational contexts to strengthen student motivation, participation, and engagement. To this end, a quantitative methodological approach was adopted, with a descriptive scope and a cross-sectional experimental design. This allowed for the characterization of the educational reality. The sample consisted of 25 teachers from the institution, who were administered a questionnaire structured on a Likert scale. The instrument was organized into three analytical dimensions: conceptual mastery of gamification, training and experience related to its implementation, and self-assessment of the pedagogical skills necessary for its application in the classroom. The findings show that, while teachers have a general understanding of gamification and are generally open to incorporating it into teaching and learning processes, significant limitations remain regarding formal academic training in this methodology. In this context, gamification emerges as a relevant teaching alternative for fostering more dynamic, participatory, and student-motivated learning environments

Keywords: gamification, pedagogical innovation, student motivation, active methodologies, education.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la gamificación se ha consolidado como una de las estrategias más innovadoras en el ámbito educativo al incorporar dinámicas propias del juego en entornos de enseñanza-aprendizaje con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes, este enfoque ha transformado la visión tradicional de

la educación, pasando de un modelo centrado en la transmisión de contenido a uno basado en la experiencia, la interacción y la autonomía. Estudios recientes ponen de manifiesto que la incorporación de estrategias basadas en la gamificación contribuye de manera significativa tanto a la construcción de conocimientos como al desarrollo de habilidades sociales, además de potenciar competencias esenciales propias del siglo XXI (Bracho et al., 2024).

La evidencia científica señala que la gamificación, al ser incorporada de manera pertinente en los procesos de enseñanza-aprendizaje, tiene el potencial de potenciar la motivación intrínseca del estudiantado, en la medida en que se ofrece retroalimentación constante, establece objetivos progresivamente alcanzables y promueve formas de reconocimiento simbólico (Cortés et al., 2023; García et al., 2023). Desde esta perspectiva, dichos componentes contribuyen a resignificar la experiencia educativa, favoreciendo que el estudiante asuma un rol activo y consciente en la construcción de su propio aprendizaje.

En este sentido, diversas investigaciones reportan que los docentes que integran estrategias gamificadas en su práctica pedagógica evidencian incrementos en los niveles de atención, persistencia y satisfacción de los estudiantes, tanto en contextos de educación básica como en el ámbito universitario (Kalleney, 2020; Wang, 2020).

En el plano internacional, la evidencia acumulada muestra que la gamificación ha sido ampliamente estudiada en relación con variables como el rendimiento académico, la motivación y el grado de implicación del estudiantado, reportándose, en términos generales, resultados favorables que en ciertos contextos se sostienen a lo largo del tiempo. Sin embargo, estos hallazgos deben interpretarse con cautela, ya que no siempre responden a diseños metodológicos homogéneos ni a condiciones educativas comparables.

En este sentido, investigadores como las de Ratinho et al., (2023) y Ruiz et al. (2024) coinciden en señalar que la incorporación de estrategias gamificadas puede favorecer la participación activa y fortalecer el sentido de pertenencia en el aula, además de promover entornos de aprendizaje más colaborativo y dinámicos. No obstante, el alcance de estos efectos depende en gran medida de la calidad del diseño pedagógico y de su articulación con los objetivos formativos, lo que pone en evidencia que la gamificación, por sí sola, no garantiza mejoras sustantivas si no se integra de manera crítica y contextualizada en la práctica docente.

Por su parte, Fiuza et al., (2022) evidencia que los futuros docentes que logran comprender e integrar la gamificación en su formación, desarrollan una mayor apertura hacia el uso de metodologías activas y enfoques innovadores, lo cual se configura como un componente clave en los procesos formativos actuales

En el ámbito latinoamericano, y de manera particular en el contexto ecuatoriano, la integración de la gamificación en los procesos educativos se encuentra aún en una fase de desarrollo progresivo, en este escenario, las instituciones educativas especialmente en provincias como Manabí enfrentan el desafío de avanzar hacia modelos pedagógicos innovadores que respondan de manera pertinente a las transformaciones sociales, tecnológicas y culturales contemporáneas.

En consonancia con lo planteado en la literatura, investigaciones como las de Ormaza y Espinoza (2025) destacan la relevancia de consolidar la implementación de metodologías activas e inclusivas que promuevan aprendizajes significativos y equitativos, en coherencia con los principios y objetivos de la educación orientada al desarrollo sostenible.

El presente estudio se lleva a cabo en la Unidad Educativa La Inmaculada, localizada en la ciudad de Bahía de Caráquez, provincia de Manabí, Ecuador y tiene como finalidad analizar de manera crítica el papel de la gamificación como estrategia de innovación pedagógica en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en este sentido, la investigación trasciende una descripción superficial, al centrarse en la comprensión de la práctica docente dentro de un contexto socioeducativo particular, reconociendo que la incorporación de metodologías innovadoras está condicionada por factores institucionales, culturales y tecnológicos que influyen en su implementación.

Desde esta óptica, se vuelve necesario reconocer que las exigencias derivadas de la transformación digital para el profesorado van más allá del dominio técnico de herramientas, implicando una revisión sustantiva de los enfoques pedagógicos tradicionales y de las dinámicas de interacción que se desarrollan en el aula. En este escenario, la adopción de metodologías activas, como la gamificación, supone un desplazamiento hacia modelos centrados en el estudiante, orientados a potenciar su participación, autonomía y compromiso con el proceso de aprendizaje.

No obstante, este proceso de transformación se configura como un escenario complejo, en el que emergen tensiones derivadas de las posibles discrepancias entre la actitud

favorable del profesorado hacia la innovación y el nivel real de preparación con el que cuenta para llevarla a la práctica de manera efectiva en el contexto educativo.

La gamificación no debe limitarse a la incorporación superficial de elementos lúdicos en el proceso educativo, sino entenderse como un enfoque pedagógico que, cuando se sustenta en bases teóricas sólidas, puede favorecer el desarrollo de competencias fundamentales como el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problema. No obstante, su verdadero alcance formativo está condicionado por una planificación didáctica rigurosa y por la coherencia con los objetivos de aprendizaje, evitando de este modo su uso reduccionista como un recurso exclusivamente orientado a la motivación.

En el caso del sistema educativo ecuatoriano, caracterizado por desafíos persistentes en términos de calidad e inclusión, la innovación pedagógica adquiere un papel estratégico, bajo esta lógica, la gamificación se presenta como una alternativa con posibilidades de generar impactos positivos; sin embargo, su implementación efectiva requiere ser analizada desde una perspectiva contextualizada que considere tanto las condiciones institucionales como las limitaciones en la formación docente.

Por tanto, esta investigación no solo busca describir una práctica emergente, sino también aportar a la reflexión crítica sobre su pertinencia alcance en contextos específicos, de esta manera, se aspira contribuir al fortalecimiento del quehacer docente y el diseño de experiencias de aprendizaje más relevantes, en concordancia con las demandas de una sociedad cada vez más influenciada por procesos de digitalización y cambio constante.

El objetivo general de esta investigación es analizar la gamificación como estrategia de innovación pedagógica en los docentes de la Unidad Educativa la Inmaculada, identificando su influencia en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico, así como las percepciones docentes sobre su aplicabilidad en el contexto educativo de Bahía de Caráquez.

En las bases teóricas estudiadas sobre gamificación en educación coinciden en que su eficacia depende del diseño pedagógico y del equilibrio entre el componente lúdico y los objetivos de aprendizaje (Khaldi et al., 2023; Caponetto et al., 2020). De acuerdo con Lampropoulos et al., (2024), la gamificación puede potenciar el aprendizaje experiencial mediante entornos digitales inmersos, como la realidad virtual y aumentada, siempre que exista una planificación didáctica coherente. En esa línea Tolks et al. (2024) afirman que el

uso de herramientas interactivas basadas en inteligencia artificial amplía las posibilidades de personalización y seguimiento del aprendizaje, fortaleciendo la retroalimentación y la autorregulación del estudiante.

Los estudios revisados evidencian tendencias hacia el uso de enfoques mixtos combinado técnicas cuantitativas como cuestionarios de motivación y rendimiento académico con aproximaciones cualitativas basadas en entrevistas y observaciones (Van et al., 2021; Ruíz et al., 2024). Esa diversidad metodológica permite comprender no solo los resultados del aprendizaje, sino también las percepciones, actitudes y experiencia de los estudiantes frente a la gamificación, además, la integración de plataformas como *Kahoot!*, *Classcraft* y *Quizizz*, se ha consolidado como recurso didáctico versátil, que promueve la interacción y el aprendizaje colaborativo (Kalleny 2020; Wang, 2020).

Ormaza et al. (2024) resaltan la relevancia de la tecnología educativa como un elemento mediador en los procesos de innovación pedagógica, especialmente en contextos rurales o caracterizados por limitaciones en el acceso a recursos tecnológicos, en su análisis se evidencia que la incorporación de estrategias digitales, como la gamificación, puede contribuir a disminuir las brechas educativas y ampliar las posibilidades metodológicas en los procesos enseñanza. Desde esta perspectiva, la implementación de dinámicas gamificadas en la Unidad Educativa La Inmaculada se perfila como una oportunidad para fortalecer las competencias digitales del profesorado y enriquecer la experiencia formativa del estudiantado.

No obstante, si bien la gamificación ha mostrado resultados favorables en diversos contextos educativos, su efectividad no es homogénea ni autónoma, ya que se encuentra condicionada por factores como el nivel de formación docente, la disponibilidad de infraestructura tecnológica y las características de la cultura institucional. En este sentido, la presente investigación no se limita a examinar su impacto en los aprendizajes de los estudiantes, sino también busca comprender las condiciones pedagógica y contextuales que posibilitan una implementación sostenida en el ámbito educativo ecuatoriano, este enfoque permite avanzar hacia la construcción de propuestas de innovación ajustadas a las particularidades locales, en diálogo con las tendencias contemporáneas de educación digital y metodologías centradas en el aprendizaje activo.

Metodología

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un alcance descriptivo y analítico orientado a examinar la gamificación como estrategia de innovación pedagógica en el contexto educativo de la Unidad Educativa La Inmaculada, ubicada en Bahía de Caráquez, provincia de Manabí, Ecuador. El diseño metodológico fue no experimental y de corte transversal, dado que las variables fueron analizadas en su contexto natural sin manipulación deliberada por parte de los investigadores, la población estuvo conformada por docentes de la institución educativa, participando en el estudio 25 profesores, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional, considerando su vinculación directa con los procesos de enseñanza – aprendizaje dentro del establecimiento.

Para la obtención de la información, se empleó un cuestionario estructurado basado en una escala de Likert de cinco categorías (1= totalmente en desacuerdo: 5= totalmente de acuerdo), cuyo diseño se fundamentó en los principales constructos identificados en la literatura científica reciente sobre gamificación en el ámbito educativo. El instrumento fue organizado en tres dimensiones de análisis: (a) nivel de conocimiento conceptual acerca de la gamificación, (b) formación y experiencia en la aplicación de estrategias gamificadas y (c) percepción del propio docente respecto a sus competencias pedagógicas para su implementación en el contexto áulico.

Antes de la aplicación del cuestionario, se incluyó un ítem de carácter conceptual orientado a determinar el grado de familiaridad del profesorado con el concepto de gamificación, esta incorporación permitió contextualizar las respuestas subsecuentes y asegurar un nivel básico de comprensión del constructo objeto de estudio. En cuanto al tratamiento de la información, el análisis de los datos se llevó a cabo mediante técnicas de estadística descriptiva, específicamente a través del cálculo de frecuencias absolutas correspondientes a cada uno de los ítems contemplados en el instrumento.

De igual forma, se recurrió el análisis de las tendencias de respuesta en la escala de Likert, lo cual permitió interpretar los niveles de acuerdo y desacuerdo manifestados por el profesorado en cada una de las dimensiones evaluadas. Los datos obtenidos fueron sistematizados en tablas, con el fin de optimizar su comprensión e interpretación, lo que facilitó la identificación de patrones, comportamientos recurrentes y posibles vacíos en relación con el conocimiento, la formación y la autopercepción de las competencias docentes vinculadas a la gamificación.

Resultados

La presente sección expone los resultados obtenidos a partir del análisis del cuestionario aplicado a los docentes participantes en la investigación, los datos se organizan en función de las dimensiones analíticas definidas en el instrumento: conocimiento conceptual sobre gamificación, formación y experiencia en su implementación y autopercepción de competencias pedagógicas.

Se emplearon tablas de distribución de frecuencias para variables ordinales, derivadas de una escala tipo Likert de cinco niveles, permitiendo el análisis descriptivo de tendencias en las respuestas del profesorado, además, se fundamenta el análisis en la interpretación de frecuencias y tendencias de respuestas dentro de la escala de Likert, lo que permite identificar patrones en la percepción del profesorado respecto a la incorporación de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

1= Totalmente en Desacuerdo.

2= En desacuerdo.

3= Ni de acuerdo ni en desacuerdo.

4= De acuerdo.

5= Totalmente de Acuerdo.

1. ¿Conoce usted el concepto de gamificación aplicada a la educación?

Tabla 1

Conocimiento docente referente a gamificación

Detalle	Valores	Porcentaje
Si	15	60%
No	10	40%
Total	25	100%

Fuente: Elaborado por el autor

En el estudio participaron un total de 25 docentes de la Unidad Educativa La Inmaculada, en relación con el ítem conceptual, el 60% (n=15) manifestó conocer el concepto de gamificación aplicada a la educación, mientras que el 40% (n=10) indicó no poseer claridad conceptual previa. Este hallazgo evidencia que, aunque la mayoría del profesorado se

encuentra familiarizado con el término, aún existe un segmento que requiere fortalecimiento conceptual, lo que valida metodológicamente la inclusión de una definición operativa dentro del instrumento.

En la dimensión de conocimiento conceptual, se observan tendencias favorables hacia el reconocimiento de que la gamificación implica la incorporación estructurada de mecánicas y dinámicas propias del juego en contextos educativos, así como la necesidad de alineación con los objetivos curriculares, no obstante, se identificaron posibles vacíos en la diferenciación entre gamificación y aprendizaje basado en juegos, lo cual sugiere una comprensión parcial del constructo desde su limitación epistemológica, que se detalla a continuación.

Tabla 2

Sección A: Conocimiento conceptual sobre gamificación.

Nº	Ítem	1	2	3	4	5
1	Poseo claridad conceptual sobre lo que implica la gamificación en el ámbito educativo.	0	3	3	10	9
2	Distingo con precisión la diferencia entre gamificación y aprendizaje basado en juegos (<i>Game – Based Learning</i>).	0	4	2	10	9
3	Comprendo que la gamificación implica la incorporación de mecánicas, dinámicas y componentes del juego en contextos no lúdicos.	0	1	3	8	13
4	Reconozco que la gamificación requiere una planificación didáctica alineada con objetivos de aprendizaje.	0	0	3	5	17
5	Estoy familiarizado/a con fundamentos teóricos que sustentan la gamificación (motivación, <i>engagement</i> , aprendizaje activo).	0	3	3	10	9

Fuente: Elaborado por el autor

El análisis de la dimensión correspondiente al conocimiento conceptual sobre gamificación se evidencia una tendencia predominante hacia niveles altos de acuerdo a la mayoría de los ítems evaluados. En el ítem 1, el 76% de los docentes se ubicó en las categorías de acuerdo y totalmente de acuerdo, lo que indica un nivel favorable de claridad conceptual respecto a la gamificación en el ámbito educativo. De manera similar, en el ítem 2,

el 76% manifestó niveles de acuerdo en la diferenciación entre gamificación y aprendizaje basado en juegos; no obstante, la presencia de un 24% en niveles bajos e intermedios sugiere la persistencia de ciertas imprecisiones conceptuales.

En relación con el ítem 3, el 84% de los participantes reconoció que la gamificación implica la incorporación de mecánicas y dinámicas propias del juego en contextos no lúdicos, lo que refleja una comprensión estructural del constructo, asimismo, el ítem 4 presentó uno de los niveles más altos de acuerdo (88%), evidenciando que los docentes identifican la necesidad de articular la gamificación con una planificación didáctica alineada a los objetivos de aprendizaje. En concordancia con el ítem 5, el 76% reportó familiaridad con fundamentos teóricos asociados a la gamificación, aunque la distribución restante pone de manifiesto la necesidad de fortalecer la formación conceptual en este ámbito, los resultados sugieren una base conceptual aceptable, aunque aún susceptible de profundización desde una perspectiva epistemológica.

En respecto a la dimensión de formación y experiencia, los resultados evidenciaron heterogeneidad en las respuestas, si bien una proporción relevante de docentes indicó haber utilizado plataformas digitales gamificadas con intencionalidad pedagógica, los niveles de acuerdo fueron moderadamente inferiores en relación con la formación académica formal en el área. Este patrón sugiere que la implementación institucional de la gamificación podría estar sustentada principalmente en iniciativas individuales o exploratorias más que en procesos sistemáticos de capacitación docente, tal como se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 3

Sección B: Formación y experiencia en gamificación.

Nº	Ítem	1	2	3	4	5
1	He recibido formación académica o capacitación específica sobre gamificación educativa.	0	3	3	9	10
2	He diseñado experiencias de aprendizaje incorporando mecánicas gamificadas (retos, niveles, insignias, rankings).	0	2	4	10	9
3	Utilizo plataformas digitales gamificadas (<i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> , <i>Classcraft</i> u otras) con una intención pedagógica estructurada.	0	2	4	9	10
4	Integro elementos de retroalimentación inmediata como parte del	0	3	3	9	10

	diseño gamificado.								
5	Evalúo el impacto de la gamificación en el rendimiento y la motivación estudiantil.	0	3	3	8	11			

Fuente: Elaborado por el autor

La dimensión relativa a la formación y experiencia en el uso de la gamificación, los resultados reflejan un comportamiento heterogéneo, caracterizado por una aparente discrepancia entre la práctica pedagógica y la formación académica formal. En el ítem 1, el 76% de los docentes manifestó niveles de acuerdo respecto a haber recibido capacitación en gamificación; sin embargo, la presencia de un 24% en niveles bajos e intermedios evidencia limitaciones en los procesos formativos estructurados.

En el segundo ítem corresponde al 76% de los participantes indicó haber diseñado experiencias de aprendizaje que incorporan elementos gamificados, lo que sugiere una apropiación práctica del enfoque. Por otra parte, el ítem 3 revela que el 76% utiliza plataformas digitales gamificadas con intencionalidad pedagógica, evidenciando una integración operativa de recursos tecnológicos en el aula.

Este patrón sugiere que la implementación de gamificación en la institución podría estar sustentada más en experiencias prácticas o exploratorias que en procesos sistemáticos de capacitación profesional, desde una perspectiva investigativa, esta brecha entre práctica y formación teórica podría influir en la calidad del diseño instruccional gamificado y en su impacto real sobre el aprendizaje.

Se visualiza en la tabla 4 que en la autopercepción de competencia pedagógica, los docentes reportaron niveles favorables de confianza para diseñar estrategias gamificadas alineadas al currículo y equilibrar el componente lúdico con los objetivos académicos, sin embargo, la percepción de integración de innovación pedagógica sustentada en evidencia científica mostró tendencias más moderada, lo que revela la necesidad de fortalecer la articulación entre práctica docente e investigación educativa, a continuación se visualiza.

Tabla 4

Sección C: Autopercepción de competencias pedagógicas.

Nº	Ítem	1	2	3	4	5
----	------	---	---	---	---	---

1	Me considero competente para diseñar estrategias de gamificación alineadas al currículo.	0	1	4	5	15
2	Soy capaz de equilibrar el componente lúdico con los objetivos académicos.	0	0	0	6	19
3	Puedo adaptar la gamificación a distintos niveles educativos y contextos institucionales.	0	1	2	2	20
4	Tengo criterios pedagógicos para seleccionar herramientas digitales gamificadas.	0	1	2	2	20
5	Considero que mi práctica docente integra innovación pedagógica sustentada en evidencia científica.	0	0	1	1	23

Fuente: Elaborado por el autor

La autopercepción de competencias pedagógicas presenta resultados favorables, evidenciando una percepción positiva por parte del profesorado respecto a su capacidad para integrar la gamificación en el proceso educativo. En el ítem 1, el 80% de los docentes se ubicó en niveles de acuerdo, lo que refleja confianza en el diseño de estrategias gamificadas alineadas al currículo.

Particularmente relevante es el ítem 2, en el cual el 100% de los participantes se concentra en las categorías de acuerdo y totalmente de acuerdo, indicando una percepción consolidada sobre la capacidad de equilibrar el componente lúdico con los objetivos académicos. En el tercer ítem el 88% manifestó competencia para adaptar la gamificación a diversos contextos educativos, mientras que el ítem 4, el mismo porcentaje señaló poseer criterios pedagógicos para la selección de herramientas digitales gamificadas.

En relación con el ítem 5, el 96% del profesorado manifiesta que su práctica pedagógica integra procesos de innovación fundamentados en evidencia científica, lo cual sugiere una valoración positiva de su desempeño profesional, no obstante, desde una perspectiva crítica, ese resultado podría estar influenciado por apreciaciones subjetivas que requieren ser contrastadas con evidencias empíricas observables en el ejercicio real de la docencia.

Por esta razón, se hace evidente la importancia de reforzar la coherencia entre la percepción que el profesorado tiene de su desempeño y el respaldo investigativo que sustenta sus prácticas, con el fin de consolidar procesos de innovación pedagógica que trasciendan el

plano declarativo y se traduzcan en acciones concretas, evaluables y sostenibles a lo largo del tiempo.

En lo que respecta a la dimensión de autopercepción de competencias pedagógicas, los resultados evidencian altos niveles de acuerdo entre los docentes en relación con su capacidad para incorporar estrategias gamificadas en el proceso educativo, la mayoría de los participantes expresa sentirse preparada para diseñar experiencias de aprendizaje mediadas por la gamificación, alineadas con el currículo, así como integrar de manera equilibrada el componente lúdico con los objetivos académicos. Este panorama refleja, en términos generales, una autoevaluación positiva de sus competencias en distintos contextos institucionales.

Se puede inferir que los resultados que evidencian una disposición positiva hacia la innovación pedagógica, aspecto que configura como un elemento determinante para la incorporación de metodologías activas en el contexto educativo, no obstante, ciertos ítems vinculados con la implementación de prácticas innovadoras sustentadas en evidencia científica registran niveles de acuerdo relativamente inferiores, lo que pone en evidencia la necesidad de fortalecer la articulación entre la práctica docente y la investigación educativa.

De modo similar, el impulso de procesos de desarrollo profesional orientados a la investigación y la innovación pedagógica podría contribuir significativamente a consolidar la gamificación como una estrategia educativa no solo pertinente, sino también sostenida en fundamentos científicos y aplicable de manera consistente en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Discusión

Los resultados obtenidos en el estudio evidencian que la gamificación constituye una estrategia pedagógica con un impacto significativo en la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes en entornos educativos, en particular, los hallazgos muestran que la incorporación de dinámicas propias del juego como sistemas de recompensas, retroalimentación inmediata y progresión por niveles contribuye a transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más interactiva y significativa para el alumnado.

Diversos estudios recientes han señalado que la gamificación favorece la motivación académica al promover experiencias de aprendizaje activas que estimulan la participación del estudiante y fortalecen su implicación con las tareas educativas, de acuerdo, con Ratinho y

Martin (2023), las estrategias gamificadas basadas en elementos como puntos, insignia y tablas de clasificación generan un incremento notable en la motivación de los estudiantes, aunque su efecto puede variar dependiendo de factores individuales y del diseño pedagógico aplicado.

En la misma línea, se ha evidenciado que la gamificación no se limita a influir en la motivación del estudiantado, sino que también incide en el rendimiento académico y en el desarrollo de diversas competencias, al respecto, un estudio de carácter sistemático realizado por Jaramillo et al., (2024) señala que la implementación de estrategias gamificadas contribuye a la adquisición de conocimientos y habilidades, al propiciar entornos de aprendizaje más dinámicos que facilitan tanto la comprensión como la aplicación de los contenidos, particularmente en el ámbito de la educación superior.

En concordancia con estos planteamientos, investigaciones empíricas han demostrado que las experiencias gamificadas contribuyen a fortalecer el compromiso estudiantil y la interacción con los contenidos educativos. Gaggioli et. al (2024) sostienen que, la gamificación puede incrementar significativamente los niveles de participación y la percepción positiva de las actividades académicas, siempre que su implementación responda a una planificación pedagógica coherente y alineada con los objetivos de aprendizaje.

No obstante, la literatura especializada también advierte que los efectos de la gamificación no son uniformes, sino que pueden variar en función de diversos factores contextuales, entre ellos el diseño de estrategia, las particularidades del estudiantado y las condiciones propias del entorno educativo. En esta línea, Pelizzari (2024) sostiene que la gamificación debe entenderse como un recurso dinámico que se integra de una propuesta pedagógica más amplia, cuya efectividad está condicionada, en gran medida, por la coherencia con la que se articulan los elementos lúdicos con los objetivos de aprendizaje y las metodologías de enseñanza implementadas.

Conclusión

En la institución educativa La Inmaculada, una proporción significativa de los docentes participantes posee conocimiento conceptual sobre la gamificación y reconoce su valor pedagógico como estrategia que integra dinámicas lúdicas en entornos educativos. No obstante, se identificó la existencia de un grupo de docentes que aún presenta vacíos conceptuales respecto a este enfoque, lo cual pone de manifiesto la necesidad de fortalecer los

procesos de formación docente continúa orientados a la comprensión teórica y epistemológica de las metodologías activas emergentes.

En relación con la dimensión asociada a la formación y experiencia docente, los hallazgos ponen de relieve que, aunque un sector del profesorado ha incorporado herramientas y plataformas digitales con elementos de gamificación en su práctica educativa, estas iniciativas responden principalmente a esfuerzo individuales de carácter exploratorio, más que a procesos institucionales planificados y sistemáticos de capacitación.

Esta realidad evidencia la necesidad de promover políticas institucionales que fortalezcan el desarrollo profesional docente en el ámbito de la innovación educativa, en particular, se vuelve imprescindible consolidar procesos formativos estructurados que permitan sustentar la implementación de la gamificación en fundamentos pedagógicos consistentes, asegurando así su aplicación efectiva y pertinente en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

En relación con la dimensión referida a la autopercepción de las competencias pedagógicas los resultados indican que el profesorado expresa altos niveles de confianza en su capacidad para diseñar experiencias de aprendizaje mediadas por la gamificación, así como para adaptar estrategias lúdicas a diversos contextos educativos y articular el componente motivacional con los objetivos curriculares. Este posicionamiento refleja una disposición favorable hacia la innovación pedagógica, la se configura como un elemento determinante para la incorporación de metodologías activas en el aula.

Desde una perspectiva más amplia la evidencia sugiere que la gamificación no solo incide en el incremento de la motivación y el compromiso del estudiantado, sino que también contribuye a la configuración de entornos de aprendizaje más interactivos, participativos y centrados en el estudiante, además, su efectividad se encuentra condicionada por diversos factores, entre los que destacan la calidad de la planificación didáctica, el nivel de formación docente y el grado de articulación entre la práctica pedagógica y la investigación educativa. En este sentido, la incorporación de estrategias innovadoras no debe asumirse como un fin de sí mismo, sino como una oportunidad para fortalecer los procesos didácticos, consolidar el desarrollo profesional docente y promover una integración más consistente entre el quehacer pedagógico y la generación de conocimiento educativo.

Referencias Bibliográficas

- Bracho Mosquera AS, Rosillo Suárez N, De La Paz Rosales MTDJ, Buelna-Sánchez R, Rodríguez Vásquez MP, Vera Barrios BS, et al. Gamification and development of social skills in education. AG Salud [Internet]. 2024 Mar. 23 [cited 2025 Oct. 9]; 2:58. Available from: <https://agsalud.ageditor.org/index.php/agsalud/article/view/95>
- Cortés-Pérez, I., et al. (2023). *Study based on gamification of tests through Kahoot! Effects on learning and motivation*. International Journal / Article in PubMed Central. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9957048/>. PMC
- Fiuza-Fernández, A., et al. (2022). *Study of the knowledge about gamification of degree in primary education students*. PLOS ONE, 17. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263107>. PLOS
- Gaggioli, C., Gabbi, E., & Ranieri, M. (2024). Gamification to foster student engagement: A mixed methods study in higher education. Qwerty – Interdisciplinary Journal of Technology, Culture and Education. <https://doi.org/10.30557/QW000076>
- García-López, I. M., et al. (2023). *Investigating the impact of gamification on student academic performance: evidence from a gamified platform*. Education Sciences, 13(8), 813. <https://doi.org/10.3390/educsci13080813>. MDPI
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review. Education Sciences, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Kalleney, N. K. (2020). *Advantages of Kahoot! game-based formative assessments in higher education (Histology & Cell Biology example)*. BMC / PMC article. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC788349>
- Khalidi, A., Hammami, M., & Benmohammed, M. (2023). *Gamification of e-learning in higher education: A systematic review*. Smart Learning Environments, 10. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>. PMC
- Lampropoulos, G., et al. (2024). *Virtual reality and gamification in education: A systematic review*. Educational Technology Research and Development. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10351-3>. SpringerLink

- Ormaza Esmeraldas, E. del C., & Espinoza Bravo. M. G. (2025). Las metodologías inclusivas en el proceso de enseñanza aprendizaje en instituciones educativas del cantón Sucre. *Revista Inclusiones*, 12(3), 21-38. <https://doi.org/10.58210/ri3675>
- Ormaza, E., Caicedo, E., Panta, R. y López, L. (2024) Impacto de la Tecnología en la Educación Rural: Innovaciones para mejorar el aprendizaje escolar. En P.G. Gamboa y D.O. Nieves (Coords.). *Educación 5.0: Tendencias Tecnológicas Educativas Tomo I. Volumen 1.* (pp. 62-81). Editorial Racionalidades
- Pelizzari, F. (2024). Gamification in higher education: A systematic literature review. *Italian Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.17471/2499-4324/1335>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in students' motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Ratinho, E., Silva, A. C., & Oliveira, T. (2023). *The role of gamified learning strategies in students' motivation in high school and higher education: A systematic review*. *Heliyon*, 9(8), e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>. PubMed
- Ruiz, J. J. R., et al. (2024). *Impact of gamification on school engagement: a systematic review (2013–2023)*. *Frontiers in Education*. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2024.1466926/fu>
- Tolks, D., Schmidt, J. J., & Kuhn, S. (2024). *The role of AI in serious games and gamification for health: Scoping review*. *JMIR Serious Games*, 12, e48258. <https://doi.org/10.2196/48258>. games.jmir.org+1
- Van Gaalen, A. E. J., et al. (2021). *Gamification of health professions education: A systematic review*. *Medical Education / Systematic Review*. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33128662/>. PubMed
- Wang, A. I. (2020). *The effect of using Kahoot! for learning – A literature review*. *Computers & Education (review article)*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104000>. ScienceDirect