

**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA
PRIVADA “DON BOSCO”**



**PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**LA IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTOR:

SARMIENTO RIVERA, María del Pilar

ASESOR:

Mag. LOPEZ PAREDES, Yoel Antonio

CHACAS – PERÚ

2025



PERÚ

Ministerio
de EducaciónViceministerio
de Gestión PedagógicaDirección de Formación
Inicial DocenteDirección Regional
de AncashEESPP
"Don Bosco"

Creada por D. S. N° 024-89-ED. Licenciada con RM. N° 605-2024-MINEDU

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y PORCENTAJE DE SIMILITUD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN / INFORME DE TESIS

I. DATOS DEL/ DE LOS ESTUDIANTE/S

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	PROGRAMA DE ESTUDIO
1	SARMIENTO RIVERA MARÍA DEL PILAR	73828335	EDUCACIÓN PRIMARIA
2			
3			

II. PROGRAMA DE PROCEDENCIA

- Formación Inicial Docente
 Programa de Profesionalización Docente

III. TIPO DE TRABAJO PRESENTADO

- Trabajo de Investigación
 Informe de Tesis

IV. TÍTULO DEL TRABAJO

"LA IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA"

V. DECLARACIÓN JURADA

Por medio de la presente, los abajo firmantes declaramos bajo juramento que el documento académico que presentamos como parte de nuestra formación profesional ha sido elaborado con integridad y respeto a los principios de originalidad y honestidad académica.

Asimismo, declaramos que dicho trabajo ha sido sometido a la revisión mediante un software de detección de similitud, y que el **porcentaje total de coincidencia no supera el 15%**, de acuerdo con los lineamientos establecidos por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada "Don Bosco".

Nos comprometemos a asumir plena responsabilidad por el contenido del trabajo y por cualquier falta ética o académica que se derive del incumplimiento de esta declaración.

Chacas, 29 de Julio de 2025

VI. FIRMAS DE LOS ESTUDIANTES DECLARANTES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FIRMA
1	SARMIENTO RIVERA MARÍA DEL PILAR	73828335	
2			
3			

Reporte de Originalidad

María del Pilar SARMIENTO RIVERA

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN - SARMIENTO RIVERA María del Pilar - Rev.docx

 DB
 DB

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::3618:114937469

Fecha de entrega
29 sep 2025, 4:36 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
29 sep 2025, 4:45 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN - SARMIENTO RIVERA María del Pilar - Rev.docx

Tamaño del archivo
223.0 KB

75 páginas

14.189 palabras

93.250 caracteres



Página 1 de 83 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid:::3618:114937469



Página 2 de 83 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid:::3618:114937469




10% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 7%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 8%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Índice

Declaración jurada de originalidad.....	2
Reporte de Originalidad.....	2
Índice.....	4
Índice de tablas.....	6
Resumen.....	7
Introducción	8
Capítulo I: Planteamiento del Problema	9
1.1. Descripción del Problema	9
1.2. Formulación del Problema.....	10
1.3. Objetivos de la Investigación.....	10
1.3.1. <i>Objetivo General.....</i>	<i>10</i>
1.3.2. <i>Objetivos Específicos.....</i>	<i>10</i>
Capítulo II: Marco Teórico.....	11
2.1. Bases Teóricas	11
2.1.1. <i>Definición de la Gamificación.....</i>	<i>11</i>
2.1.2. <i>Objetivos de la Gamificación en Contextos Educativos.....</i>	<i>11</i>
2.1.3. <i>Teorías que Sustentan la Gamificación.....</i>	<i>12</i>
2.1.3.1 Teoría del Aprendizaje Significativo	12
2.1.3.2 Teoría del Flow	12
2.1.3.3 Conductismo y Refuerzo Positivo	12
2.1.3.4 Constructivista	13
2.1.3.5 Teoría de la Autodeterminación	13
2.1.4. <i>Elementos de la Gamificación.....</i>	<i>13</i>
2.1.5. <i>Importancia de la Gamificación en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la Educación Básica.....</i>	<i>14</i>
2.1.5.1 Motivación y Compromiso Estudiantil.....	15
2.1.5.2 Desarrollo de Competencias Digitales.....	16
2.1.5.3 Mejora del Rendimiento Académico	17
2.1.5.4 Fomento del Trabajo Colaborativo	18
2.1.5.5 Personalización del Aprendizaje.....	19

2.1.6.	<i>Herramientas Educativas Digitales para Gamificación</i>	19
2.1.6.1	Herramientas para Concienciación Ambiental y Valores	20
2.1.6.2	Herramientas de Organización y Productividad	20
2.1.6.3	Herramientas de Creación y Publicación de Contenidos.....	22
2.1.6.4	Herramientas para Gestión del Aula y Evaluación	23
2.1.6.5	Herramientas de Comunicación y Colaboración	25
2.1.6.6	Herramientas para Multimedia y Edición.....	25
2.1.6.7	Herramientas para la Búsqueda de Ubicaciones.....	26
2.1.6.8	Herramientas para el Desarrollo Físico y Expresivo	26
2.1.6.9	Herramientas para Trabajar Contenidos de Juegos y Deportes	27
2.1.6.10	Herramientas Digitales para el Uso de la Gamificación.....	28
Capítulo III: Metodología de la Investigación		31
3.1.	Enfoque y Diseño.....	31
3.1.1.	<i>Enfoque</i>	31
3.1.2.	<i>Diseño</i>	31
3.2.	Técnicas e Instrumentos.....	32
3.2.1.	<i>Técnicas</i>	32
3.2.2.	<i>Instrumentos</i>	32
Capítulo IV: Resultados		34
4.1.	Análisis e Interpretación de Resultados.....	34
Capítulo V: Conclusiones		43
Referencias Bibliográficas		44
Anexos		49

Índice de tablas

Tabla 1 Elementos clave de la gamificación en el proceso educativo	14
Tabla 2 Relación entre teorías del aprendizaje y la aplicación de la gamificación en educación primaria	36
Tabla 3 Herramientas gamificadas y digitales aplicadas a la enseñanza.	38

Resumen

La presente tesina analiza la importancia de la gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de educación primaria. El problema de investigación se centra en la búsqueda de estrategias pedagógicas innovadoras que incrementen la motivación y optimicen el aprendizaje en estudiantes de primaria. Los objetivos específicos son: analizar los principales conceptos y teorías vinculadas a la gamificación; y sistematizar herramientas gamificadas mediante una revisión documental. Metodológicamente, se trata de una investigación de enfoque cualitativo, con diseño documental, sustentada en la revisión de libros especializados, literatura científica reciente y artículos académicos indexados. Los resultados evidencian que la gamificación favorece la motivación intrínseca, promueve una participación activa del estudiante y contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales esenciales para el aprendizaje integral. En conclusión, la gamificación no solo dinamiza la enseñanza tradicional, sino que facilita la construcción de aprendizajes significativos y duraderos, generando transformaciones positivas en las prácticas pedagógicas. El aporte medular de esta tesina radica en ofrecer una sistematización actualizada de conceptos, teorías y herramientas que fortalezcan la implementación de estrategias gamificadas en contextos educativos del nivel primario.

Palabras clave: gamificación, estrategias educativas, aprendizaje significativo, enseñanza, educación primaria.

Introducción

La presente investigación, titulada “la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza–aprendizaje en la educación primaria”, parte de la limitada comprensión sobre la influencia real de la gamificación en dicho proceso. Por ello, el objetivo general es examinar su relevancia en el contexto educativo de la educación primaria.

Metodológicamente, este estudio se inscribe en el enfoque cualitativo y adopta un diseño de tipo documental. Se realiza una revisión exhaustiva de fuentes académicas, incluyendo libros, artículos científicos y revistas especializadas que abordan la gamificación en diversos contextos de aprendizaje.

La investigación se estructura en cinco capítulos. El primer capítulo presenta la formulación del problema, su enunciado y los objetivos. En el segundo se desarrollan las bases teóricas relacionadas con la gamificación. El tercero describe la metodología empleada. El cuarto capítulo expone el análisis e interpretación de los resultados, y el quinto recoge las principales conclusiones.

La relevancia de esta investigación radica en evidenciar el valor de la gamificación en diversos contextos educativos, a partir de la revisión de fuentes actualizadas y pertinentes. Este estudio busca aportar a la mejora de las prácticas pedagógicas mediante estrategias motivadoras e innovadoras.

Capítulo I. Planteamiento del Problema

1.1. Descripción del Problema

A nivel mundial, persisten desafíos significativos en el ámbito del aprendizaje. Según UNICEF (2019), muchos niños carecen de acceso a una educación de calidad, y quienes la reciben no alcanzan resultados óptimos, principalmente por la insuficiente inversión y la prevalencia de metodologías tradicionales.

Esta problemática se refleja en los resultados de la prueba PISA (2022), que evaluó el nivel de aprendizaje en lectura, matemáticas y ciencias de 690, 000 estudiantes de 81 países. Por ejemplo, en matemáticas la puntuación promedio global descendió en 10 puntos en comparación con el 2018. Asimismo, el estudio revela que las regiones con los desempeños más bajos corresponden a América Latina y África subsahariana. En particular, Perú obtuvo puntuaciones por debajo del promedio, especialmente en matemáticas, como evidencian los siguientes resultados: 408 de 543 puntos en lectura, 408 de 561 en ciencias, y 391 de 575 en matemáticas.

A nivel regional, los resultados de la prueba del MINEDU (2023), evidencian que en el departamento de Áncash, el 72.9% de estudiantes de cuarto grado se encuentran en los niveles inicio y proceso en lectura, mostrando dificultades en la comprensión lectora. En matemáticas, la situación es aún más crítica, con un 87.5% en estos mismos niveles, evidenciando un desafío significativo en el desarrollo de habilidades matemáticas básicas.

En el ámbito regional, el diagnóstico MINEDU (2023), reveló que, en el departamento de Áncash, un alto porcentaje de estudiantes del cuarto grado rinden en los niveles inferiores de lectura y matemáticas. Estos datos evidencian significativas dificultades en la comprensión de textos y en la adquisición de habilidades básicas.

Frente a esta realidad, la OCDE (2025), alerta sobre la disminución del compromiso y la motivación de los estudiantes, un fenómeno potenciado por los rápidos avances tecnológicos y la creciente diversidad de estilos de aprendizaje.

En este contexto, la gamificación emerge como una estrategia pedagógica innovadora que integra dinámicas lúdicas en ambientes educativos, fomentando la participación activa y el compromiso del estudiantado. Estudios como los de Dichev

& Dicheva (2017) y Hamari et al. (2016), respaldan su efectividad para potenciar el aprendizaje.

Por consiguiente, esta investigación, de enfoque cualitativo y diseño documental, se propone analizar la importancia de la gamificación, explorando sus fundamentos teóricos, beneficios y aplicaciones en el ámbito de la educación primaria.

1.2. Formulación del Problema

¿Qué importancia tiene la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de educación primaria?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Analizar la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de educación primaria.

1.3.2. Objetivos Específicos

Revisar conceptos y teorías sobre la gamificación a partir del análisis de literatura académica reciente.

Identificar y sistematizar herramientas y estrategias de gamificación aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en educación primaria.

Capítulo II. Marco Teórico

2.1. Bases Teóricas

2.1.1. Definición de la Gamificación

El concepto de gamificación ha evolucionado desde sus primeras aplicaciones en el ámbito comercial hasta consolidarse en el entorno educativo. Según Baeza (2022), sus orígenes se remontan a 1896, cuando se utilizaban estrategias de fidelización de clientes mediante recompensas. No obstante, el término "gamification", fue acuñado formalmente por Nick Pelling en 2003. A partir del 2010, su uso se ha expandido significativamente en contextos educativos, tecnológicos y corporativos.

Desde un enfoque etimológico, Carrión (2017), explica que el término proviene de game (juego) y el sufijo -ification (acción de convertir), lo cual se traduce como la acción de incorporar características del juego en otras actividades. Gaviria (2021), complementa esta definición al señalar que la gamificación —también conocida como ludificación— implica el uso de elementos lúdicos con fines pedagógicos, lo que permite fomentar el disfrute, la participación y la motivación en entornos educativos.

Según Cornella et al. (2020), la gamificación trata de crear un entorno de aprendizaje donde los estudiantes toman el papel principal. A través de juegos y actividades lúdicas, ellos trabajan activamente para alcanzar una meta o un objetivo específico.

2.1.2. Objetivos de la Gamificación en Contextos Educativos

Para Ordóñez (2022), la gamificación es una estrategia pedagógica innovadora que busca fomentar un aprendizaje significativo a través del uso de dinámicas lúdicas en el entorno educativo. Este método despierta el interés y el compromiso del estudiante. Además, facilita el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Según Ventosilla et al. (2021), el propósito fundamental de la gamificación es optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación. Argumentan que esta metodología es exitosa para la adquisición del conocimiento, ya que, al combinar elementos del juego en un contexto pedagógico, se estimula el interés y la motivación de los estudiantes.

Así mismo, Angeles et al. (2023), destacan que la gamificación en el ámbito educativo beneficia el desarrollo integral del estudiante. Esta estrategia no solo incrementa la motivación y el disfrute del aprendizaje, sino que también origina el autodescubrimiento y contribuye a la construcción de una autoestima sólida. Como resultado, los educandos logran reflexionar sobre sus capacidades, desafíos y aspiraciones, lo que les permite convertirse en personas resolutivas y capaces de establecer una comunicación efectiva con su entorno.

2.1.3. Teorías que Sustentan la Gamificación

Diversas teorías educativas y psicológicas sustentan la gamificación como estrategia didáctica.

2.1.3.1 Teoría del Aprendizaje Significativo

Según Ausubel (1983), para favorecer el desarrollo educativo de los estudiantes es esencial comprender cómo está organizada la mente del educando, ya que el aprendizaje significativo sucede cuando la nueva información se incluye de manera lógica y coherente a sus conocimientos previos. En este aspecto, la gamificación interviene como una estrategia metodológica que ayuda a que se vincule, al mostrar contenidos de forma atractiva, progresiva y contextualizada a través de elementos del juego lo que brinda una comprensión y retención. Así, la gamificación no solo motiva, sino que fortalece un aprendizaje con sentido.

2.1.3.2 Teoría del Flow

Csikszentmihalyi (1997), en su “teoría del flujo”, sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando el estudiante se encuentra inmerso en una actividad que involucra un reto apropiado a sus habilidades, promoviendo una concentración, disfrute y compromiso. La gamificación fortalece estos principios al diseñar experiencias educativas que unen desafíos graduales, metas claras y una retroalimentación constante, donde el estudiante mantiene la motivación, el interés por aprender y sentirse involucrado en su proceso formativo. De este modo, la gamificación se transforma en una estrategia pedagógica alineada con la teoría del flujo, logrando que el aprendizaje sea significativo y sostenido.

2.1.3.3 Conductismo y Refuerzo Positivo

La teoría del conductismo y el refuerzo positivo, desarrollada por Skinner & Ferster (1938), sostiene que el aprendizaje se basa en los comportamientos observables

de los individuos, los cuales pueden modificarse mediante estímulos y recompensas. Esta teoría plantea que las personas aprenden a partir de la experiencia. En el ámbito educativo, la gamificación aplica este principio al incorporar recompensas inmediatas que refuerzan conductas adecuadas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo que los estudiantes se mantengan motivados, participen activamente y ajusten su comportamiento de manera positiva.

2.1.3.4 Constructivista

Jean Piaget como exponente del constructivismo sostiene que el aprendizaje es un proceso activo que se construye mediante la interacción con el ambiente. En este aspecto, el juego es una herramienta fundamental en las etapas del desarrollo infantil, ya que permite al niño explorar, imitar y socializar, generando esquemas mentales que favorecen el aprendizaje significativo.

Esta perspectiva sustenta que la gamificación brinda elementos lúdicos en el proceso formativo, ofrece retos, exploración y dinámicas interactivas, donde se crea un entorno similar al juego y los estudiantes aprenden haciendo (Molina, 2024).

2.1.3.5 Teoría de la Autodeterminación

Deci & Ryan (2000), en su teoría de la autodeterminación, afirman que la motivación humana se fortalece cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y vinculación social. La gamificación se convierte en una herramienta efectiva al diseñar experiencias que promueven la toma de decisiones, establecen desafíos adecuados y fomentan la colaboración. Al atender estas necesidades, se potencia la motivación intrínseca, lo que impulsa una participación activa y un compromiso sostenido con el aprendizaje.

2.1.4. Elementos de la Gamificación

De acuerdo con Macías (2018) y Sagñay (2021), la gamificación es una estrategia didáctica que incorpora los elementos del juego en el entorno educativo con el fin de mejorar los resultados de aprendizaje. Esta metodología la ayuda a estar motivados en el proceso de enseñanza- aprendizaje; se identifica tres elementos clave:

Tabla 1*Elementos clave de la gamificación en el proceso educativo*

Categoría	Definición
Mecánicas de juego	Son el conjunto de reglas, normas y estrategias que estructuran la gamificación. Según De Gracia et al. (2021), estas promueven una participación activa. Macías, (2018) y Sagñay (2021), indican que incrementan la motivación y cooperación mediante retos y recompensas. Borrás- Gené (2022), resalta que guían conductas deseadas en el aula, mientras que Ripoll & Pujolà (2024) afirman que refuerzan el compromiso y la colaboración en el proceso de aprendizaje.
Dinámicas de participación	Las dinámicas de participación describen los comportamientos e interacciones que surgen durante el juego. Según De Gracia et al. (2021), estas dinámicas estimulan el interés y la motivación. Macías (2018) y Sagñay (2021) destacan la cooperación, el trabajo colaborativo y la expresión emocional. Borrás- Gené (2022), resalta el progreso y la creatividad; mientras que Ripoll & Pujolà (2024), subrayan la importancia de las emociones y las interacciones sociales propias de la experiencia lúdica.
Estética de juego	Es la experiencia emocional y sensorial que vive el jugador durante la actividad lúdica. De Gracia et al. (2021), la asocian con las emociones que genera el juego. Borrás- Gené (2022), la vincula con la interacción entre el jugador y el sistema. Ripoll & Pujolà (2024), señalan que esta estética facilita la comprensión de las mecánicas y activa las dinámicas del juego.

Fuente: creación propia

2.1.5. Importancia de la Gamificación en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la Educación Básica

La gamificación ha ganado protagonismo en el ámbito educativo como una técnica que compone dinámicas de juego en contextos de aprendizaje con el objetivo de aumentar la motivación, el compromiso y la eficacia del proceso formativo, (Mamani et al., 2016). En la educación básica, su ejecución favorece un entorno más

participativo, interactivo y centrado en el estudiante, influyendo positivamente en múltiples dimensiones del aprendizaje.

En este sentido, es primordial reconocer los diferentes beneficios que la gamificación contribuye al proceso educativo, como lo señalan Iquise & Rivera (2020), esta estrategia no solo hace que la clase sea dinámica, sino que también fortalece habilidades cognitivas, sociales y emocionales que benefician el aprendizaje significativo y el desarrollo integral del estudiante, facilita la comprensión de actividades complejas, creando una retroalimentación positiva. Además, impulsa la perseverancia, el logro y el compañerismo, fortaleciendo la comunicación entre estudiantes. Este enfoque permite alcanzar objetivos a corto y largo plazo, donde docentes y alumnos pueden verificar su rendimiento. Sobre todo, destaca el rol central del educando como agente activo en la construcción de su propio aprendizaje y crecimiento personal.

2.1.5.1 Motivación y Compromiso Estudiantil

La motivación desempeña un papel fundamental en el logro educativo, puesto que influye directamente en el compromiso y participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje. Según Ryan & Deci (2000), la teoría de la autodeterminación sostiene que la motivación intrínseca se fortalece cuando los educandos experimentan la autonomía, se sienten competentes y mantienen vínculos sociales. Ante ello, la gamificación se muestra como una estrategia pedagógica que contribuye a estimular estas necesidades psicológicas a través de desafíos, ofrecer retos, respuestas inmediatas y recompensas simbólicas que mantienen el interés del estudiante hacia el aprendizaje.

La gamificación se ha consolidado como una estrategia poderosa para desarrollar la motivación y el compromiso estudiantil. Según Zichermann & Cunningham (2011), el uso de puntos, medallas y rankings en entornos educativos fomenta la sensación de progreso, que refuerza el interés y la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje. Sin embargo, investigaciones más recientes, como la de Putz et al. (2020), advierten que este efecto motivacional puede ser temporal si no se introducen nuevos elementos y desafíos que mantengan el entusiasmo. Por ende, la gamificación, para ser efectiva debe estar conducida de un diseño dinámico que desarrolle con las necesidades e intereses de los estudiantes.

Según Carrión (2017), el método de una enseñanza tradicional declina debido a que la sociedad se encuentra influenciada por una era digital. Así mismo, los educadores deben adecuarse a las nuevas necesidades e intereses de sus estudiantes. Ante esta realidad, la gamificación es relevante en el proceso educativo, puesto que, al integrar tecnologías innovadoras, no solo dinamiza el aprendizaje, sino que fomenta la motivación y el compromiso activo del alumnado, para lograr un aprendizaje significativo y permanente.

Así mismo, Cedeño (2020), sostiene que la gamificación es esencial en el ámbito educativo, y permite transformar el proceso de enseñanza- aprendizaje en una experiencia lúdica y significativa. Esta estrategia didáctica es valiosa, porque produce entornos atractivos, donde los estudiantes se sienten motivados. Por consiguiente, no solo el interés por aprender, sino también el compromiso con las actividades escolares, para mejorar su rendimiento y desarrollo personal.

2.1.5.2 Desarrollo de Competencias Digitales

En el contexto actual de transformación digital, el desarrollo de competencias tecnológicas resulta fundamental en el ámbito educativo. Una forma interesante de lograrlo es a través de la gamificación, que usa apps y recursos interactivos. Esta estrategia no solo mejora el manejo de herramientas digitales, sino que también impulsa el pensamiento lógico y promueve un uso más consciente de la tecnología.

La gamificación es una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje colaborativo y fomentar las habilidades digitales en entornos virtuales, según Pérez-Mateo & Guitert (2019), esta idea se ve respaldada por un estudio reciente realizado en Trujillo por Torres (2023), quien evaluó las competencias digitales docentes, enfocándose en el uso pedagógico de tecnologías en el aula. El estudio manifestó que los maestros de primaria que aplicaron estrategias de gamificación mostraron una mejora significativa en estas competencias: su dominio pasó del 30% al 93%, según los datos obtenidos mediante encuestas diagnósticas y rúbricas de desempeño digital antes y después de la intervención gamificada.

Según González & González (2024), la educación se encuentra en un proceso de cambio constante, respondiendo a las nuevas demandas de una sociedad cada vez más digitalizada. Las generaciones actuales forman parte de esta era tecnológica, lo que exige el desarrollo de competencias digitales como parte esencial de su formación.

Estas competencias no solo impulsan una transformación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino que también mejoran el estilo de aprendizaje de los estudiantes. En este contexto, la gamificación, mediante el uso de herramientas tecnológicas, se presenta como una estrategia efectiva para fomentar dichas competencias de manera motivadora e interactiva.

Así mismo, Espinoza (2023), existe una relación significativa entre la gamificación y el desarrollo de competencias digitales. La gamificación, al incorporar dinámicas lúdicas en el proceso educativo, favorece una mayor motivación y participación de los estudiantes. Por su parte, las competencias digitales implican el dominio de habilidades, actitudes y conocimientos necesarios para interactuar eficazmente con las tecnologías digitales en diversos contextos. Ambos enfoques comparten el objetivo de facilitar la construcción de nuevos saberes, mejorar el desempeño académico y promover una experiencia de aprendizaje más satisfactoria y significativa.

2.1.5.3 Mejora del Rendimiento Académico

La gamificación es una herramienta eficaz para reforzar los contenidos educativos, ya que facilitan la retención significativa de la información. Al componer elementos de juego en el aprendizaje, se incentiva la participación activa y el interés del estudiante. En el mismo orden de ideas, Su & Cheng (2014), manifestaron que los enfoques gamificados no solo mejoran la comprensión, sino que también aumentan la motivación para que se ajusten al progreso individual de cada estudiante. Esta dirección personalizada refuerza la autonomía y el compromiso del educando, instaurando un marco propicio para una aplicación estratégica de la gamificación en entornos reales de enseñanza.

En la misma línea de ideas, Hamari et al. (2014), recalcan que, para que la gamificación tenga un impacto positivo en el rendimiento académico, es primordial que los elementos lúdicos estén bien diseñados y se ajusten de manera pertinente en el contexto educativo. De esta manera, se garantiza que la gamificación no sea solo atractiva, sino también funcional y alineada con los objetivos curriculares. Así, se refuerza su aplicación práctica como una innovación educativa válida frente a los retos actuales del aula.

Por consiguiente, Carrión (2017), subraya que la gamificación en el ámbito educativo es primordial, especialmente en el proceso de aprendizaje, a causa de su capacidad para innovar y fomentar la motivación escolar. Frente a la disminución de la eficacia de los métodos pedagógicos tradicionales, se vuelve vital que los educandos se adecuen a las exigencias del contexto actual, incorporando el uso de nuevas tecnologías como parte de su proceso de formación. En otras palabras, la gamificación emerge como una respuesta concreta a las demandas de una educación más dinámica, centrada en el estudiante.

Finalmente, Cortizo et al. (2011), enfatizan que la gamificación en el ámbito educativo es una estrategia importante, puesto que motiva a los estudiantes, fomenta la sana competitividad y guía el proceso de aprendizaje. Igualmente, permite identificar y premiar el esfuerzo individual, al mismo tiempo brinda oportunidades para mejorar el desempeño académico y mejorar progresivamente hacia el logro de los objetivos educativos. Con ello, se reafirma el potencial de la gamificación como una estrategia integral para perfeccionar los resultados del proceso educativo

2.1.5.4 Fomento del Trabajo Colaborativo

La gamificación se muestra como una herramienta pedagógica para incentivar el trabajo en equipo, la comunicación y la empatía entre los estudiantes. Según Kapp (2012), el aprendizaje basado en juegos es clave para el desarrollo de habilidades sociales esenciales, principalmente en entornos colaborativos, puesto que origina la interacción, el respeto por las ideas de los demás y la cooperación activa en la resolución de retos frecuentes.

Un estudio reciente ejecutado por Barrera et al. (2024), enfatiza que la gamificación entendida como la incorporación de elementos de juego en contextos no lúdicos, no solo incrementa el entusiasmo y la participación activa de los estudiantes, sino que también fortalece la colaboración y las relaciones interpersonales entre compañeros. Estos beneficios se demuestran en los niveles de educación primaria y secundaria, en el que esta estrategia suscita un ambiente de aprendizaje más dinámico, motivador y efectivo.

Según Vasquez (2021), la gamificación es una estrategia educativa que no solo acrecienta el interés y el compromiso de los estudiantes, sino que también fortalece su autoestima y origina de manera positiva el trabajo en equipo y la creatividad. Al

implicarse en dinámicas lúdicas, los educandos desarrollan destrezas esenciales como la comunicación, la resolución de problemas, la independencia y la exploración compartida, la imaginación y la exploración; promueve una mayor dedicación en actividades interactivas y manipulativas, fomentando un ambiente donde los estudiantes trabajen juntos, interactúen activamente y se apoyen mutuamente para aprender.

2.1.5.5 Personalización del Aprendizaje

La gamificación permite adaptar el material educativo considerando sus necesidades y formas de aprender de los estudiantes. Esto se logra mediante la implementación de diversos niveles de dificultad, la asignación de recompensas personalizadas y el diseño de rutas de aprendizaje individuales. En este sentido, Gee (2003), respalda que los videojuegos educativos ofrecen entornos ideales para que los alumnos exploren el conocimiento de manera personalizada.

De Freitas & Routledge (2013), identificaron que los entornos de aprendizaje gamificados son personalizados, se mejora significativamente la comprensión del estudiante, su motivación para aprender y su autonomía en el proceso educativo, es decir, la capacidad de adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de cada educando dentro de un marco gamificado parece ser clave para potenciar resultados positivos.

En el mismo orden de ideas, Borrás- Gené (2022), la aplicación de la gamificación con estudiantes y docentes es fundamental, porque es una estrategia significativa que abarca el saber divertirse y disfrutar de los juegos para fortalecer el aprendizaje.

2.1.6. Herramientas Educativas Digitales para Gamificación

Según Fonseca et al. (2023), la innovación educativa ha impulsado el uso de herramientas digitales que incorporan la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, creando espacios participativos que mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, Papadakis & Kalogiannakis (2023), la gamificación, emplea herramientas digitales, donde se ha consolidado como una estrategia efectiva para hacer el aprendizaje más atractivo y motivador. Investigaciones recientes destacan su

potencial para mejorar el rendimiento estudiantil, aunque también reconocen desafíos en su implementación.

Gómez et al. (2020), definieron a la gamificación como una herramienta esencial en el ámbito educativo, de la salud y la actividad física, a continuación, se presenta un listado de herramientas para trabajar la gamificación:

2.1.6.1 Herramientas para Concienciación Ambiental y Valores

Según Ricoy & Sánchez-Martínez (2022), frente a los problemas ambientales y las limitadas soluciones, es fundamental fomentar desde edades tempranas una conciencia ecológica sólida. En este contexto, las herramientas educativas digitales ofrecen un recurso estratégico para inculcar valores ambientales en los niños, combinando contenidos visuales, actividades interactivas y experiencias gamificadas que promueven el pensamiento crítico.

Putri et al. (2025), mencionan que el uso de herramientas digitales interactivas es eficaz para fomentar la concienciación ambiental en estudiantes de primaria, permite aumentar la sensibilidad y la responsabilidad ambiental. Frente a métodos tradicionales, estos recursos promueven una participación más activa y significativa.

Con estas aplicaciones se buscan de fomentar la conciencia y la acción ambiental, específicamente en la plantación de árboles, el reciclaje correcto de residuos y la adopción de prácticas sostenibles en la vida diaria, son las siguientes:

Escosia: Una web que favorece a la plantación de árboles y hace tomar conciencia sobre el medio ambiente.

Guía Reciclaje: Es una aplicación que ayuda a separar de manera correcta los residuos reciclables.

Green Tips: Esta app proporciona más de 150 consejos prácticos para fomentar la responsabilidad ambiental en diversos aspectos de la vida diaria como el agua, el reciclaje, la salud, el cambio climático, etc.

2.1.6.2 Herramientas de Organización y Productividad

Según Oloyede & Ogunwale (2022), las herramientas digitales de productividad ofrecen plantillas, estructuras y funciones personalizadas que facilitan la organización del trabajo académico y fomentan la creatividad estudiantil. Permite a los estudiantes estructurar sus ideas, gestionar contenidos y presentar información de forma más eficiente y autónoma.

Estas aplicaciones facilitan la gestión de información que son diseñadas para organizar, buscar, compartir y acceder a diversos tipos de contenido en línea, incluyendo imágenes, videos, noticias y enlaces web, estas son las siguientes:

Pinterest: Es un buscador donde se comparten imágenes en carpetas temáticos, favorece en la búsqueda y creación de tableros de un contenido específico.

Feedly: Es un lector de feeds que se usa para realizar consultas y acceder a contenidos actuales, sin ingresar a la página web.

Symbaloo: En ella se organiza y se clasifica enlaces web, permite a los docentes crear un escritorio virtual y que los alumnos tengan acceso a ello.

Delicious: Organiza y guarda los marcadores web, permitiendo almacenarlos, clasificarlos y compartirlos.

Tryshift: Permite gestionar y manipular todas las cuentas del correo.

Drive: Es un servicio de Google que facilita el almacenamiento, la creación, la modificación, el uso compartido y el acceso a documentos y archivos.

Dropbox: Con una capacidad de 2GB que admite almacenar y sincronizar archivos, ordenar en carpetas y compartir, teniendo acceso desde diversos dispositivos.

iCloud: Un almacenamiento en la nube.

WeTransfer: Permite enviar archivos de más de 2 GB sin ninguna cuenta.

Estas aplicaciones son diseñadas para la organización y gestión de información personal mediante el almacenamiento de diversos tipos de contenido (notas, archivos, imágenes, marcadores web), ofreciendo además funciones para compartir y colaborar en grupos, encontramos algunas aplicaciones:

Evernote: Es una aplicación creada para organizar y agrupar información personal a través del almacenamiento de notas, permite la recolección de contenidos digitales, imágenes y otros archivos. Además, es posible crear grupos y compartir de manera práctica y accesible.

Google Keep: Facilita organizar las informaciones como archivos, textos, grabaciones, imágenes; está sincronizada con el Google Drive.

Diigo: Es una plataforma de gestión de información personal, permite almacenar marcadores web, notas tipo post-it, e imágenes. Permite la creación de grupos y compartir anotaciones desde cualquier dispositivo.

2.1.6.3 Herramientas de Creación y Publicación de Contenidos

Zambrano et al. (2020), mencionan que las herramientas digitales de creación y publicación de contenidos permiten al estudiante construir su aprendizaje de forma autónoma, al facilitar la elaboración de materiales interactivos y personalizados, estas herramientas transforman el aula en un entorno dinámico que estimula la motivación y promueve el aprendizaje independiente.

En ella encontramos diversas aplicaciones y herramientas en línea diseñadas para la creación, publicación y compartición de contenido digital interactivo y visualmente atractivo con fines educativos y de comunicación, a continuación, un listado de aplicaciones:

Canva: Se pueden realizar trabajos con ediciones gráficos como presentaciones, portadas de revista, infografías, carteles; siendo accesibles a ser editadas.

Piktochart: Cuenta con 500 más plantillas para la creación de infografías.

Paper.li: Permite crear y publicar periódicos, puede ser compartido en las redes sociales.

Webquest: Admite crear actividades organizadas y guiadas, la finalidad es establecer el tiempo que los educandos dedican a dicha aplicación.

Calameo: Herramienta en línea en base a PDF, Open Office, etc., facilitan crear materiales curriculares, publicar revistas, informes y presentaciones de manera dinámica y atractiva.

Issuu: Es una librería en línea, se puede compartir materiales digitales como: libros, revistas, periódicos y documentos.

SlideShare: Una red de presentaciones que pueden ser compartidas de manera pública o privada.

Youblisher: Una aplicación online donde se crean libros y revistas digitales a través de formato PDF.

TutPad: Consciente de ejecutar tutoriales y cursos gratuitos de diseño gráfico.

Genially: Permite crear presentaciones dinámicas, recursos didácticos, imágenes, juegos, así como: infografías, listas, mapas, currículums; permitiendo la animación, la interacción y la composición de contenidos.

GarageBand: Una aplicación de composición musical, que permite aprender, tocar, grabar, crear y compartir canciones.

Wordwall: Es útil para la creación de recursos didácticos mediante plantillas definidas y editables.

Stripgenerator: Es una herramienta que permite crear cómics.

Unitag: Es una aplicación en línea que ayuda a crear los códigos QR de acuerdo a las preferencias.

Flipboard: Se trata de una revista personal, ayuda a estar informado de las noticias y encontrar informaciones de interés.

Pixabay: Programa para el intercambio de imágenes y vídeos gratuitos.

2.1.6.4 Herramientas para Gestión del Aula y Evaluación

Según Aguiar et al. (2020), las herramientas digitales para la gestión del aula y evaluación en gamificación deben elegirse según criterios metodológicos y técnicos. Donde se orientan sobre el tipo de actividades y evaluaciones a aplicar. Los criterios técnicos se refieren a las facilidades que ofrece la plataforma, como accesibilidad y seguimiento del progreso. Al considerar ambos aspectos, es posible implementar la gamificación de manera efectiva en distintos niveles educativos y contextos.

Existen una variedad de herramientas y plataformas digitales diseñadas para apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje en diversos aspectos, desde la gestión del aula y la comunicación, hasta la creación de entornos de aprendizaje motivadores y colaborativos, algunas de estas aplicaciones son las siguientes:

Edshelf: Contiene recursos pedagógicos y su finalidad es hallar herramientas digitales.

ClassroomScreen.com: Pizarra digital con herramientas útiles para el desarrollo de la enseñanza.

Google Classroom: Permite al docente crear aulas virtuales, establecer tareas, enviar comentarios. Siendo un nexo entre docentes, alumnos y padres de familia para una comunicación efectiva.

Classcraft: Sirve para realizar un aprendizaje motivador y atractivo, basándose en un juego cooperativo relacionando los puntos con actividades educativas como, entrega de una tarea, preguntar sobre un tema y realizar una prueba escrita.

Idoceo Additio: Es como un cuaderno digital que permite registrar la asistencia, determinar las tareas, evaluar según los estándares de aprendizaje, enviar informes y recursos a los estudiantes mediante e-mail.

Edmodo: Una red que conecta al docente con los educandos y familiares. Admite un encuentro online en el que se comparte contenidos, vídeos, revistas o artículos, mandar y recibir tareas con fechas establecidas.

Classdojo: Es una herramienta que tiene la función de un administrador en el aula, permite registrar la asistencia, publicar actividades de clase, videos, artículos; hacer participe a los padres frente al conocimiento de aprendizaje de sus hijos.

Klassroom: Facilita comunicar novedades e información de la clase tanto a los alumnos y progenitores como, salidas escolares, etc. En ella el apoderado o tutor puede comunicar una ausencia, pedir permiso, realizar una pregunta.

Moodle: Facilita un grupo de herramientas orientadas al estudiante y un espacio para el aprendizaje.

Padlet: Se trata de una herramienta en línea que tiene la función de una pizarra colaborativa, facilita la organización y el intercambio de información, es posible crear pizarras, documentos y páginas web favoreciendo el trabajo en equipo, una gestión en proyectos o tareas.

Quizizz: Plataforma de aprendizaje con cuestionarios gamificados y competencia en tiempo real.

Brainscape: Aplicación de tarjetas de memoria flash con un sistema de repetición espaciada para mejorar la retención de información.

En estos tiempos actuales existen variedad de aplicaciones educativas diseñadas para dinamizar el aula y facilitar el aprendizaje y la evaluación a través de juegos, cuestionarios interactivos, herramientas de creación de recursos didácticos y sistemas de retroalimentación inmediata, algunas de estas aplicaciones son:

Fluky: Útil para realizar sorteos o seleccionar alumnos.

GoConqr: Permite crear tarjetas flash, diagramas, diapositivas, cuestionarios, cursos y notas; describir y compartir recursos.

Kahoot, Socrative y Quizizz: Son aplicaciones que facilitan al docente crear concursos para reforzar el aprendizaje mediante cuestionarios de evaluación.

Plickers: Posibilita la elaboración y presentación de pruebas y preguntas a los estudiantes de un modo simple, dinámico y que capta su atención, visualizando los resultados de inmediato.

Corubrics: Es una herramienta factible para los docentes que les permite tener una hoja de cálculos para realizar un proceso de evaluación como autoevaluación, coevaluación y rúbricas.

Socrative: Permite elaborar test, evaluaciones, actividades, mediante juegos.

Tinycards: Una aplicación que permite aprender diferentes conceptos en diversos idiomas.

2.1.6.5 Herramientas de Comunicación y Colaboración

López et al. (2023), mencionan que las herramientas de comunicación y colaboración, apoyadas en las TIC, son clave en la educación actual. La gamificación las integra para fomentar la participación activa, el trabajo en equipo y la interacción entre docentes y estudiantes. Su uso debe ser intencional y adaptado al contexto educativo para enriquecer el aprendizaje de forma efectiva.

En estas aplicaciones encontramos plataformas que permiten realizar reuniones virtuales, clases en línea, conferencias, foros y llamadas, y son las siguientes:

Google Meet, Zoom, Teams y Skype: Facilitan realizar reuniones, clases en línea, salas de conferencia, foros abiertos y realizar llamadas telefónicas.

Microsoft Teams: Es una aplicación de videoconferencias de Microsoft, facilita funciones como reuniones virtuales, conferencias, pizarras, compartir archivos, todo en tiempo real.

2.1.6.6 Herramientas para Multimedia y Edición

Según Barrera et al. (2024), las herramientas de multimedia y ediciones basadas en TIC, permiten crear contenidos visuales e interactivos que hacen el aprendizaje más atractivo. Su uso en el aula motiva a los estudiantes, estimula la creatividad y fortalece habilidades digitales en todos los niveles educativos.

Ofrecen diversas funcionalidades multimedia, como la creación y edición de videos con efectos y collages; almacenar, organizar, buscar, compartir y vender imágenes; un estudio de grabación virtual para grabar, editar audio, añadir efectos y mezclar pistas, encontramos las siguientes aplicaciones:

Vivavideo: Permite crear, editar vídeos utilizando fotos, aplicando efectos, filtros y collage.

Flickr: Esta herramienta permite almacenar, ordenar, buscar, compartir y vender imágenes.

Audacity: El beneficio que tiene es contar con un modo de estudio de grabación, que permite grabar, editar el audio, añadir efectos de sonido, mezclar pistas y otras funcionalidades.

2.1.6.7 Herramientas para la Búsqueda de Ubicaciones

Sagñay (2021), en el contexto educativo, las herramientas para la búsqueda de ubicaciones se han transformado gracias al uso de plataformas gamificadas, que combinan tecnología, internet y dinámicas lúdicas para captar el interés del estudiante. Esta dinámica no solo motiva su participación, sino que también fortalece habilidades como la orientación espacial y el pensamiento crítico.

Son aplicaciones de localización que ofrecen diversas funcionalidades, desde navegación y visualización de mapas hasta el seguimiento de amigos y familiares, incluyendo características de seguridad como alertas de emergencia con ubicación precisa, esta app son las siguientes:

Google Maps: Brinda imágenes de mapas, fotografías por satélite, rutas y ubicaciones para trasladarse ya sea a pie, en carro, bicicleta, etc.

Glympe: Una aplicación muy utilizada, destaca por su rapidez para buscar amigos y familiares, no requiere registro por parte del otro usuario, solo conexión a internet.

Family Locator: Diseñada para los que desean conocer la ubicación de sus miembros de familia. Una de sus funciones más destacadas es el botón SOS, que permite a los niños enviar una alerta de emergencia a sus padres con su ubicación exacta, la cual se muestra en un mapa dentro de la aplicación.

2.1.6.8 Herramientas para el Desarrollo Físico y Expresivo

Gonzáles (2019), actualmente, existen distintas herramientas especialmente diseñadas para crear actividades gamificadas que fomentan tanto el desarrollo físico como la expresión corporal en el contexto educativo. Estas herramientas permiten diseñar dinámicas interactivas que involucran el movimiento, la coordinación, la

creatividad y la comunicación no verbal, aspectos fundamentales en la formación integral del estudiante.

Diseñadas para promover la actividad física y hábitos saludables en niños, ofreciendo entrenamientos de fuerza, agilidad y flexibilidad, ejercicios de yoga con diferentes niveles, y actividades lúdicas enfocadas en la alimentación sana. Para una buena expresión también encontramos herramientas que permiten crear videos y así fomentar la interacción para involucrar a diferentes grupos de edad (adolescentes y niños) en actividades que fomentan la expresión corporal y el desarrollo de habilidades específicas a través de formatos atractivos, estos son:

SworKit kids: Contiene entrenamientos para desarrollar la fuerza, agilidad y flexibilidad. Domina tutoriales que explican de manera clara.

Dily Yoga: Propone ejercicios de yoga incluyendo duraciones y niveles diferentes.

Activilandia: Una aplicación del Ministerio de Sanidad diseñada para fomentar una alimentación saludable y la realización de actividad física en niños del nivel primario.

Tik Tok: Una red en tendencia y utilizada en mayor tiempo por los adolescentes, permite grabar videos con canciones y sonidos, tiene como objetivo concordar el movimiento corporal y facial con las letras de la canción. Es fácil de editar ya sea en filtros, efectos, velocidad del sonido.

Go Noodle: Una gran ayuda para los niños en expresar movimientos corporales con actividades interactivas en diversas temáticas como bailes guiados, desafíos mentales, zumba, yoga, etc. Además, indica las habilidades que se desarrollarán.

2.1.6.9 Herramientas para Trabajar Contenidos de Juegos y Deportes

Angeles et al. (2023), en el contexto de los contenidos relacionados con juegos y deportes, que permite incorporar dinámicas como la competencia saludable, los desafíos progresivos, la participación activa, el trabajo colaborativo. Estas herramientas no solo favorecen el aprendizaje de habilidades físicas y motrices, sino que también promueven valores como la cooperación, la disciplina y el esfuerzo, haciendo del proceso de enseñanza una experiencia más significativa y atractiva para los estudiantes.

Son aplicaciones diseñadas para la organización de actividades deportivas grupales, facilitando la creación de torneos, partidos y la formación de equipos, ellos son:

Leverade: Es una aplicación donde se organizan actividades de deporte de manera grupal, como: torneos y partidos.

Educaplay: Herramienta para crear actividades didácticas como sopas de letras, crucigramas, juegos de memoria, etc.

2.1.6.10 Herramientas Digitales para el Uso de la Gamificación

Sagñay (2021), recalca que las herramientas digitales permiten aplicar la gamificación en la educación mediante plataformas que integran dinámicas de juego, como misiones, recompensas y puntos. Estas estrategias captan el interés del estudiante, promueven su participación activa y fortalecen el aprendizaje de manera motivadora.

Desde esta perspectiva, Ruiz (2022), presenta un listado de herramientas digitales para el uso de la gamificación con el fin de desarrollar competencias educativas.

Kahoot: Es una aplicación que es utilizada por el docente y el estudiante. Tiene como ventaja el repaso de contenidos, motivar a los estudiantes propiciando desafíos individuales y grupales, dar inicio al debate, así mismo es útil para crear cuestionarios y evaluaciones, en la que se identifican los resultados; la desventaja que tiene es la limitación al momento de plantear actividades.

Socrative: En esta aplicación se utilizará los dispositivos móviles en el aula, muestra un acceso diverso entre educador y educando. En ella se crean cuestionarios y se evidencia las respuestas múltiples. También facilita conocer los resultados de los estudiantes en tiempo real.

Plickers: Con ella se puede crear preguntas y respuestas de forma dinámica e interesante, presenta como ventaja la utilización de un dispositivo por parte del docente para evidenciar resultados.

Minecraft Education: Esta aplicación permite crear espacios y entornos virtuales para la explicación de la temática de una clase.

Genially: Tiene la función de crear contenidos como presentaciones, infografías, preguntas y portafolios, dispone de plantillas de juego, todo ello permite ser útil en la práctica docente.

ClassDojo: La clave de esta plataforma es que centra su valor en simplificar la comunicación directa con profesores, estudiantes y familias, impulsando el trabajo colaborativo y la realización de actividades, además permite a los educandos crear portafolios para evidenciar sus trabajos.

Edmodo: Esta plataforma admite una comunicación directa entre docente y alumno. Admite crear retos, ejercicios y actividades, para motivarlos se facilitan insignias y recompensas. Los padres tienen acceso a conocer el avance de los hijos.

Classcraft: Es atractiva y visual, permite a los docentes establecer sus propios juegos y a los educandos tener sus personajes personalizados. El objetivo es crear retos grupales para obtener puntos.

Duolingo: Aplicación gamificada para el aprendizaje de idiomas con recompensas, insignias y progresión por niveles.

Prodigy: Juego de rol matemático en el que los estudiantes resuelven problemas para avanzar y mejorar su personaje.

Gimkit: Herramienta similar a Kahoot pero con un sistema de recompensas virtuales que los estudiantes pueden usar en el juego. Motiva a los alumnos con mecánicas de inversión y estrategia mientras responden preguntas.

Así mismo, Lubguban et al. (2025), en su estudio realizado mencionan que la herramienta Kahoot ofrece funciones de evaluación en tiempo real, proporcionando a los docentes retroalimentación inmediata sobre la comprensión de los estudiantes, esto permite ajustar sus estrategias.

Según Kou (2024), la plataforma de aprendizaje Duolingo se ha convertido en una herramienta útil para motivar a estudiantes de primaria en el aprendizaje del inglés. Su uso favorece la participación activa, mejora el rendimiento académico y responde a los retos de los métodos tradicionales, alineándose con los objetivos de modernización educativa.

Butler et al. (2023), la herramienta digital Minecraft Education es una plataforma digital que usa el juego para enseñar de forma creativa y colaborativa. Permite a los estudiantes desarrollar habilidades como la resolución de problemas y el

trabajo en equipo mediante proyectos educativos, como diseñar comunidades sostenibles.

En conclusión, las herramientas de gamificación son útiles porque hacen que los estudiantes aprendan de forma divertida fomentando la motivación y permitiendo expresar sus emociones.

Capítulo III. Metodología de la Investigación

3.1. Enfoque y Diseño

3.1.1. Enfoque

Dado que esta investigación busca comprender la importancia de la gamificación desde una perspectiva interpretativa y contextual, se adopta el enfoque cualitativo. Este tipo de enfoque resulta pertinente, incluso en estudios documentales, porque permite interpretar críticamente los significados presentes en las fuentes analizadas, más allá de su simple descripción. Además, el enfoque cualitativo proporciona la identificación de estándares, conceptos y relaciones teóricas dentro del contenido revisado, lo que permite entender con mayor claridad el fenómeno estudiado.

Según Otero-Ortega (2018), señala que el enfoque cualitativo busca explorar y comprender las características de un fenómeno tal como se manifiesta en la realidad. Se distingue por una investigación de tipo inductivo, que adopta una visión integral y subjetiva; se caracteriza por su adaptabilidad, un desarrollo continuo y de una naturaleza recursiva. Este enfoque posibilita la generación de teorías e hipótesis a medida que avanza el estudio, evitando la cuantificación de los datos.

Complementariamente, Izcara (2014), indica que el enfoque cualitativo busca una comprensión de los sucesos al estudiarlos en su ambiente natural. En lugar de medir variables, se concentra en las vivencias y los puntos de vista de los individuos. Su objetivo es entender el contexto social mediante el razonamiento inductivo, este enfoque no parte de una teoría, sino que la construye y explica el cómo y el porqué de los sucesos.

3.1.2. Diseño

En el marco de esta investigación cualitativa, se adopta el diseño documental, entendido como una metodología basada en el análisis sistemático de información secundaria proveniente de fuentes escritas. Según Arias (2012), este diseño permite organizar y examinar críticamente teorías y experiencias registradas en la literatura científica. De igual modo, Iquise & Rivera (2020), resaltan que el análisis documental facilita la construcción de marcos interpretativos firmes. En este sentido, Hurtado

(2000), aclara que el investigador no produce datos primarios, sino que se apoya en fuentes preexistentes para fundamentar sus hallazgos.

3.2. Técnicas e Instrumentos

3.2.1. Técnicas

Según Cely et al. (2023), la técnica de recolección de información en una investigación se refiere al procedimiento específico mediante el cual se obtienen y organizan los datos necesarios para dar respuesta a las preguntas de investigación.

En el presente estudio se emplea la técnica de análisis documental, entendida como el proceso sistemático de revisión, selección, evaluación e interpretación de documentos académicos, científicos y técnicos relacionados con la gamificación en el ámbito educativo. Esta técnica resulta adecuada para el presente estudio, dado que la gamificación ha sido objeto de numerosas investigaciones teóricas y aplicadas que pueden ser examinadas críticamente para comprender su relevancia en el ámbito educativo.

Incluso, el análisis documental admite reunir y contrastar diversas perspectivas que fortalecen la comprensión del fenómeno, sin necesidad de recurrir a la recolección de datos primarios. En este caso, se han analizado fuentes como artículos científicos, tesis de grado, informes de técnicos y libros especializados en innovación educativa y gamificación.

3.2.2. Instrumentos

Arias (2012), los instrumentos de recolección de información son recursos metodológicos que permiten identificar, organizar y almacenar los datos relevantes para una investigación. Estos instrumentos pueden adoptar diversos formatos y medios, dependiendo del enfoque y diseño metodológico empleados.

En el presente estudio, se utilizaron los siguientes instrumentos:

Fichero electrónico: herramienta digital empleada para organizar y registrar de manera sistemática la información extraída de las fuentes consultadas, facilitando su acceso y clasificación temática.

Matriz de coherencia: instrumento que permitió verificar la relación lógica entre los objetivos de la investigación, la pregunta de investigación, la metodología y las categorías de análisis.

Matriz de análisis: utilizada para examinar de forma comparativa los contenidos relevantes extraídos de los documentos seleccionados, identificando patrones, similitudes y diferencias.

Matriz bibliográfica: instrumento empleado para registrar los datos completos de las fuentes, bibliográficas consultadas, incluyendo autor, año, título, tipo de documento y principales aportes al estudio.

Estos instrumentos permitieron sistematizar la información necesaria para cumplir con los objetivos de explorar conceptos, teorías y herramientas de gamificación, así como para analizar su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación primaria.

Capítulo IV. Resultados

4.1. Análisis e Interpretación de Resultados

En esta sección se exponen los hallazgos obtenidos mediante la revisión de investigaciones nacionales e internacionales sobre la gamificación. El análisis se centra en su relevancia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación primaria, destacando sus beneficios, implicancias en la motivación estudiantil y su contribución al desarrollo de competencias clave.

Analizar la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje a través de la revisión de estudios

La gamificación ha adquirido mayor importancia en el campo educativo por sus resultados positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mamani et al. (2016), destacan que la gamificación consiste en la incorporación de dinámicas lúdicas en el contexto escolar, con el objetivo de potenciar la motivación, el compromiso y la eficacia del aprendizaje. Esta estrategia permite organizar el entorno educativo de manera que los estudiantes participen activamente y desarrollen sus habilidades de forma progresiva.

Desde el enfoque de la neurociencia aplicada a la educación, Gómez et al. (2020), argumentan que el aprendizaje es más efectivo cuando se desarrolla en entornos agradables, prácticos y emocionalmente estimulantes. Emociones como la sorpresa y la alegría fortalecen los procesos cognitivos, haciendo que el aprendizaje basado en el juego no solo entretenga, sino que active áreas cerebrales asociadas a la memoria, la atención y la creatividad.

Iquise & Rivera (2020), enfatizan que la gamificación no solo dinamiza la dinámica de aula, sino que también promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Asimismo, fomenta la construcción de un aprendizaje significativo y contribuye al desarrollo integral del estudiante, promoviendo valores como la perseverancia, la cooperación y el sentido de logro.

Barrera et al. (2023), sostienen que la gamificación ha demostrado ser más eficaz que las metodologías tradicionales, al ofrecer un enfoque pedagógico más motivador, dinámico y adaptado a las demandas actuales. Destacan que el uso de tecnologías emergentes, como plataformas digitales y entornos virtuales gamificados,

potencia la calidad de la enseñanza y promueve una mayor implicación del estudiante en su propio proceso formativo.

En síntesis, la literatura revisada confirma que la gamificación constituye un recurso pedagógico eficaz para mejorar el rendimiento académico en la educación primaria. Sus principales fortalezas radican en su capacidad para incrementar la motivación intrínseca, favorecer la participación activa, facilitar la retención de contenidos y promover un aprendizaje autónomo y significativo.

Revisar conceptos y teorías sobre la gamificación a partir del análisis de literatura académica reciente.

La gamificación consiste en la aplicación de elementos y dinámicas de juego en entornos no lúdicos para influir en la conducta, estimular la participación y promover el aprendizaje (Dichev & Dicheva, 2017). Por esta razón, la gamificación ha cobrado relevancia en el contexto educativo al ofrecer estrategias motivadoras para el desarrollo de habilidades.

La gamificación se basa en diversas teorías psicológicas y educativas que explican cómo el juego fomenta la motivación, el aprendizaje, la participación y el compromiso. Estas se sostienen en teorías como el Constructivismo de Jean Piaget, que destaca la construcción activa del conocimiento mediante la interacción con el entorno, donde se crean juegos que incluyen niveles progresivos, desafíos para solucionar problemas y tomar decisiones.

La teoría de la Autodeterminación por Deci & Ryan (2000), recalca la importancia de la autonomía, la competencia y la relación social para la motivación, proponiendo sistemas gamificados con libertad de elección, retroalimentación y elementos sociales. La motivación intrínseca, al ser estimulada por el interés personal y la satisfacción interna, suele ser más duradera que la extrínseca, ya que no depende de recompensas externas, sino del compromiso positivo con la actividad.

La teoría del flow por Csikszentmihalyi (1997), es fundamental para mantener al estudiante motivado y comprometido. Un entorno gamificado puede facilitar este estado al ofrecer desafíos progresivos, por ejemplo, una plataforma gamificada que adapta los desafíos al nivel del estudiante, como Kahoot o Classcraft, permiten mantener el estado de Flow.

Al mismo tiempo estas teorías respaldan la capacidad de la gamificación para fomentar un aprendizaje significativo y motivador. A continuación, se sintetizan las principales teorías relacionadas con la gamificación y su aplicación educativa.

Tabla 2

Relación entre teorías del aprendizaje y la aplicación de la gamificación en educación primaria

Teoría	Autor	Principales ideas	Aplicación en gamificación
Teoría del aprendizaje significativo	Ausubel	El aprendizaje es efectivo cuando hay la relación de una nueva información con los conocimientos previos, en lugar de solo memorizar.	Proponer experiencias lúdicas, para convertir la comprensión mental del estudiante en un aprendizaje significativo.
Teoría del Flow	Csikszentmihalyi	El aprendizaje es efectivo si el estudiante se involucra con actividades en relación a sus habilidades.	Incorporar gradualmente etapas progresivas, recompensas, retroalimentación para estimular una participación activa de acorde a las capacidades de los estudiantes.
Conductismo y refuerzo positivo	Skinner & Ferster	Se centran en un aprendizaje basado en la observación de la conducta humana y cómo esta puede ser entendida y modificada.	Emplear mecánicas como recompensas, puntos, niveles para motivar al estudiante en la participación, logrando objetivos claros en su aprendizaje.
Teoría Constructivista	Jean Piaget	El aprendizaje ocurre mediante la interacción con el ambiente y la construcción activa del conocimiento.	Diseñar juegos con niveles progresivos, resolución de problemas y toma de decisiones para fomentar el aprendizaje significativo.
Teoría de la Autodeterminación	Deci y Ryan	La motivación depende de la autonomía, competencia y relación social.	Crear sistemas gamificados que permitan libertad de elección, retroalimentación

sobre habilidades y
elementos sociales como
rankings o colaboración.

Fuente: Elaboración propia a partir de la revisión de autores clásicos sobre teorías del aprendizaje y su relación con la gamificación.

El cuadro presentado anteriormente permite entender cómo estas cinco teorías influyen en la comprensión del proceso educativo y hallan puntos de interacción en la práctica de la gamificación como estrategia didáctica.

Según Ausubel (1983), enfatiza el conocimiento previo y la comprensión profunda. Por su parte, Skinner & Ferster (1938), mencionan que el refuerzo de conductas observables es transformable.

Mientras Csikszentmihalyi (1997), acentúa que el estudiante debe mantenerse motivado y comprometido. Jean Piaget sostiene que el juego permite generar estructuras mentales y fomenta la construcción del conocimiento. En tal sentido, Deci & Ryan (2000), fomenta la interacción social mediante una motivación intrínseca.

En conjunto, las teorías se relacionan en reconocer al aprendizaje más efectivo cuando esto es significativo, motivador, activo y reforzado. La gamificación compone estos enfoques, convirtiéndose en una herramienta pedagógica concreta, adaptable y focalizada en el estudiante.

Identificar y sistematizar herramientas y estrategias de gamificación aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en educación primaria.

El siguiente gráfico se presenta un resumen de las plataformas gamificadas más relevantes en la educación y sus aplicaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de incrementar la estimulación y el interés de los educandos. En conjunto, estas plataformas permiten transformar el aula en un entorno más dinámico, motivador y centrado en el estudiante. Su correcta implementación potencia el aprendizaje activo, la participación y el compromiso del alumnado, adaptándose a diversos estilos de aprendizaje y niveles educativos.

A continuación, se presenta la Tabla 3 con una selección de herramientas digitales y gamificadas utilizadas en educación.

Tabla 3*Herramientas gamificadas y digitales aplicadas a la enseñanza.*

Programa/Plataforma	Descripción	Aplicaciones en la enseñanza
Concienciación ambiental y valores		
Escosia	Es un conjunto de estrategias y programas educativos con un ambiente de aprendizaje dinámico y enfocado en el estudiante.	Favorece la plantación de árboles y hace tomar conciencia sobre el medio ambiente.
Guía Reciclaje	Recurso educativo que introduce a los estudiantes en la comprensión y práctica del reciclaje	Fomenta el desarrollo del pensamiento crítico, la conciencia ecológica y los valores de responsabilidad y solidaridad.
Green Tips	Son recomendaciones breves, prácticas y concretas orientadas a fomentar hábitos sostenibles y responsables con el medio ambiente.	Propicia la educación ambiental y el pensamiento crítico desde edades tempranas.
Organización para el trabajo académico		
Pinterest	Permite a los usuarios descubrir, guardar y organizar ideas en forma de imágenes, infografías y videos en tableros temáticos personalizados.	Una herramienta de apoyo para organizar contenidos visuales, crear tableros temáticos por asignatura, inspirar proyectos creativos, y fomentar el aprendizaje autónomo y colaborativo.
Google keep	Admite crear, organizar y compartir listas, recordatorios, imágenes y notas escritas o de voz.	Permite a docentes y estudiantes organizar ideas, promover el trabajo autónomo y la gestión del tiempo en el aula y en casa.
Diigo	Accede a guardar, organizar, compartir y anotar recursos web.	Los estudiantes pueden resaltar y comentar ideas clave en artículos o páginas web como parte de una investigación o lectura crítica.
Creación y publicación de contenidos digitales		

Canva	Se trabaja en línea ediciones gráficas.	Útil para crear infografías, mapas mentales, videos, etc.
Issuu	Plataforma digital para publicar, compartir y visualizar documentos como revistas, libros, catálogos o portafolios en un formato interactivo tipo revista.	Presentar proyectos, portafolios o revistas escolares de forma creativa y profesional, para los docentes difundir materiales educativos.
Gestión del aula y evaluación		
Classcraft	Sistema gamificado que convierte el aula en una aventura de rol donde los estudiantes ganan puntos y superan desafíos.	Fomenta la participación, el trabajo en equipo y la gestión del comportamiento en clase.
Google Classroom	Plataforma educativa, permite gestionar clases virtuales, con la creación, distribución y evaluación de tareas de manera digital.	Se organiza el contenido por temas o unidades. Los docentes pueden asignar tareas, subir materiales, realizar exámenes y dar retroalimentación inmediata.
Idoceo Additio	Tiene la función de un cuaderno de notas digital. Admite gestionar calificaciones, asistencia, horarios, planificaciones y observaciones de manera visual.	Se registran calificaciones y observaciones por cada estudiante, se personalizan rúbricas y criterios de evaluación.
Quizizz	Plataforma de aprendizaje con cuestionarios gamificados y competencia en tiempo real.	Se utiliza para reforzar contenidos y evaluar conocimientos de manera interactiva.
Brainscape	Aplicación de tarjetas de memoria flash con un sistema de repetición espaciada para mejorar la retención de información.	Útil para estudiar vocabulario, conceptos clave y preparación de exámenes.
Comunicación y colaboración		
Google Meet	Una plataforma de videoconferencias en la que se realizan reuniones virtuales con audio, video y chat en tiempo real.	Efectivo para clases sincrónicas, tutorías, exposiciones grupales y reuniones con padres de familia.

Zoom	Herramienta de videollamadas y reuniones virtuales para compartir pantalla, grabar sesiones y usar funciones como salas de grupos.	Se pueden realizar clases virtuales interactivas, presentaciones, debates, trabajos colaborativos y actividades por equipos.
Microsoft Teams	Plataforma de colaboración que permite la comunicación en tiempo real mediante videollamadas, chats, uso compartido de archivos y trabajo colaborativo.	Facilita clases virtuales, entrega de tareas, retroalimentación directa y trabajo en grupo. Se pueden dar uso a las herramientas de Word, Excel, PowerPoint y OneNote.
Producción multimedia y edición digital		
Vivavideo	Herramienta para crear videos mediante fotos y música.	Favorece en el niño la creatividad e imaginación de crear.
Audacity	Sirve para grabar, editar y mezclar audio, aplicar efectos de sonido y exportar en diversos formatos de audio.	En el aula, se puede grabar lecturas, narraciones, podcasts educativos o proyectos colaborativos. Fomentando la creatividad, mejorando la expresión oral y desarrollando habilidades comunicativas.
Opciones para ubicar puntos geográficos		
Google Maps	Una plataforma para ubicarse en tiempo real.	Permite que los niños logren ubicarse y tener dirección hacia donde se trasladan.
Family Locator	Una aplicación de geolocalización que garantice la seguridad y el monitoreo de niños, adolescentes y adultos mayores.	Es útil para salidas escolares o excursiones, donde los padres monitorean la ubicación de los estudiantes en tiempo real, brindando mayor seguridad.
Desarrollo físico y expresión corporal		
Activilandia	Una aplicación del Ministerio de Sanidad	Favorece una alimentación equilibrada y la práctica de ejercicios en los niños.

GoNoodle	Herramienta digital con diversos contenidos temáticos.	Permite que los niños sean capaces de expresar movimientos corporales.
Contenidos de juegos y deportes		
Leverade	Una aplicación para organizar actividades deportivas	Ideal para que los estudiantes evolucionen en la parte deportiva, partidos y torneos.
Educaplay	Herramienta para crear actividades didácticas como sopas de letras, crucigramas, juegos de memoria, etc.	Útil para repasar conceptos como tipos de juegos (cooperativos, tradicionales), nombres de deportes, partes del cuerpo implicadas o materiales deportivos.
Herramientas digitales para el uso de la gamificación		
Kahoot!	Plataforma de aprendizaje basada en cuestionarios interactivos con elementos de juego.	Se usa para evaluar conocimientos de forma divertida mediante concursos y preguntas tipo test.
Minecraft: Education Edition	Versión educativa de Minecraft que permite explorar conceptos de ciencia, historia, matemáticas y más.	Facilita el aprendizaje basado en proyectos y la creatividad en el aula.
Genially	Permite crear contenidos interactivos y visualmente atractivos, como presentaciones, infografías, juegos, mapas mentales, quizzes y escapes romos.	Es útil para diseñar presentaciones dinámicas que captan la atención del estudiante, crear actividades interactivas, elaborar material de estudio visual, fomentar la participación y exploración autónoma.
Duolingo	Aplicación gamificada para el aprendizaje de idiomas con recompensas, insignias y progresión por niveles.	Ayuda a mejorar habilidades lingüísticas a través de ejercicios interactivos y desafíos diarios.

Prodigy	Juego de rol matemático en el que los estudiantes resuelven problemas para avanzar y mejorar su personaje.	Refuerza conceptos matemáticos de manera personalizada y atractiva para los alumnos.
Gimkit	Herramienta similar a Kahoot pero con un sistema de recompensas virtuales que los estudiantes pueden usar en el juego.	Motiva a los alumnos con mecánicas de inversión y estrategia mientras responden preguntas.
Seppo	Plataforma que permite crear juegos de aprendizaje basados en misiones y exploración en el mundo real.	Ideal para aprendizaje activo fuera del aula y educación experiencial.

Fuente: Elaboración propia a partir de la revisión de autores sobre herramientas gamificadas para la enseñanza.

Capítulo V. Conclusiones

La revisión teórica realizada permite concluir que la gamificación, concebida como la incorporación de elementos y mecánicas lúdicas en entornos educativos, constituye una estrategia pedagógica novedosa capaz de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación primaria.

Respecto al objetivo general, el análisis de estudios documentales evidenció que la gamificación influye positivamente en el desempeño académico y en el desarrollo de habilidades fundamentales como la lectura, escritura, expresión oral y pensamiento lógico. Además, se constató que su implementación incrementa la motivación y el involucramiento de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

En relación con el primer objetivo específico, se identificaron y analizaron diversas teorías que sustentan la gamificación, como la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, la teoría del flow de Csikszentmihalyi, el conductismo y refuerzo positivo de Skinner y Ferster, la teoría constructivista de Piaget y la autodeterminación de Deci y Ryan. Estas corrientes respaldan la gamificación como una herramienta efectiva para impulsar el estímulo, la participación activa y un aprendizaje con sentido.

En cuanto al segundo objetivo, se logró sistematizar una variedad de herramientas digitales gamificadas utilizadas en el ámbito educativo, las cuales resultan clave para dinamizar el aprendizaje, fomentar el trabajo colaborativo y reforzar contenidos de manera efectiva y lúdica.

Finalmente, se concluye que la gamificación, aplicada de manera planificada y fundamentada, puede contribuir significativamente a mejorar la calidad del proceso educativo en primaria, respondiendo a las necesidades del estudiante contemporáneo y promoviendo el desarrollo de habilidades fundamentales para el siglo XXI.

Referencias Bibliográficas

- Angeles, C., Calderón, Y., Felipa, A., & Fernandez, L. (2023). *Gamificación para la construcción de la identidad nacional en educación primaria*. <https://repositorio.monterrico.edu.pe/server/api/core/bitstreams/b593424e-c3a4-4e68-894f-ab7d63b43d36/content>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigación-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. https://books.google.com.pe/books?id=RXv9RAAACAAJ&dq=teoría+del+aprendizaje+significativo.+Ausubel&hl=es&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKewibu9Tkn6SOAxWbDrkGHT5ZMoMQ6AF6BAgGEAM
- Barrera, L., Núñez, N., Suarez, S., & Meneses, N. (2024). *Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje*. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 2742–2752. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2811>
- Barrera, Y., Mantilla, I., & Montes, A. (2023). *Recursos educativos digitales mediados por la gamificación para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primaria del centro educativo gimnasio pedagógico marianito-Boyacá, Colombia*. 19. <https://doi.org/10.37594/dialogus.v1i11.831>
- Borrás- Gené, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación*. (S. de P. de la URJC (Ed.)). <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2024/06/INTRODUCCION-A-LA-GAMIFICACION.pdf>
- Carrión, G. (2017). *Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas*. <http://hdl.handle.net/10334/3840>
- Cedeño, D. (2020). *Uso de la gamificación en el contexto de la salud panameña*. *Revista RETOS XXI*, 4(1), 15. <https://doi.org/10.33412/retosxxi.v4.1.2844>
- Cely, N., Palacios, W., & Caicedo, Á. (2023). *Conceptos y enfoques de metodología de la investigación*. (E. C. S.a.s. (Ed.); Bogotá, fe). [https://repositorio.ufps.edu.co/bitstream/handle/ufps/6728/CONCEPTOS Y ENFOQUES DE METODOLOGÍA DE LA](https://repositorio.ufps.edu.co/bitstream/handle/ufps/6728/CONCEPTOS_Y_ENFOQUES_DE_METODOLOGÍA_DE_LA)

- INVESTIGACIÓN.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cornella, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. 15. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Fluir (flow) una psicología de la felicidad*. <https://www.getabstract.com/es/resumen/fluir-flow/43934>
- De Gracia, E., Pinto, A., & Sáez, A. (2021). *La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje*. *Semilla Científica*, 2(2), 320–328.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar Teoría de la Autodeterminación*. *American Psychologist*, 55, 68–78.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). *Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review*. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Espinoza, E. (2023). *Uso estrategias de gamificación y el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de un instituto público de Lima, periodo 2023*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/124579/Espinoza_QED-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Freitas, S., & Routledge, H. (2013). *Diseño de liderazgo y habilidades blandas en juegos educativos: El modelo de diseño de juegos educativos de e-leadership y habilidades blandas (ELESS)*. <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/bjet.12034>
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la gamificación* (C. Commons (Ed.)).
- Gee, J. (2003). *Lo que los videojuegos tienen para enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización*. 20. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/950566.950595>
- Gómez, A., Velo, C., Manzano, D., Melero, D., García, J., García, J., Muñoz, J., Alfonso, M., Mahedero, M., Cifo, M., Hellín, M., & Caballero, P. (2020). *Metodologías emergentes en educación física*.
- González, C., & González, L. (2024). *La gamificación como estrategia para desarrollar competencias digitales en educación superior*. 6(1), 50–65. <https://doi.org/10.56152/reped2025-vol6num1-art5>

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hamari, J., Shernoff, D., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). *Los juegos desafiantes ayudan a los estudiantes a aprender: un estudio empírico sobre la participación, el flujo y la inmersión en el aprendizaje basado en juegos*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S074756321530056X>
- Hurtado, J. (2000). *Metodología de la investigación holística*. <https://ayudacontextos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/jacqueline-hurtado-de-barrera-metodologia-de-investigacion-holistica.pdf>
- Iquise, M., & Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/55ef43e0-7ecf-4be7-82d2-16908598aee4>
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer
- Macías, A. (2018). *Gamificación en el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. 1(2), 91–102. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8280888>
- Mamani, E., Garcia, M., Calsina, W., & Yapuchura, A. (2016). *Las habilidades sociales y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la universidad nacional del altiplano – Puno*. 5–14. <http://www.scielo.org.pe/pdf/comunica/v7n2/a01v7n2.pdf>
- MINEDU. (2023). *Resultados de aprendizaje*. http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2024/05/Presentacion_de_logros_de_aprendizaje_ENLA_2023.pdf
- Molina, M. P. (2024). *Jean Piaget: Desarrollo Cognitivo: Teoría, Etapas y*

- Aplicaciones en Psicología y Educación* (M. P. G. Molina (Ed.)).
https://books.google.com.pe/books?id=mqsZEQAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- OCDE. (2025). *Elperuano*. <https://www.elperuano.pe/noticia/256293-ocde-destaca-al-peru-por-eficiencia-en-la-calidad-educativa>
- Otero-ortega, A. (2018). *Enfoques de investigación*. *August*, 35.
https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION
- PISA. (2022). *Resultados Nacionales PISA*. *Ministerio de Educacion Nacional*, 47.
https://www.icfes.gov.co/documents/20143/1323329/Informe_nacional_saber_569_2012_2017.pdf
- Putz, L., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2020). *¿Puede la gamificación contribuir a mejorar la educación? Hallazgos de un estudio longitudinal*. 110.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392>
- Ripoll, O., & Pujolà, J. (2024). *La gamificación en la educación superior. Teoría, práctica y experiencias didácticas*. In *La gamificación en la educación superior. Teoría, práctica y experiencias didácticas*. <https://doi.org/10.36006/15226-1>
- Ruiz, M. (2022). *20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas*.
<https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/>
- Ryan, R., & Deci, E. (2000). *Teoría de la autodeterminación y la facilitación de la motivación intrínseca, el desarrollo social y el bienestar*.
https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SpanishAmPsych.pdf
- Sagñay, M. (2021). *Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior en educación mención tecnología e innovación educativa*. In Unach. <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/7646/1/06678.pdf>
- Skinner, F., & Ferster, C. (1938). *Serie de reimpresiones de B. F. Skinner, programas de refuerzo, serie de psicología del siglo*.
<https://books.google.com.pe/books?id=RQvYAAAAMAAJ&dq=editions:ISBN087411828X&hl=es>

- UNICEF. (2019). *La educación amenazada en África Occidental y Central*. 18.
https://www.unicef.org/media/57811/file/La_educacion_amenazada_en_aoc_2019.pdf
- Vasquez, N. (2021). *Gamificación como elemento motivador en educación primaria en Latinoamérica y España (2014-2020)* [Universidadperuana Cayetano Heredia]. <https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/13938>
- Ventosilla, D., Villaroel, R., Santa María, H., & Quispe, V. (2021). *La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19*. *Revista Innova Educación*, 3(1), 6–19.
<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/166>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamificación por diseño: Implementación de mecánicas de juego en aplicaciones web y móviles*. 2016.
<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1808930>

Anexos

Anexo 1. Matriz de coherencia

Problema	Objetivos	Unidad de análisis	Categorías	Técnica e instrumento
¿Qué importancia tiene la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de educación primaria?	Analizar la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de educación primaria.		Conceptos de la gamificación.	
	Revisar conceptos y teorías sobre la gamificación a partir del análisis de literatura académica reciente.	La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Teorías que sustentan la gamificación.	Técnica: Análisis documental
	Identificar y sistematizar herramientas y estrategias de gamificación aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en educación primaria.		Herramientas educativas digitales para la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Instrumento: Fichero electrónico, matriz de referencia bibliográfica

Anexo 2. Matriz de Referencias Electrónicas

N°	Autor (Apellidos, nombres)	Título	Tipo / Fecha (Tesis/ Libro/Artículo)	Dirección web	Repositorio / Base de datos	Información
01	Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF)	Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la unidad educativa intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote.	Artículo 2019	https://www.unicef.org/es/la-infancia-en-peligro/educacion-amenazada-africa-occidental-central	UNICEF.	Desigualdad en la calidad de educación infantil a nivel global.
02	Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes. (PISA)	Resultados Nacionales PISA	Artículo 2022	https://www.icfes.gov.co/documentos/20143/1323329/Informe nacional saber 569 2012 2017.pdf	Ministerio de Educación Nacional	Bajo nivel de desempeño de la prueba PISA en el Perú, en el contexto educativo.

03	Evaluación Nacional Logros de Aprendizaje de Estudiantes. (ENLA)	Resultados de aprendizaje	de Artículo 2023	http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2024/05/Presentacion_de_logros_de_aprendizaje_ENLA_2023.pdf	Ministerio de Educación. (MINEDU)	de Carencias en habilidades de lectura y matemáticas en escolares de Áncash según los datos ENLA.
04	Organización para la cooperación y Desarrollo Académico. (OCDE)	OCDE destaca al Perú por eficiencia en la calidad educativa.	al Artículo 2025	https://www.elperuano.pe/noticia/256293-ocde-destaca-al-peru-por-eficiencia-en-la-calidad-educativa	El peruano	El impacto de la tecnología en los estudiantes, propiciando la desmotivación y la distracción en el aula.
05	Dichev, Cristo y Dicheva, Darina.	Gamificar la educación: qué se sabe, qué se cree y qué sigue siendo incierto: una revisión crítica.	la Artículo 2017	https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5	Springer Open	El impacto de la gamificación en el compromiso y la motivación de los estudiantes.
06	Baeza Lugo, Victoria Noemi	La gamificación en el aula: breve revisión histórica	Artículo 2022	https://www.medigraphic.com/pdfs/medfam/amf-2022/amf223i.pdf	Archivos en Medicina Familiar.	Origen del concepto de la gamificación.

07	Carrión– Salinas, Gianella Alejandra	Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas.	Libro 2017	https://dspace.unia.es/handle/10334/3840	Universidad Internacional Andalucía.	Aplicación de la gamificación en el entorno educativo.
08	Gaviria, David	Pedagogía de la gamificación	Libro 2021	https://repositorio.ucp.edu.co/DDMPDH182	Creative Commons	La gamificación como herramienta pedagógica.
09	Angeles Sánchez, Cecilia Milagritos. Calderon Sánchez, Yessenia Milagros. Felipa Sevilla, Ana Elena. Fernandez Bottger, Lorena Eliana.	Gamificación para la construcción de la identidad nacional en educación primaria.	Tesis 2023	https://repositorio.monterrico.edu.pe/server/api/core/bitstreams/b593424e-c3a4-4e68-894f-ab7d63b43d36/content	Escuela de Educación Superior Pedagógica Monterrico.	La gamificación como herramienta para fomentar una participación ciudadana.

10	Molina, María Pilar	Jean Piaget: Desarrollo Cognitivo: Teoría, Etapas y Aplicaciones en Psicología y Educación.	Libro 2024	https://books.google.com.pe/books?id=mqszEQAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false	Google Books	El juego como medio de construcción para el conocimiento en el desarrollo infantil.
11	Ryan, Richard. Deci, Edward.	Teoría de la autodeterminación	Libro 2018	https://www.google.com/books/edition/Self_Determination_Theory/th5rDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=inauthor:%22Richard+M.+Ryan%22	Google Libros	Relación entre la gamificación educativa y las necesidades psicológicas.
12	Csikszentmihalyi, Mihaly	FLUIR Una psicología de la felicidad	Libro 1997	https://www.facilitadores-alfa.org/wp-content/uploads/2020/10/FLUIR-una-Psicologia-de-la-Felicidad.-Mihaly-Csikszentmihaly.pdf	editorialKairós	La importancia del equilibrio entre desafío y habilidad en el aprendizaje.
13	De Gracia, Elvira.	La gamificación como estrategia	Artículo 2021	https://repositorio.umecit.edu.pa/entities/publication/	Semilla Centífica	Factores de la gamificación.

	Pinto, Amarely. Sáez, Alexander	mediadora proceso enseñanza y aprendizaje	del de y		e6e932ad-8976-4a50-9435-450536c343b2/full			
14	Macias Espinales, Adriana	Gamificación en el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas	Artículo 2018		https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8280888	SINAPSIS	Elementos de la gamificación.	
15	Sagñay Miguel	Rea, Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior en educación mención tecnología e innovación educativa	Tesis 2021		http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/7646/1/06678.pdf	Universidad Nacional de Chimborazo	Elementos lúdicos en el ámbito educativo.	

16	Cedeño, Denis	Uso de la gamificación en el contexto de la salud panameña	Tesis 2020	https://digibug.ugr.es/flexpaper/handle/10481/63713/2844-Texto%20del%20articulo-12474-2-10-20200810.pdf?sequence=1&isAllowed=y	Universidad Tecnológica Panamá Regional de Panamá Oeste	La gamificación como estrategia para desarrollar la motivación en el aprendizaje.
17	Iquisi Aroni, Melany Evelin, Rivera Rojas, Leslie Grezia	La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.	Tesis 2020	https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/55ef43e0-7ecf-4be7-82d2-16908598aee4	Universidad Ignacio de Loyola	San Benéficos pedagógicos de la gamificación en el aula.
18	Cortizo Pérez, José Carlos, Carrero García, Francisco, Monsalve Piqueras, Borja, Velasco Collado, Andrés.	Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos	Artículo 2011	https://abacus.universidad europea.com/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf?sequence=2	VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria	La gamificación como herramienta para la estimulación y mejorar el rendimiento académico.

Díaz del Dedo,
Luis Ignacio.
Pérez Martín,
Joaquín.

19	Borrás- Oriol	Gené, Introducción a la gamificación o ludificación.	Libro 2022	https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2024/06/INTRODUCCION-A-LA-GAMIFICACION.pdf	Creative Commons Reconocimiento artir Igual 4.0 Internacional.	El impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes.
20	Gonzáles Molina, Jesica	Gamificación en Educación Primaria	Artículo 2020	https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/gamificacion-en-educacion-primaria/?srsltid=AfmBOor-RTcx26DyvM8DOJYS-u9FLJVjzO6YcVWAfSPIYWmpiwfFugNf	Campus Educación	La gamificación como estrategia para mejorar el proceso educativo.

21	Vasquez Palero, Nilson Erik	Gamificación como elemento motivador en educación primaria en Latinoamérica y España (2014-2020)	Tesis 2021	https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/13938	Universidad Peruana Cayetano Heredia	La gamificación como herramienta para fortalecer la autoestima y la colaboración en el aula.
22	Gómez Parra, Alejandro	Gamificación y marketing	Tesis 2022	https://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/56651	Comillas, Universidad Pontifica	Herramientas para la implementación de la gamificación en el contexto educativo.
23	Miguel Ángel Ruiz	20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas	Revista 2022	https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/	Yosoytuprofe.20minutos.	Herramientas digitales para la gamificación en el aula.
24	Otero- Ortega, Alfredo	Enfoques de investigación	Artículo 2018	https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION	ResearchGate	El enfoque como una herramienta en la investigación.

25	Izcara Palacios, Simón Pedro	Manual de investigación cualitativa	de Libro 2014	https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4613	Fontamara	Comprensión contextual en el enfoque cualitativo.
26	Arias G. Fidias	El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica	de Libro 2012	https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigación-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf	Editorial Episteme	El diseño como una estrategia para abordar la investigación.
27	Hurtado de Barrera, Jacqueline	Metodología de la investigación holística.	de Libro 2000	https://ayudacontextos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/jacqueline-hurtado-de-barrera-metodologia-de-investigacion-holistica.pdf	Instituto Universitario de Tecnología Caripito. Servicios y Proyecciones para América Latina.	El diseño documental para responder a la pregunta de investigación.
28	Cely Calixto, Nelson Javier. Palacios Alvarado, Wlamyr. Caicedo Rolón, Álvaro Junior.	Conceptos y enfoques de metodología de la investigación.	de Libro 2023	https://repositorio.ufps.edu.co/bitstream/handle/ufps/6728/CONCEPTOS%20Y%20ENFOQUES%20DE%20METODOLOG%20DE%20LA%20INVESTIGACION%20C3%93	Universidad Francisco de Paula Santander	La técnica como medio para obtener datos en una investigación.

				N.pdf?sequence=1&isAllowed=y		
29	Arias G. Fidias	El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica.	Libro 2012	https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigación-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf	Editorial Episteme	La técnica como recopilación de datos e información para el método científico.
30	De la Torre Vásquez, Jaime Javier.	Gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza-aprendizaje de historia en cuarto de secundaria en un colegio limeño.	Tesis 2020	https://repositorio.ufps.edu.co/bitstream/handle/ufps/6728/CONCEPTOS_Y_ENFOQUES_DE_METODOLOGÍA_DE_LA_INVESTIGACIÓN.pdf?sequence=1&isAllowed=y	Universidad San Ignacio de Loyola	El análisis documental para recopilar información mediante tesis, artículos y fuentes bibliográficas.
31	Arias G. Fidias	El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica	Libro 2012	https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigación-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf	Editorial Episteme	El análisis documental como técnica para la recolección de datos.

32	Alberto Gómez Mármol, Celia Velo Camacho, David Manzano Sánchez, David Melero Cañas, Jose Antonio García Mullois, José García Ruiz, Julián A. Muñoz Parreño, Manuel Alfonso Asencio, María del Pilar Mahedero Navarrete, María Isabel Cifo Izquierdo, Marta Hellín Martínez, Pablo	Metodologías emergentes en educación física	Libro 2020	https://books.google.com. pe/books?id=qDAPEAAA QBAJ&printsec=copyrigh t&redir_esc=y#v=onepage &q&f=false	WANCEULEN	el juego como estrategia metodológica para el aprendizaje.
----	---	---	------------	---	-----------	--

	Caballero Blanco						
33	Theil, Julia Madeleine, Fernandez Zarpan Reyes, Cecilia	Gamificación e influencia en el rendimiento académico en estudiantes de primaria en una escuela privada en Lima.	Artículo 2023	https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/673570/Theil_JM.pdf?sequence=15&isAllowed=y	Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas	Plataformas digitales para mejorar la motivación y el aprendizaje.	
34	Galvez Fuentes, Juanita del Pilar	Influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación en educación primaria	Tesis 2024	https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/10331/TESIS.pdf?sequence=1&utm_source=chatgpt.com	Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Escuela de Posgrado	Impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas.	
35	Laura Alexandra Barrera Muzgo, Norma Edith Núñez Albán,	Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje.	Revista 2024	https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/281/4333	LATAM Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades	El impacto de la estrategia de gamificación.	

Santos
Estefanía
Suarez Palma,
Nancy
Elizabeth
Meneses
Guachun

36	Fonseca Ingrid; Caviedes Martha; Chantré, Jenny; Bernate, Jayson.	Gamificación y aprendizaje basado en juegos como herramientas de aprendizaje cooperativo: una revisión sistemática	Artículo 2023	https://doi.org/10.3991/ijet.v18i21.40035	Asistente de investigación-Bohrium	de Las herramientas digitales han facilitado la gamificación, promoviendo un aprendizaje más participativo.
37	Stamatios Papadakis, Michail Kalogiannakis	Gamificación en la educación.	Artículo 2023	https://doi.org/10.3389/fed-uc.2023.1291024	frontiers	Las herramientas digitales gamificadas potencian la motivación y el aprendizaje, aunque presentan algunos desafíos en su aplicación.

38	María Carmen Ricoy; Cristina Sánchez Martínez	Fomentar la conciencia ecológica y la alfabetización digital en niños de primaria mediante la gamificación.	Artículo 2022	https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8834460/?utm_source=chatgpt.com	National Library of Medicine	Frente a los desafíos ambientales, las herramientas digitales son clave para fomentar desde la infancia valores ecológicos y conciencia ambiental, mediante experiencias interactivas y educativas tanto en la escuela como en el hogar.
39	Yan Kamilia Putri Widyanto, Ika Lestari, Linda Zakiah, Herlina Usman	El efecto del uso de medios de aprendizaje digitales interactivos para aumentar la conciencia ambiental en estudiantes de cuarto grado de la escuela primaria	Artículo 2025	https://www.atlantis-press.com/proceedings/icep-24/126009341?utm_source=chatgpt.com	ATLANTIS PRESS	El uso de recursos digitales favorece la concienciación ambiental en estudiantes, superando las limitaciones de métodos tradicionales y promoviendo un aprendizaje más activo y significativo.

		sobre el contenido de la educación Pancasila				
40	Ganiyat Oloyede, Bondad J. Ogunwale	Herramientas de productividad digital como una necesidad en la educación, la investigación y la carrera en el siglo XXI	Artículo 2022	https://www.researchgate.net/publication/361265748_Digital_Productivity_Tools_as_a_Necessity_in_Education_Research_and_Career_in_the_21st_Century?utm_source=chatgpt.com	ResearchGate	Las herramientas digitales de productividad facilitan la organización del trabajo académico y estimulan la creatividad, al permitir estructurar y presentar contenidos de forma eficiente.
41	Alex Paúl Zambrano-Álava, María De Los Ángeles Lucas-Zambrano, Karina Elizabeth Luque-Alcívar,	La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje Autorregulado.	Artículo 2020	https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402/2501	Dominio de las ciencias	Las herramientas digitales de creación de contenidos fomentan el aprendizaje autónomo y motivan a los estudiantes al convertir el aula en un entorno interactivo y dinámico.

	Ana Thalía Lucas- Zambrano					
42	Victoria Aguiar Perera, Luis Mazorra Aguiar, Agustín Salgado de la Nuez	Propuesta de herramientas para la gamificación en el aula universitaria	de Artículo 2020	https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/123144/1/Propuesta_herramientas_gamificacion.pdf	Innovación Educativa	Las herramientas para gamificación deben seleccionarse según criterios metodológicos (tipo de actividad y evaluación) y técnicos (funcionalidad de la plataforma).
43	Héctor Luis López López, Juan Francisco Félix González, Francisco Emiliano Castro Sánchez, Jesús Rigoberto Álvarez Rosas,	Impacto de la gamificación en el rendimiento académico en estudiantes de nivel superior	de Artículo 2023	https://doi.org/10.61530/re dtis.vol7.n1.2023.151.71-77	ReDTIS	La gamificación, apoyada en las TIC, fomenta la participación y el trabajo colaborativo en el aula, siempre que se usen con un propósito claro y según el contexto educativo.

	Luis Fernando Lizárraga Chavez					
44	Laura Alexandra Barrera Muzgo, Norma Edith Núñez Albán, Santos Estefanía Suarez Palma, Nancy Elizabeth Meneses Guachun	Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje.	Artículo 2024	https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2811/4333	LATAM Revista	Las herramientas de multimedia y edición facilitan la creación de contenidos visuales e interactivos, motivando a los estudiantes y mejorando su aprendizaje.
45	Carina Soledad González González	Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje	Artículo 2019	https://www.researchgate.net/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-	ResearchGate	Existen herramientas gamificadas que fomentan el desarrollo físico y expresivo mediante dinámicas activas y motivadoras, promoviendo movimiento, creatividad y

		presenciales y espacios virtuales		aprendizaje presenciales y espacios virtuales		participación en los estudiantes.
46	Nelson S. Lubguban, Lorenzo I. Balili, John Mart Elesio	Kahoot: Impulsando la innovación y la participación en la enseñanza moderna.	Artículo 2025	https://dx.doi.org/10.47772/IJRISS.2025.905000327	IJRISS	
47	Kou Yanyan	Explorando el impacto de las estrategias de gamificación en la motivación y el rendimiento estudiantil en las clases de inglés de la escuela primaria de China.	Revista 2024	https://ijsshr.in/v7i9/70.php?utm_source=chatgpt.com	IJSSHR International Journal of Social Science and Human Research.	Duolingo motiva a los estudiantes a aprender inglés de forma activa y divertida, superando las limitaciones de los métodos tradicionales.
48	Deirdre Butler,	Experiencias de estudiantes de	Artículo 2023	https://link.springer.com/article/10.1007/s11528-	SPRINGER NATURE Link	Minecraft Education es una herramienta educativa basada

Michael O'Leary, Kevin Marshall
primaria con Minecraft Education durante una iniciativa nacional basada en proyectos: un estudio irlandés

[023-00851-z?utm_source=chatgpt.com](https://doi.org/10.1023-00851-z?utm_source=chatgpt.com)
[m](#)

en el juego que fomenta el aprendizaje creativo y el desarrollo de habilidades mediante proyectos colaborativos.

Anexo 3. Fichero Electrónico

Ficha N° 01

La gamificación en el aula: Breve revisión histórica

Cita indirecta

La gamificación comenzó en el ámbito empresarial con fines comerciales. El término “gamificación” empezó a usarse en el año 2003, pero no fue sino hasta 2010 que adquirió mayor notoriedad a través de libros, conferencias y su aplicación como estrategia en diferentes contextos, incluyendo el educativo.

Baeza, N. (2022). *La gamificación en el aula: Breve revisión histórica*. Archivos en Medicina Familiar, 24(3), 181–183.

Recuperado de <https://www.medigraphic.com/pdfs/medfam/amf-2022/amf223i.pdf>

Ficha N° 02

La gamificación y su importancia

Cita indirecta

El término gamificación proviene de las palabras game y el sufijo -ification, llegando a la conclusión de ser una característica para fomentar el gozo y la unión.

Carrión, G. (2017). *Gamificación en educación primaria*. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas.

Recuperado de: <https://dspace.unia.es/handle/10334/3840>

Ficha N° 03

¿Gamificación o ludificación?

Cita indirecta

Ambas palabras derivan del inglés “game” que significa juego. La ludificación hace referencia a la lúdica y la gamificación conlleva componentes metodológicos, en síntesis, ambas llegan a la dirección de ser vistas como una estrategia pedagógica basada en juegos.

Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la gamificación* (C. Commons (ed.)).

Recuperado de: <https://repositorio.ucp.edu.co> > [DDMPDH182](#)

Ficha N° 04

La realidad de la gamificación en educación primaria Estudio

Cita indirecta

La gamificación como estrategia pedagógica mejora la motivación y el interés en el aprendizaje, beneficiando tanto a los estudiantes como a los docentes.

Gil, J., & Prieto, E. (2020). *La realidad de la gamificación en educación primaria. IISUE Instituto de Investigación Sobre La Universidad y Educación*, 17.

Recuperado de: http://perfileseducativos.unam.mx/iisue_pe/index.php/perfiles/article/view/59173

Ficha N° 05

La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19

Cita indirecta

La gamificación mejora los resultados en la enseñanza al combinar el aprendizaje con elementos lúdicos, aumentando el interés y la motivación de los estudiantes.

Ventosilla, D., Villaroel, R., Santa Maía, H., & Quispe, V. (2021). La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19. *Revista Innova Educación*, 3(1), 6–19.

Recuperado de: <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/166>

Ficha N° 06

Jean Piaget: Desarrollo Cognitivo: Teoría, Etapas y Aplicaciones en Psicología y Educación.

Cita indirecta

Según la teoría constructivista de Piaget, el juego es fundamental en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños construir su conocimiento a través de la exploración, la repetición y la socialización.

Molina, M. P. (2024). *Jean Piaget: Desarrollo Cognitivo: Teoría, Etapas y Aplicaciones en Psicología y Educación* (M. P. G. Molina (Ed.)).

Recuperado de:
https://books.google.com.pe/books?id=mqszEQAAQBAJ&newbks=1&newbks_re_dir=0&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Ficha N° 07

Teoría de la autodeterminación

Cita indirecta

La Teoría de la Autodeterminación explica la motivación a través de la autonomía, la competencia y la relación, y la gamificación aplica estos principios para crear experiencias de aprendizaje motivadoras.

Ryan, R., & Deci, E. (2018). *Teoría de la autodeterminación*. Publicaciones de Guilford.

Recuperado de:
https://www.google.com/books/edition/Self_Determination_Theory/th5rDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=inauthor:%22Richard+M.+Ryan%22

Ficha N° 08

Fluir (Flow) Una psicología de la felicidad

Cita indirecta

La teoría del flujo y la gamificación se relacionan en la educación al crear experiencias atractivas y motivadoras que mejoran el rendimiento académico mediante desafíos progresivos, retroalimentación y concentración total.

Csikszentmihalyi, M. (1997). *Fluir (flow) una psicología de la felicidad*.

Recuperado de: <https://www.getabstract.com/es/resumen/fluir-flow/43934>

FICHA N° 09

Gamificación en el desarrollo de la competencia matemática: Plantear y Resolver Problemas

Cita indirecta

La gamificación como una estrategia didáctica que traslada los elementos del juego al aula para alcanzar resultados de aprendizaje óptimos. El juego, según este autor, fomenta la motivación y la participación activa, identificando tres componentes clave: **Dinámica:** Fomenta la cooperación estudiantil, el trabajo colaborativo y la expresión emocional, entre otros aspectos. **Mecánica:** Se fundamenta en el uso de estrategias que propicien un entorno de cooperación, competición y desafíos. **Componentes:** Facilitan la aplicación de las mecánicas y dinámicas, identificando logros, puntos, niveles y clasificaciones.

Macías, A. (2018). *Gamificación en el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. 1(2), 91–102.

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8280888>

Ficha N° 10

Introducción a la gamificación o ludificación

Cita indirecta

Subraya la importancia crucial de implementar la gamificación tanto con estudiantes como con docentes, considerándola una estrategia significativa que integra la diversión y el disfrute de los juegos como medio para consolidar el aprendizaje.

Borrás- Gené, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación*. (S. de P. de la URJC (Ed.)).

Recuperado de : <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2024/06/INTRODUCCION-A-LA-GAMIFICACION.pdf>

Ficha N° 11

USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL CONTEXTO DE LA SALUD PANAMEÑA USE

Cita indirecta

Se infiere que la gamificación resulta fundamental en varios aspectos de la vida diaria, destacando su capacidad para generar experiencias atractivas que involucran al individuo en su proceso de enseñanza-aprendizaje, transformándolo en actividades lúdicas y, de este modo, impulsando la motivación interna.

Cedeño, D. (2020). Uso de la gamificación en el contexto de la salud panameña. *Revista RETOS XXI*, 4(1), 15.

Recuperado de: <https://digibug.ugr.es/flexpaper/handle/10481/63713/2844-Texto%20del%20articulo-12474-2-10-20200810.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ficha N° 12

Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas.

Cita indirecta

Resalta que la gamificación es crucial en la educación, sobre todo para el aprendizaje, por su potencial innovador y motivador. Ante la menor efectividad de los métodos tradicionales, urge que los estudiantes se adapten a las necesidades actuales integrando nuevas tecnologías en su aprendizaje.

Carrión, G. (2017). Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas.

Recuperado de: <https://dspace.unia.es/handle/10334/3840>

Ficha N° 13

El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica.

Cita indirecta

Concibe el diseño como un plan de acción para abordar el problema de investigación.

Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*.

Recuperado de: <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigación-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>

Ficha N° 14

Manual de investigación cualitativa

Cita indirecta

El enfoque cualitativo busca una comprensión profunda y contextual de los fenómenos, explorando experiencias y significados a través del razonamiento inductivo para construir teoría y explicar las causas y procesos.

Izcará, S. (2014). *Manual de investigación cualitativa*.

Recuperado de : <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4613>