



La formación docente en la implementación de la gamificación

Cedeño García Marian Valentina

Dirección de Posgrado, Cooperación y Relaciones Internacionales. Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Trabajo de Titulación, presentado como requisito para la obtención del grado de Magíster en Educación con Mención en Innovaciones Pedagógicas.

Director: Dra. Katty Gisella Zambrano Alcívar, PhD

24 de junio del 2026

La formación docente en la implementación de la gamificación

Autores:

Marian Valentina Cedeño García
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Estudiante de la Maestría en Educación con mención en Innovaciones Pedagógicas
Chone – Ecuador
marianv.cedeno@pg.ulead.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-5292-0236>
Dra. Katty Gisella Zambrano Alcívar, PhD
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Docente de la Maestría en Educación con mención en Innovaciones Pedagógicas
Chone – Ecuador
katty.zambrano@ulead.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-8714-1401>

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la incidencia de la formación docente en la integración pedagógica de la gamificación en el aula. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un alcance descriptivo y un diseño transversal, aplicándose un cuestionario a 55 docentes de instituciones educativas urbanas del cantón Chone, provincia de Manabí. Los resultados evidenciaron que la mayoría de los docentes posee conocimientos sobre gamificación, adquiridos principalmente de manera informal, y que existe una alta valoración de la motivación y de las actividades lúdicas dentro del proceso educativo. Asimismo, se identificó una disposición significativa para implementar esta metodología, aunque su aplicación práctica aún es limitada. En cuanto al impacto, los docentes perciben que la gamificación influye de manera positiva en la motivación estudiantil y en el aprendizaje significativo. En este sentido, se concluye que la formación docente constituye un factor clave para la implementación efectiva de la gamificación como estrategia pedagógica innovadora.

Palabras claves: gamificación, formación docente, innovación, motivación estudiantil, estrategia pedagógica.

Abstract

The objective of this study was to analyze the impact of teacher training on the pedagogical integration of gamification in the classroom. The study employed a quantitative approach with a descriptive scope and a cross-sectional design, using a questionnaire administered to 55 teachers from urban educational institutions in the Chone canton, Manabí province. The results showed that most teachers possess knowledge of gamification, acquired primarily through informal means, and that there is a high regard for motivation and playful activities within the educational process. Furthermore, a significant willingness to implement this methodology was identified, although its practical application remains limited. Regarding its impact, teachers perceive that gamification positively influences student motivation and meaningful learning. In this regard, it is concluded that teacher training is a key factor for the effective implementation of gamification as an innovative pedagogical strategy.

Keywords: *gamification, teacher training, innovation, student motivation, pedagogical strategy.*

1. Introducción

Para la UNESCO (2024) los docentes son el protagonista clave para la transformación educativa y el ODS 4 (2024) impulsa una educación de calidad, inclusiva y equitativa que solo puede hacerse realidad si los educadores cuentan con condiciones adecuadas para ejercer su labor. El enfoque educativo de la escuela ASPnet incorpora la gamificación y el diseño de juegos como metodologías innovadoras que promueven el aprendizaje activo, permitiendo a los estudiantes trabajar en proyectos reales en articulación con socios externos, entre ellos la UNESCO ASPnet (2024). A nivel regional, diversos estudios evidencian avances y limitaciones: en Bolivia y Paraguay las restricciones tecnológicas dificultan su aplicación (Amén-Carrillo & Hermann-Acosta, 2025), mientras que en México persisten tensiones entre innovación y tradición institucional (Silva, 2025). En Ecuador, la diversidad cultural y lingüística exige enfoques flexibles, siendo la formación docente un factor crítico para garantizar su efectividad (Zhuma et al., 2025). En la provincia de Manabí, el escaso uso pedagógico de herramientas digitales limita la participación estudiantil (Peralta & Santos, 2025).

Justificar el estudio de la capacitación docente en gamificación, en última instancia, es abordar la actualización del sistema educativo frente a desafíos del siglo XXI. Siguiendo las directrices del Ministerio de Educación, Deporte y Cultura (2021), este trabajo busca desarticular los métodos tradicionales para dar paso a una arquitectura pedagógica donde la motivación intrínseca y el diseño instruccional lúdico sean los pilares del éxito académico.

En este contexto, la presente investigación se propone analizar la eficacia de la formación docente en la superación de estas limitaciones y en la promoción de una implementación exitosa de la gamificación en el aula. Partiendo de la premisa de que una adecuada capacitación es

fundamental para lograr este objetivo, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Como incide la formación y capacitación docente en la integración pedagógica de la gamificación en el aula?, la hipótesis que sostiene este estudio postula que una adecuada formación y capacitación docente favorece la implementación efectiva de la gamificación como estrategia pedagógica innovadora, fortaleciendo la participación y el aprendizaje de los estudiantes.

2. Revisión literaria

El vínculo entre el desarrollo social y la educación es ampliamente reconocido, situando a la formación docente como un elemento central para garantizar la calidad de los procesos educativos. En este sentido, la preparación profesional del profesorado constituye un proceso sistemático de construcción intelectual y pedagógica mediante el cual el docente adquiere competencias, consolida una postura epistemológica y desarrolla habilidades que le permiten responder a los desafíos educativos contemporáneos (Lagla Chicaiza et al., 2023; Núñez Batista, 2023). En este escenario de transformación educativa, surge la gamificación como una de las estrategias metodológicas con mayor proyección dentro de los entornos de aprendizaje del siglo XXI.

Desde una perspectiva conceptual, la gamificación se define como la incorporación de elementos y dinámicas propias del juego —como sistemas de puntuación, niveles, insignias o clasificaciones— en contextos no lúdicos con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes (Espinoza & Cucho, 2022; Félix & Santana, 2025). No obstante, esta estrategia no se limita únicamente al uso de recursos recreativos, sino que se sustenta en diversos enfoques pedagógicos que explican su potencial educativo.

Entre los principales fundamentos teóricos que respaldan la gamificación se encuentra el constructivismo, el cual plantea que el aprendizaje se construye activamente mediante la interacción con problemas y retos significativos. Desde esta perspectiva, las dinámicas de juego permiten generar experiencias de aprendizaje donde el estudiante participa de manera activa en la construcción del conocimiento. De igual manera, el conectivismo destaca la importancia de las redes de aprendizaje en entornos digitales, favoreciendo la colaboración, la interacción y el acceso a múltiples fuentes de información. Finalmente, la teoría de la autodeterminación explica cómo la satisfacción de necesidades psicológicas básicas —autonomía, competencia y relación— fortalece la motivación intrínseca del estudiante, elemento clave en los procesos de aprendizaje gamificados (Sagbaicela Samaniego & Torres Lazo, 2024; Villamar Gavilanes et al., 2024)

Diversas investigaciones han evidenciado los beneficios de la gamificación en el ámbito educativo. Torres et al. (2022) destacan que la incorporación de dinámicas lúdicas favorece la motivación y el aprendizaje significativo, mientras que Navarro Mateos et al. (2021) señalan mejoras en el rendimiento académico y en el desarrollo de competencias transversales. Desde el enfoque neuroeducativo, León et al. (2024) sostienen que las experiencias de aprendizaje que incorporan elementos de juego estimulan procesos cognitivos vinculados con la memoria, la atención y la resolución de problemas.

Sin embargo, junto con estos aportes positivos, la literatura también advierte ciertas limitaciones en su implementación. Mientras algunos estudios resaltan su potencial motivador, otros señalan riesgos asociados a una aplicación inadecuada. Sabornido et al. (2022) advierten que un diseño pedagógico poco estructurado puede generar ansiedad en los estudiantes o fomentar dinámicas competitivas poco saludables. En esta misma línea, Lester et al. (2023) identifican barreras relacionadas con la falta de tiempo, recursos económicos y habilidades

técnicas del profesorado para integrar estas estrategias en el aula. Estas evidencias reflejan una tensión en la literatura entre el entusiasmo por la innovación metodológica y las dificultades prácticas que enfrentan los docentes en su aplicación.

En este contexto, el rol del docente adquiere una relevancia fundamental. La evolución del sistema educativo ha transformado su perfil profesional hacia uno más dinámico, que requiere competencias pedagógicas, tecnológicas y evaluativas para integrar metodologías innovadoras en el aula (Viera, 2021). No se trata únicamente de conocer las mecánicas del juego, sino de comprender cómo adaptarlas a los objetivos curriculares, diseñar experiencias de aprendizaje coherentes y evaluar su impacto en el proceso educativo. Según el INTEF (2024), la formación profesional continua se convierte en un requisito indispensable para garantizar una integración pedagógica responsable y efectiva de las tecnologías emergentes.

Desde esta perspectiva, la capacitación docente constituye un factor clave para la implementación exitosa de la gamificación. La formación permite que los educadores desarrollen las competencias necesarias para diseñar actividades gamificadas que respondan a principios pedagógicos sólidos, evitando una aplicación superficial o meramente recreativa de esta estrategia.

A partir de la revisión de la literatura se identifica que gran parte de los estudios existentes se centran principalmente en los efectos de la gamificación sobre el aprendizaje de los estudiantes o en las barreras tecnológicas para su implementación. Sin embargo, son menos frecuentes las investigaciones que analizan específicamente cómo la formación docente influye en la integración pedagógica de esta metodología. En consecuencia, el presente estudio busca aportar a este campo de investigación al analizar la capacitación docente como una variable

mediadora capaz de potenciar los beneficios de la gamificación y reducir las limitaciones identificadas en la literatura, contribuyendo así a una implementación más efectiva y contextualizada en el ámbito educativo.

3. Materiales y métodos

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un alcance descriptivo y un diseño transeccional o transversal. Este enfoque permitió analizar y describir el nivel de conocimiento, las actitudes y la disposición de los docentes hacia la implementación de la gamificación como estrategia pedagógica en el aula.

La población de estudio estuvo conformada por docentes pertenecientes a tres instituciones educativas urbanas del cantón Chone, provincia de Manabí. Estas instituciones fueron: la Unidad Educativa “Eugenio Espejo”, la Unidad Educativa Magaly Masson de Valle Carrera y la Unidad Educativa Augusto Solorzano Hoyos, las cuales seleccionadas considerando su accesibilidad y su representatividad dentro del contexto educativo urbano del cantón.

Para la selección de los participantes se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, invitando a participar a todos los docentes de las instituciones seleccionadas. Este tipo de muestreo permitió acceder a una muestra representativa del contexto educativo local, aunque se reconoce que presenta ciertas limitaciones en términos de generalización de los resultados. La muestra final estuvo integrada por 55 docentes que aceptaron participar de manera voluntaria en el estudio.

La recolección de datos se realizó mediante la aplicación de un cuestionario estructurado compuesto por ítems con escala tipo Likert de cinco puntos, diseñado para medir el nivel de

conocimiento, las actitudes y la disposición de los docentes hacia la utilización de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El instrumento fue sometido a un proceso de validación mediante juicio de expertos en el área de educación e innovación pedagógica, además de una prueba piloto que permitió verificar la claridad y pertinencia de los ítems. La confiabilidad del instrumento se determinó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0,901, lo que indica un nivel adecuado de consistencia interna.

El cuestionario fue aplicado de manera virtual mediante un link de Forms que llevaba directamente a la encuesta, garantizando en todo momento la participación voluntaria, el anonimato de los participantes y la confidencialidad de la información recopilada. Asimismo, se informó previamente a los docentes sobre los objetivos de la investigación y se obtuvo su consentimiento informado antes de la aplicación del instrumento.

Para el análisis de los datos se empleó el software estadístico Jasp, utilizando técnicas de estadística descriptiva, tales como frecuencias, porcentajes, lo que permitió obtener una visión general del fenómeno estudiado y describir las percepciones de los docentes respecto a la gamificación dentro del contexto educativo analizado.

4. Resultados

Tabla 1

Formación docente

Frecuencias para ¿Ha recibido capacitación formal en gamificación?

¿Ha recibido capacitación formal en gamificación?	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
No	15	27.3	27.3%	27.3

Frecuencias para ¿Ha recibido capacitación formal en gamificación?

¿Ha recibido capacitación formal en gamificación?	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Sí, de manera informal (autoformación, lecturas, webinars)	21	38.2	38.2%	65.5
Sí, en cursos o talleres certificados	19	34.5	34.5%	100.0
Ausente	0	0.0		
Total	55	100.0		

Los resultados muestran que el 38,2% de los docentes han recibido capacitación en gamificación de manera informal a través de autoformación, lecturas o webinars, que son la mayor frecuencia. El 34,5% han participado en cursos o talleres certificados, mientras tanto el 27,3% indicaron no haber participado en ningún tipo de capacitación. La gran mayoría tiene un grado de conocimiento sobre gamificación con un 72,7%, una gran proporción que se ha preparado de forma autónoma.

Tabla 2

Metodología de enseñanza

Frecuencias para Su metodología de enseñanza en el aula es principalmente:

Su metodología de enseñanza en el aula es principalmente:	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Aprendizaje activo y experimentación	8	14.5	14.5%	14.5
Aprendizaje cooperativo	15	27.3	27.3%	41.8
Aprendizaje gamificado a través de la robótica	2	3.6	3.6%	45.5
Aprendizaje participativo y manipulativo	7	12.7	12.7%	58.2
Aprendizaje significativo y constructivismo	19	34.5	34.5%	92.7
Aprendizaje transmisivo	4	7.3	7.3%	100.0
Ausente	0	0.0		
Total	55	100.0		

Los resultados evidencian que la tendencia predominante que usan los docentes es el aprendizaje significativo y constructivista con el 34,5%, el aprendizaje cooperativo con una frecuencia de 27,3%. La participación activa y experimental tuvo una incidencia de 14,5%, el aprendizaje participativo y manipulativo con una presencia de 12,7%. El aprendizaje transmisivo presenta una presencia baja con una frecuencia de 7,3%, sugiriendo una disminución en enfoques tradicionales de enseñanza. La integración de metodologías en aprendizaje gamificado mediante robótica es limitada con una participación en aulas de 3,6 %, la gamificación aún no se encuentra plenamente integrada en la práctica docente.

Tabla 3

Motivación y actividades lúdicas

Nivel de importancia otorgado a la motivación dentro del aula.	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Alto	34	61.8	61.8%	61.8
Bajo	1	1.8	1.8%	63.6
Medio	20	36.4	36.4%	100.0
Ausente	0	0.0		
Total	55	100.0		

La mayoría de los docentes, 61,8 % manifestaron que la motivación tiene un nivel alto en el ambiente educativo, donde el 36,4 % indicaron que el nivel de importancia media, por lo tanto, 1,8 % consideró que es baja la importancia de la motivación en el entorno educativo. Reflejando que la motivación dentro del aula de clases es fundamental, es un elemento favorable para incorporar estrategias innovadoras como la gamificación.

Tabla 4

Frecuencias para nivel de importancia otorgado a las actividades lúdicas para aumentar la motivación

Nivel de importancia otorgado a las actividades lúdicas para aumentar la motivación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Bastante	22	40.0	40.0%	40.0
Mucho	28	50.9	50.9%	90.9
Poco	5	9.1	9.1%	100.0
Ausente	0	0.0		
Total	55	100.0		

Los resultados sobre la percepción del nivel de importancia de las actividades lúdicas para aumentar la motivación con una valoración de 50,9 % que indicó que estas actividades tienen mucha importancia, mientras que el 40 % señaló que poseen bastante importancia. Mientras tanto, un 9,1 % manifestaron que las actividades lúdicas poseen poca importancia en el aumento de la motivación.

Tabla 5

Implementación de la gamificación

Frecuencias para ¿Implementaría la gamificación dentro de su metodología de enseñanza?

¿Implementaría la gamificación dentro de su metodología de enseñanza?	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
De vez en cuando	18	32.7	32.7%	32.7
Si	37	67.3	67.3%	100.0
Ausente	0	0.0		
Total	55	100.0		

La disposición de los participantes para implementar la gamificación dentro de su metodología de enseñanza. Los resultados evidenciaron una alta tendencia a su incorporación, el 67,3 % indica que se implementará la gamificación dentro de la práctica docente, mientras tanto un 32,7 % señala que la implementaría de vez en cuando presentando una tendencia moderada

hacia su aplicación como estrategia pedagógica. Todos reflejan una alta disposición de los docentes hacia la implementación de la gamificación como un recurso metodológico, siendo de manera permanente o eventual.

Tabla 6

Impacto percibido

Frecuencias para ¿Qué impacto cree que tiene la gamificación en la motivación estudiantil?

¿Qué impacto cree que tiene la gamificación en la motivación estudiantil?	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Nulo	2	3.6	3.6%	3.6
Regular	1	1.8	1.8%	5.5
Bueno	9	16.4	16.4%	21.8
Alto	18	32.7	32.7%	54.5
Muy alto	25	45.5	45.5%	100.0
Ausente	0	0.0		
Total	55	100.0		

La percepción del impacto de la gamificación en la motivación estudiantil es optimista, los resultados muestran de forma mayoritaria que el 45,5 % de los docentes consideran que el impacto es muy alto, mientras el 32,7 % señala que es alto, mientras tanto el 16,4% de los participantes percibe que el impacto de la gamificación es bueno, a diferencia con menor frecuencia como regular un 1.8%. Diferenciado de un 3,6% que considera un impacto nulo. La gamificación tiene un impacto alto o muy alto dentro de la motivación estudiantil, evidenciando una percepción ampliamente favorable.

Tabla 7

Frecuencias para ¿Qué impacto cree que tiene la gamificación en el aprendizaje significativo?

¿Qué impacto cree que tiene la gamificación en el aprendizaje significativo?	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Regular	3	5.5	5.5%	5.5
Bueno	7	12.7	12.7%	18.2
Alto	23	41.8	41.8%	60.0
Muy alto	22	40.0	40.0%	100.0
Ausente	0	0.0		
Total	55	100.0		

Resultados relacionados con la percepción del impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo muestran una tendencia favorable. De los docentes encuestados un 41,8 % considera que la gamificación tiene un impacto alto en el aprendizaje significativo, mientras que el 40% indica que su impacto es muy alto. Por otra parte, el 12,7 % de los encuestados percibe que el impacto es bueno, con una diferencia de 5,5 % que lo califica como regular. En los resultados se observa que la gamificación tiene un impacto alto o muy alto dentro del aprendizaje significativo en el entorno educativo.

5. Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación permiten evidenciar que la formación docente constituye un factor determinante en la implementación de la gamificación como estrategia pedagógica. En este sentido, se observa que, si bien una proporción significativa de docentes (72,7 %) posee algún tipo de conocimiento sobre gamificación, este se ha desarrollado principalmente de manera informal. Este hallazgo coincide con lo señalado por Lester et al. (2023), quienes identifican que la falta de formación estructurada limita la integración efectiva de metodologías innovadoras en el aula.

Asimismo, los resultados muestran que las prácticas pedagógicas predominantes se alinean con enfoques constructivistas y de aprendizaje significativo, lo cual guarda coherencia con los planteamientos teóricos expuestos en la revisión (Sagbaicela Samaniego & Torres Lazo, 2024; Villamar Gavilanes et al., 2024) Este aspecto representa una base favorable para la incorporación de la gamificación, ya que, como sostienen Espinoza y Cucho (2022), esta estrategia se fundamenta precisamente en la participación activa del estudiante en la construcción del conocimiento.

En relación con la motivación, los datos evidencian que la mayoría de los docentes reconoce su alta importancia dentro del proceso educativo, así como el valor de las actividades lúdicas para potenciarla. Estos resultados se encuentran en concordancia con estudios como los de Torres et al. (2022) y Jaramillo-Mediavilla et al. (2024), quienes destacan que la gamificación incrementa significativamente la motivación y el compromiso estudiantil. Desde esta perspectiva, la percepción positiva de los docentes constituye un elemento clave para facilitar la adopción de esta metodología.

No obstante, a pesar de la alta disposición para implementar la gamificación (67,3 %), su aplicación real en el aula aún es limitada, especialmente en lo que respecta a estrategias más complejas como el uso de robótica o entornos digitales gamificados. Esta brecha entre intención y práctica coincide con lo planteado por Sabornido et al. (2022), quienes advierten que las dificultades en el diseño pedagógico y la falta de competencias tecnológicas pueden obstaculizar su implementación efectiva.

Por otra parte, la percepción del impacto de la gamificación tanto en la motivación como en el aprendizaje significativo es altamente favorable, lo cual refuerza los hallazgos de Navarro

Mateos et al. (2021) y Khaldi et al. (2023), quienes evidencian mejoras en el rendimiento académico y en el desarrollo de competencias transversales. Sin embargo, es importante considerar que estos resultados se basan en percepciones docentes, lo que sugiere la necesidad de futuras investigaciones que evalúen el impacto real en el desempeño estudiantil.

En síntesis, los resultados confirman la hipótesis planteada, evidenciando que la formación docente influye de manera significativa en la integración pedagógica de la gamificación. No obstante, también se identifican desafíos relacionados con la formalización de la capacitación y la traducción de la disposición docente en prácticas concretas dentro del aula.

6. Conclusiones

A partir de los resultados obtenidos, se concluye que la formación docente desempeña un papel fundamental en la implementación de la gamificación como estrategia pedagógica innovadora. Si bien la mayoría de los docentes posee conocimientos sobre esta metodología, estos se han adquirido principalmente a través de procesos informales, lo que evidencia la necesidad de fortalecer la capacitación estructurada.

Asimismo, se determinó que los docentes presentan una alta valoración de la motivación y de las actividades lúdicas dentro del proceso educativo, lo cual favorece la aceptación de la gamificación. De igual manera, existe una disposición significativa para su implementación en el aula, aunque su aplicación práctica aún es limitada.

Por otro lado, se concluye que la gamificación es percibida como una estrategia con alto impacto tanto en la motivación estudiantil como en el aprendizaje significativo, lo que refuerza su potencial como herramienta educativa. En este sentido, la investigación confirma que una adecuada formación docente contribuye a potenciar los beneficios de la gamificación y a facilitar

su integración pedagógica.

Finalmente, el estudio aporta evidencia sobre la importancia de considerar la capacitación docente como un elemento clave para la innovación educativa, especialmente en contextos donde aún persisten limitaciones en el uso de metodologías activas.

7. Limitaciones y Recomendaciones

Limitaciones

Entre las principales limitaciones del estudio se encuentra el uso de un muestreo no probabilístico por conveniencia, lo cual restringe la generalización de los resultados a otros contextos educativos. Asimismo, el tamaño de la muestra (55 docentes) limita el alcance de los hallazgos.

Otra limitación relevante es el enfoque exclusivamente descriptivo del estudio, el cual no permite establecer relaciones causales entre las variables analizadas. Además, la información recopilada se basa en percepciones docentes, lo que puede introducir sesgos subjetivos en los resultados.

Finalmente, se reconoce que la investigación no evalúa la implementación real de la gamificación en el aula ni su impacto directo en el rendimiento estudiantil, lo que representa una oportunidad para futuras investigaciones.

Recomendaciones

Se recomienda a las instituciones educativas y a los organismos responsables de la formación docente diseñar e implementar programas de capacitación formal en gamificación,

orientados no solo al conocimiento teórico, sino también al desarrollo de competencias prácticas para su aplicación en el aula.

Asimismo, es importante promover espacios de formación continua que integren el uso de herramientas tecnológicas y metodologías activas, con el fin de fortalecer las capacidades del profesorado frente a los desafíos educativos actuales.

Se sugiere también fomentar la investigación aplicada que permita evaluar el impacto real de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes, incorporando diseños metodológicos experimentales o cuasiexperimentales.

Finalmente, se recomienda incentivar el trabajo colaborativo entre docentes para el intercambio de experiencias y buenas prácticas en el uso de la gamificación, lo cual puede contribuir a una implementación más efectiva y contextualizada.

8. Referencias bibliográficas

- Amén-Carrillo, M. E., & Hermann-Acosta, A. (2025). *Revisión Sistemática: La gamificación como estrategia docente en la educación general básica en América del Sur*. Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun - ISSN: 2697-3456, 9(17), 1333-1350.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2014). *Gamification and student motivation*. Interactive Learning Environments. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Espinoza, R. N. G., & Cucho, L. I. L. (2022). *La gamificación en el aprendizaje de la matemática en la Educación Básica Regular*. Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 6(25), 1698-1713.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i25.447>
- Félix, C. C., & Santana, W. M. R. (2025). *Tendencias y desafíos de la gamificación e inteligencia artificial en la educación: Revisión sistemática*. Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 9(39), 2971-2988.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i39.1098>
- Fernández, J. R. D., & Taquire, C. D. C. (2022). *Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(6), 262-285. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3485
- INTEF. (2024, diciembre 20). *INTEF en 2024, un año de nuevas oportunidades en formación y tecnología educativa*. INTEF. <https://intef.es/Noticias/intef-en-2024-un-ano-de-nuevas-oportunidades/>

- 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>
- Khalidi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). *Gamification of e-learning in higher education: A systematic literature review*. *Smart Learning Environments*, 10(1), 10. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>
- Lagla Chicaiza, R. X., Martínez Guerrero, L. P., González Albarracín, E. E., & Cerna Sandoval, A. V. (2023). *Las estrategias pedagógicas innovadoras: Un análisis crítico en la formación docente*. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 8(11 (NOVIEMBRE 2023)), 320-337.
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* *Academic Exchange Quarterly*, 15, 1-5.
- León, M. L. D. T. A. y, Aparcana, L. J. Y. H., & Díaz, M. M. Y. T. (2024). *Principios teóricos de la gamificación: Un análisis conceptual y reflexivo*. *CIENCIAS PEDAGÓGICAS*, 17(3), 296-310.
- Lester, D., Skulmoski, G. J., Fisher, D. P., Mehrotra, V., Lim, I., Lang, A., & Keogh, J. W. L. (2023). *British Journal of Educational Technology* | *BERA Journal* | *Wiley Online Library*. <https://doi.org/10.1111/bjet.13311>
- Mårell-Olsson, E. (2022). *Teachers' Perception of Gamification as a Teaching Design*. *Interaction Design and Architecture(s)*, 70-100. <https://doi.org/10.55612/s-5002-053-004>

Ministerio de Educacion Deporte y Cultura. (2021). *Estudiantes de la UE 6 de Octubre aprenden con la gamificación – Ministerio de Educación, Deporte y Cultura.*

<https://educacion.gob.ec/estudiantes-de-la-ue-6-de-octubre-aprenden-con-la-gamificacion/>

Nascimento, S. A. G. C., Souza, C. A. de, Oliveira, E. D. de, Lima, G. S., Nascimento, I. J. B. M.

F. do, Fagundes, J. M., Viana, M. C. V., Cardoso, R. S., & Júnior, T. S. C. (2025).

Gamification in Education: A Systematic Review of the Literature. Journal of Tertiary Education and Learning, 3(3), 128-133. <https://doi.org/10.54536/jtel.v3i3.5590>

Navarro Mateos, C., Pérez López, I. J., & Marzo, P. F. (2021). *La gamificación en el ámbito*

educativo español: Revisión sistemática (Gamification in the Spanish educational field: a systematic review). Retos, 42, 507-516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>

Núñez Batista, A. A. (2023). *El mejoramiento de la formación docente: Una necesidad social en el contexto dominicano actual*. Varona. Revista Científico Metodológica, (77).

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1992-82382023000200019&lng=es&nrm=iso&tlng=en

OECD. (2025). *Preparing teachers for digital education: Continuing professional learning on digital skills and pedagogies*. OECD Education Policy Perspectives.

<https://doi.org/10.1787/af442d7a-en>

Panda, D. R. (2024). *Gamification and Educational Technology in Teacher Training:*

Opportunities and Challenges. International Journal of Research Publication and Reviews, 5(9), 701-711. <https://doi.org/10.55248/gengpi.5.0924.2503>

- Peralta, C. K. M., & Santos, R. O. Z. (2025). *Gamificación en el uso de plataformas digitales en estudiantes de educación básica*. Código Científico Revista de Investigación, 6(E2), 238-252. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE2/1025>
- Ríos-Muñoz, G. R., Fuster-Barcelo, C., & Muñoz-Barrutia, A. (2025). *The impact of gamification on learning outcomes: Experiences from a Biomedical Engineering course* (arXiv:2509.06126). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2509.06126>
- Ross, L., & William, E. (2024). *Gamification as a Strategy to Improve Student Engagement in Adult Education*.
- Sabornido, E. B., Niepes, G. L., & Cabria, F. M. N. (2022). *Key Challenges and Barriers in Gamification: A Systematic Review*. APJAET - Journal Ay Asia Pacific Journal of Advanced Education and Technology, 1(1), 13-19. <https://doi.org/10.54476/apjaetv1i1mar20221054>
- Sagbaicela Samaniego, J. D., & Torres Lazo, A. M. (2024). *Influencia de la gamificación en la motivación, basada en las necesidades psicológicas básicas en estudiantes durante las clases de Educación Física*. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/45460>
- Silva, J. E. A. (2025). *Percepción de la Gamificación Educativa en Escuelas Normales durante la Formación Docente en el Periodo 2023–2025*. Ibero Ciencias - Revista Científica y Académica - ISSN 3072-7197, 4(3), 1326-1345. <https://doi.org/10.63371/ic.v4.n3.a174>
- Torres, Á. F. R., Nicolalde, M. A. M., Medina, D. A. T., & Alvear, J. C. R. (2022). *Formación docente en el proceso de cambio e innovación en la educación*. Revista Venezolana de Gerencia, 27(8), 1420-1434. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.8.43>

- UNESCO. (2024). *Estudiantes de la escuela ASP net de Dinamarca presentan «El viaje de la UNESCO»*. <https://www.unesco.org/en/articles/students-asp-net-school-denmark-present-unesco-journey-board-game>
- Viera, I. A. (2021). *La Tecnología Educativa en el Proceso de Formación Docente*. Revista Docentes 2.0, 10(2), 5-12. <https://doi.org/10.37843/rted.v10i2.206>
- Villamar Gavilanes, A. M., Sánchez Casanova, R., Villamar Gavilanes, A. M., & Sánchez Casanova, R. (2024). *Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior*. Educación, 33(65), 166-188. <https://doi.org/10.18800/educacion.202402.e001>
- Vrcelj, A., Hoic-Božic, N., & Dlab, M. H. (2023). *Use of Gamification in Primary and Secondary Education: A Systematic Literature Review*. International Journal of Educational Methodology, 9(1), 13-27.
- Zhuma, N. del C. S., Jimenez, M. J. R., Imaicela, B. N. A., Zambrano, R. A. B., & Borja, B. B. (2025). *Gamificación en la educación primaria: Un enfoque para diversos estilos de aprendizaje en Ecuador*. Arandu UTIC, 12(3), 837-850. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1349>