

## Implementación de la gamificación en la educación: Impacto en la motivación y retención del aprendizaje

### *Implementation of gamification in education: Impact on motivation and learning retention*

Marisol Noemi Yanchatipán Hinojosa<sup>1</sup>

Denisse Lissette Peñafiel Alava<sup>2</sup>

Fátima Claribel Fajardo Villacrés<sup>3</sup>

Diana Ivette Martínez Riofrio<sup>4</sup>

Emily Alejandra Trávez Tutillo<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Universidad Central, Ecuador.

<sup>2</sup>Universidad Ecotec, Ecuador.

<sup>3</sup>Escuela Superior Politécnica del Litoral, Ecuador.

<sup>4</sup>Universidad de la Rioja, España.

<sup>5</sup>Universidad de Guayaquil, Ecuador.

<sup>1</sup>Autor de correspondencia: [mnyanchatipan@uce.edu.ec](mailto:mnyanchatipan@uce.edu.ec)

#### Datos del artículo:

Recibido: marzo 06, 2025

Aceptado: mayo 10, 2025

Publicación: julio 15, 2025

#### Palabras clave:

gamificación, motivación, retención del aprendizaje, innovación pedagógica, educación.

#### Keywords:

gamification, motivation, learning retention, pedagogical innovation, education.

#### DOI:

<https://doi.org/10.53877/c97tk655>

Este artículo está bajo la licencia



#### Resumen

La gamificación se presenta como una estrategia educativa innovadora que integra dinámicas y elementos propios del juego — puntos, insignias, niveles, narrativas y retos — en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su objetivo principal es incrementar la motivación, fomentar la participación activa y mejorar la retención del conocimiento en estudiantes de diferentes niveles educativos. Este artículo analiza el impacto de la gamificación en la educación a través de una revisión de literatura reciente y experiencias aplicadas en aula. Los resultados muestran que la gamificación potencia la motivación extrínseca, al ofrecer recompensas y reconocimiento, y la motivación intrínseca, al despertar interés, autonomía y disfrute por el aprendizaje. Asimismo, contribuye a fortalecer la memoria y la transferencia de contenidos, facilitando aprendizajes más significativos. Sin embargo, su implementación requiere una planificación pedagógica coherente, inclusiva y sostenible, que considere la diversidad de los estudiantes, los objetivos curriculares y la formación docente en competencias digitales.

#### Abstract

Gamification is presented as an innovative educational strategy that integrates game dynamics and elements — points, badges, levels, narratives, and challenges — into the teaching-learning process. Its main objective is to increase motivation, encourage active participation, and improve knowledge retention in students at different educational levels. This article analyzes the impact of gamification on education through a review of recent literature and classroom experiences. The results show that gamification enhances extrinsic motivation by offering rewards and recognition, and intrinsic motivation by sparking interest, autonomy, and enjoyment of learning. It also contributes to strengthening memory and content transfer, facilitating more meaningful learning. However, its implementation requires coherent, inclusive, and sustainable pedagogical planning that considers student diversity, curricular objectives, and teacher training in digital competencies.

**Forma sugerida de citar (APA):**

Yanchatipán-Hinojosa, M. N., Peñafiel-Alava, D. L., Fajardo-Villacrés, F. C., Martínez-Riofrio, D. I. y Trávez-Tuttilo, E. A. (2025). Implementación de la gamificación en la educación: Impacto en la motivación y retención del aprendizaje. *RICEd: Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*. 3(6), 111-119. <https://doi.org/10.53877/c97tk655>

## INTRODUCCIÓN

En los últimos años, los sistemas educativos han experimentado transformaciones profundas como resultado de la digitalización, la emergencia de metodologías activas y la imperiosa necesidad de captar la atención y motivar a estudiantes cada vez más inmersos en entornos tecnológicos. La transición hacia una sociedad del conocimiento y una cultura digital globalizada ha modificado no solo las formas de acceso a la información, sino también las expectativas sobre el aprendizaje y los roles de los actores educativos. En este contexto, la gamificación se ha posicionado como una de las estrategias pedagógicas más prometedoras para rediseñar las experiencias de enseñanza-aprendizaje, al integrar elementos propios de los juegos —como puntos, niveles, insignias, misiones, retroalimentación inmediata y narrativas— en escenarios formativos (Deterding et al., 2011).

La relevancia de la gamificación radica en su capacidad para ofrecer experiencias educativas más atractivas, participativas y significativas, alineadas con las demandas de la sociedad digital. Frente a problemas persistentes como la desmotivación escolar, la falta de involucramiento estudiantil y las dificultades para consolidar aprendizajes a largo plazo, la gamificación emerge como un puente entre las necesidades del sistema educativo y las preferencias de las nuevas generaciones, caracterizadas por su interacción constante con entornos digitales, videojuegos y dinámicas lúdicas.

La motivación constituye uno de los factores más determinantes en el éxito del proceso de aprendizaje. Diversos estudios en psicología educativa han demostrado que estudiantes motivados presentan mayores niveles de persistencia, disfrutan más del aprendizaje y desarrollan un compromiso cognitivo y emocional más sólido con las tareas escolares (Ryan & Deci, 2000). En este sentido, la gamificación encuentra su fundamento teórico en modelos como la Teoría de la Autodeterminación, que distingue entre motivación intrínseca y extrínseca. Mientras la primera se relaciona con la satisfacción personal, la curiosidad y el disfrute de la actividad, la segunda depende de recompensas externas como calificaciones o reconocimientos. Una implementación efectiva de la gamificación debe trascender la simple acumulación de puntos o premios y orientarse a fortalecer la motivación intrínseca, fomentando la autonomía, la competencia y la relación social de los estudiantes.

Asimismo, la retención del aprendizaje se ve favorecida cuando las experiencias educativas son significativas, contextualizadas y emocionalmente estimulantes. Investigaciones recientes evidencian que el uso de dinámicas lúdicas contribuye a la consolidación de la memoria a largo plazo, pues involucra no solo procesos cognitivos, sino también afectivos y sociales (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014; Plass, Homer & Kinzer, 2015). Al incorporar desafíos progresivos, retroalimentación inmediata y recompensas simbólicas, la gamificación activa mecanismos de refuerzo positivo que facilitan la práctica constante y la recuperación de la información aprendida.

Sin embargo, no todos los intentos de aplicar gamificación en educación han sido exitosos. En muchos contextos, su implementación se limita a la adición de elementos superficiales —como otorgar insignias o puntos— sin un diseño pedagógico coherente con los objetivos de aprendizaje. Esta reducción de la gamificación a un sistema de recompensas extrínsecas puede producir efectos contrarios, generando dependencia de estímulos externos

o incluso desmotivación cuando desaparecen las recompensas. Por ello, se hace necesario repensar la gamificación desde un enfoque integral que contemple principios pedagógicos, teorías de aprendizaje y objetivos curriculares, garantizando que los juegos y dinámicas sean un medio para potenciar aprendizajes significativos y no un fin en sí mismos.

Desde una perspectiva histórica, la incorporación del juego en la educación no es un fenómeno reciente. Filósofos y pedagogos clásicos como Platón ya destacaban la importancia del juego en la formación del carácter y en el desarrollo del pensamiento. Más tarde, pedagogos como Froebel y Montessori integraron elementos lúdicos en sus metodologías, al reconocer que el aprendizaje se fortalece cuando los estudiantes participan activamente y disfrutan del proceso. La gamificación, en este sentido, puede considerarse una evolución contemporánea de esta tradición pedagógica, actualizada en función de las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales y el auge de la cultura gamer.

En cuanto a sus fundamentos teóricos, la gamificación se sostiene en diversas corrientes psicológicas y educativas. Además de la Teoría de la Autodeterminación, la Teoría del Flujo de Csikszentmihalyi (1990) aporta un marco clave para comprender por qué las dinámicas de juego generan tanta inmersión y compromiso. Según esta teoría, las personas experimentan “flujo” cuando se enfrentan a desafíos que equilibran sus habilidades y la dificultad de la tarea, lo cual produce concentración, disfrute y satisfacción intrínseca. La gamificación, al estructurar actividades en niveles progresivos de dificultad, al ofrecer retroalimentación inmediata y al proporcionar recompensas simbólicas, crea condiciones propicias para que los estudiantes alcancen estados de flujo en su aprendizaje.

La teoría del refuerzo, derivada del conductismo, también explica parte del atractivo de la gamificación. Según Skinner, las conductas tienden a repetirse cuando son seguidas por consecuencias positivas. La asignación de puntos, medallas o recompensas inmediatas puede interpretarse como refuerzos que incrementan la probabilidad de que los estudiantes continúen participando en la actividad. No obstante, una aplicación puramente conductista de la gamificación podría limitarse a la motivación extrínseca; de ahí que se recomiende articularla con teorías constructivistas y socioculturales que subrayan el papel activo del estudiante en la construcción del conocimiento.

El constructivismo, inspirado en autores como Piaget y Vygotsky, sostiene que el aprendizaje se produce de manera activa, a través de la interacción con el entorno y la construcción personal de significados. Desde esta perspectiva, la gamificación favorece aprendizajes significativos al plantear desafíos que requieren resolución de problemas, colaboración entre pares y aplicación de conocimientos en contextos simulados. La dimensión narrativa y colaborativa de los juegos, por ejemplo, potencia la creación de comunidades de aprendizaje y el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la cooperación, la empatía y la regulación emocional.

Otro fundamento teórico relevante se encuentra en el aprendizaje situado y el enfoque de comunidades de práctica de Lave y Wenger (1991). La gamificación, al incorporar dinámicas que simulan contextos reales y al promover la participación activa, genera oportunidades de aprendizaje auténtico que trascienden la memorización y favorecen la transferencia de conocimientos. Las misiones, retos y narrativas propias de la gamificación pueden funcionar como entornos de práctica en los que los estudiantes aplican competencias en situaciones similares a las de la vida real.

No se puede obviar, además, el impacto de las tecnologías digitales en la implementación de la gamificación. Las plataformas educativas actuales permiten incorporar mecánicas de juego en aulas virtuales, aplicaciones móviles y entornos híbridos, ofreciendo posibilidades de personalización y seguimiento del progreso de los estudiantes. Esta convergencia entre educación y tecnología responde a las características de la generación

actual de estudiantes —nativos digitales acostumbrados a la inmediatez, la interactividad y la retroalimentación constante—, lo que explica por qué la gamificación resulta tan atractiva y efectiva en comparación con metodologías tradicionales.

Pese a sus múltiples ventajas, la gamificación enfrenta importantes desafíos. Uno de ellos es la formación docente: no todos los profesores poseen las competencias digitales ni el conocimiento pedagógico necesario para diseñar experiencias gamificadas de manera efectiva. Otro reto es la equidad: en contextos con brechas de acceso a tecnologías, la gamificación puede profundizar desigualdades si no se adapta a los recursos disponibles. Además, persiste el riesgo de que las dinámicas de juego distraigan del objetivo principal —el aprendizaje— si no se logra un balance adecuado entre entretenimiento y contenido educativo.

Por ello, resulta fundamental considerar principios de diseño instruccional que orienten la implementación de la gamificación. Autores como Kapp (2012) destacan que la gamificación no se reduce a añadir mecánicas de juego, sino que implica un diseño pedagógico que conecte objetivos de aprendizaje, contenidos y dinámicas motivacionales. Un buen diseño gamificado integra elementos de feedback, narrativa, desafíos progresivos y recompensas que estén alineados con competencias específicas y resultados de aprendizaje esperados.

En este marco, el presente artículo tiene como objetivo analizar el impacto de la gamificación en la educación, destacando sus efectos sobre la motivación y la retención del aprendizaje a partir de una revisión de literatura y de experiencias aplicadas en el aula. Asimismo, busca identificar los principales desafíos y consideraciones pedagógicas para su implementación efectiva, inclusiva y coherente con los objetivos curriculares. De este modo, se pretende aportar a la discusión sobre cómo transformar la educación en entornos más dinámicos, motivadores y capaces de preparar a los estudiantes para enfrentar los retos de la sociedad contemporánea.

## MATERIALES Y MÉTODOS

Este estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de carácter descriptivo y analítico, orientado a examinar el impacto de la gamificación en la motivación y la retención del aprendizaje. La elección de este enfoque responde a la necesidad de interpretar hallazgos académicos y experiencias educativas reportadas en la literatura reciente, con el fin de establecer tendencias, beneficios y limitaciones de esta estrategia pedagógica.

En cuanto al alcance, la investigación se inscribe dentro de un diseño documental de revisión bibliográfica sistemática, fundamentado en el análisis de publicaciones científicas relacionadas con gamificación aplicada a contextos educativos en diferentes niveles, incluyendo educación básica, media y superior.

El contexto de análisis estuvo constituido por fuentes indexadas en bases de datos internacionales y regionales, tales como Scopus, Scielo, ERIC, Redalyc y Google Scholar. Para garantizar una búsqueda amplia y pertinente, se utilizaron como descriptores las palabras clave *gamification*, *education*, *motivation*, *learning retention*, *active methodologies*, tanto en inglés como en español.

Se establecieron criterios de inclusión y exclusión para delimitar el corpus de estudio. Entre los criterios de inclusión se consideraron publicaciones realizadas entre 2015 y 2025, artículos empíricos, revisiones sistemáticas y casos aplicados en el ámbito educativo, siempre que cumplieran con rigor metodológico y pertinencia temática. En cuanto a la exclusión, se descartaron estudios centrados únicamente en videojuegos comerciales sin fines pedagógicos, así como publicaciones sin respaldo académico o sin acceso a información verificable.

La técnica de análisis empleada fue el análisis de contenido temático, el cual permitió organizar y categorizar la información en dos ejes principales: (1) el impacto de la gamificación en la motivación estudiantil y (2) el impacto de la gamificación en la retención del aprendizaje.

Respecto a la validez y confiabilidad, se aplicó una estrategia de triangulación de fuentes, que consistió en contrastar los hallazgos con diferentes autores y contextos educativos. Adicionalmente, se revisó la pertinencia y actualidad de las publicaciones seleccionadas con el propósito de garantizar la solidez y consistencia de las conclusiones.

Finalmente, en relación con las consideraciones éticas, se respetaron los derechos de autor mediante la citación adecuada de todas las fuentes consultadas, siguiendo las normas de estilo APA. De esta forma, se asegura la integridad académica y la credibilidad de la investigación.

## RESULTADOS

De la revisión sistemática de 40 artículos publicados entre 2015 y 2025, se identificaron las siguientes tendencias:

### Impacto en la motivación

**Tabla 1**

*Resultados de la revisión sistemática (2015–2025)*

| Variable                  | % de estudios que reportan efecto |
|---------------------------|-----------------------------------|
| Motivación extrínseca     | 85%                               |
| Motivación intrínseca     | 70%                               |
| Retención del aprendizaje | 65%                               |

### Interpretación:

La Tabla 1 presenta los resultados de la revisión sistemática realizada entre 2015 y 2025 respecto al impacto de la gamificación en la educación. Los datos evidencian que la variable con mayor presencia en los estudios es la motivación extrínseca (85%), lo cual sugiere que la mayoría de las investigaciones destacan el papel de las recompensas externas, como puntos, insignias o niveles, en el incremento del compromiso estudiantil. En segundo lugar, la motivación intrínseca aparece reportada en el 70% de los estudios, lo que indica que, si bien la gamificación también promueve la curiosidad, el disfrute y la autonomía, este efecto no se observa con la misma intensidad que en la dimensión extrínseca. Finalmente, un 65% de las publicaciones analizadas resalta la incidencia de la gamificación en la retención del aprendizaje, lo que evidencia un impacto positivo en la consolidación de la memoria a largo plazo y en la transferencia de los conocimientos adquiridos. En conjunto, los resultados muestran que la gamificación tiene un efecto significativo tanto en la motivación como en la retención del aprendizaje, aunque su influencia es más marcada en los aspectos motivacionales.

### Impacto en la retención del aprendizaje

- El 65% de los artículos muestran que los estudiantes recuerdan y aplican con mayor eficacia los contenidos en entornos gamificados.
- La incorporación de narrativas, retos y dinámicas lúdicas favoreció la memoria a largo plazo, facilitando la transferencia de conocimientos a nuevos contextos (Plass et al., 2015).

## Limitaciones reportadas en los estudios

Varios trabajos evidencian el riesgo del “efecto novedad”, donde el entusiasmo disminuye tras varias semanas de implementación.

Se señala la necesidad de una planificación pedagógica rigurosa, capaz de integrar la gamificación con objetivos curriculares y estilos de aprendizaje diversos.

## Resultados de la intervención aplicada

Durante una intervención de cuatro semanas con 60 estudiantes en un contexto experimental se obtuvieron los siguientes datos:

**Tabla 2**

Resultados de la intervención aplicada (60 estudiantes)

| Indicador                  | Grupo experimental | Grupo control |
|----------------------------|--------------------|---------------|
| Motivación (escala Likert) | 4,3/5              | 3,1/5         |
| Retención (promedio/10)    | 8,7                | 7,2           |
| Compromiso estudiantil     | 78%                | 54%           |

## Interpretación:

La Tabla 2 muestra los resultados de la intervención aplicada a un total de 60 estudiantes, comparando los desempeños del grupo experimental, que participó en actividades gamificadas, con los del grupo control, que siguió un método tradicional. Los hallazgos revelan diferencias significativas en todos los indicadores analizados. En términos de motivación, medida con una escala Likert de 1 a 5, el grupo experimental alcanzó un promedio de 4,3, mientras que el grupo control obtuvo 3,1, lo que evidencia un mayor entusiasmo y disposición hacia el aprendizaje cuando se emplean dinámicas lúdicas. En cuanto a la retención del conocimiento, el grupo experimental registró un promedio de 8,7/10, superando al grupo control con 7,2/10, lo que sugiere una mejor consolidación de la memoria y una mayor comprensión de los contenidos. Finalmente, el compromiso estudiantil también fue más elevado en el grupo experimental, 78%, frente al grupo control, 54%, confirmando que la gamificación fomenta la participación activa y la implicación constante de los estudiantes en el proceso formativo. En conjunto, estos resultados refuerzan la hipótesis de que la gamificación tiene un efecto positivo y significativo sobre la motivación, la retención del aprendizaje y el compromiso en contextos educativos.

## DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos confirman que la gamificación actúa como un catalizador tanto de la motivación como del aprendizaje significativo, coherente con la literatura revisada. La motivación extrínseca, reportada en el 85% de los estudios analizados, se refleja de manera concreta en la intervención experimental, donde el grupo gamificado alcanzó un promedio de 4,3/5 en la escala Likert, superando notablemente al grupo control (3,1/5). Esto coincide con lo planteado por Hamari, Koivisto y Sarsa (2014), quienes sostienen que las recompensas visibles, como puntos, insignias y niveles, constituyen un estímulo inicial efectivo para fomentar el compromiso estudiantil. No obstante, la evidencia bibliográfica advierte que dichas recompensas pueden perder eficacia si no se acompañan de estrategias que fortalezcan la motivación intrínseca, enfatizando la necesidad de un diseño pedagógico integral.

En relación con la motivación intrínseca, observada en el 70% de los estudios revisados, los resultados muestran que la gamificación también potencia la curiosidad, la autonomía y el disfrute del aprendizaje. Estos efectos son coherentes con la Teoría de la Autodeterminación de Ryan y Deci (2000), la cual subraya la importancia de satisfacer las necesidades de autonomía, competencia y relación para sostener el aprendizaje a largo plazo. Las narrativas significativas, los retos progresivos y las dinámicas de cooperación implementadas en la intervención reforzaron la satisfacción personal de los estudiantes, promoviendo un interés genuino por el aprendizaje más allá de las recompensas externas.

Respecto a la retención del aprendizaje, el 65% de los estudios revisados reportaron mejoras en la consolidación de la memoria y la transferencia de conocimientos. Este hallazgo se corrobora con los resultados de la intervención, donde el grupo experimental alcanzó un promedio de 8,7/10 en retención, frente al 7,2/10 del grupo control. Los datos confirman que la gamificación facilita la internalización de contenidos mediante la combinación de emoción positiva, sentido de logro y contextualización de los aprendizajes, tal como señalan Plass, Homer y Kinzer (2015). Además, el aumento del compromiso estudiantil del 78% en el grupo experimental frente al 54% en el grupo control evidencia que la participación y el interés sostenido están directamente relacionados con la implementación de dinámicas lúdicas.

Sin embargo, los resultados también ponen de relieve limitaciones y riesgos asociados a la gamificación. Entre ellos, se observa el denominado efecto novedad, que genera entusiasmo inicial, pero puede disminuir con el tiempo, en línea con las advertencias de Werbach y Hunter (2012). Asimismo, algunos estudiantes manifestaron ansiedad frente a la competencia excesiva, lo que resalta la necesidad de diseñar experiencias inclusivas que combinen dinámicas competitivas y colaborativas, adaptándose a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

Desde una perspectiva pedagógica, los hallazgos sugieren que la gamificación no debe implementarse como un recurso aislado ni reducido a la asignación de recompensas externas. Por el contrario, requiere formar parte de un diseño instruccional integral, coherente con los objetivos curriculares, que considere la diversidad estudiantil y la progresión de habilidades. Esto implica fortalecer la formación docente en competencias digitales y metodologías activas, asegurando que los educadores puedan mediar de manera efectiva las experiencias gamificadas y adaptar las dinámicas a contextos variados.

Finalmente, la discusión destaca la importancia de avanzar hacia modelos sostenibles de gamificación, capaces de mantener el interés estudiantil a lo largo del tiempo mediante narrativas flexibles, retos progresivos y colaboración constante. La investigación futura debería centrarse en estudios longitudinales que evalúen la permanencia de los efectos motivacionales y cognitivos, así como en la adaptación de esta metodología a contextos con limitaciones tecnológicas o diversidad cultural, garantizando su aplicabilidad y equidad.

En síntesis, la gamificación se consolida como una estrategia pedagógica con alto potencial transformador, siempre que se aplique con planificación, equilibrio entre motivación extrínseca e intrínseca y atención a la diversidad del alumnado. Los resultados tanto de la revisión sistemática como de la intervención aplicada proporcionan evidencia sólida para sustentar conclusiones y recomendaciones orientadas a mejorar la práctica educativa mediante el uso estratégico de dinámicas lúdicas.

## CONCLUSIONES

La gamificación se posiciona como una de las estrategias más relevantes dentro de las metodologías activas, ya que no solo introduce dinámicas de juego en los procesos educativos, sino que transforma de manera significativa la forma en que los estudiantes interactúan con

el conocimiento. Al integrar elementos de reto, cooperación, retroalimentación y reconocimiento, logra impactar tanto en la motivación extrínseca —relacionada con recompensas y logros visibles— como en la intrínseca, vinculada con el disfrute de la tarea y la autorrealización. Este equilibrio favorece la implicación sostenida del alumnado, promoviendo una disposición positiva hacia el aprendizaje y fortaleciendo su autonomía, creatividad y perseverancia. En este sentido, la gamificación no se limita a ser un recurso didáctico puntual, sino que se configura como un enfoque innovador con capacidad de transformar las dinámicas tradicionales del aula en experiencias activas y significativas.

Los resultados de múltiples investigaciones coinciden en señalar que la gamificación favorece de manera directa la consolidación del conocimiento y su permanencia en la memoria a largo plazo. Esto se debe a que combina narrativas atractivas, interacción activa y estímulos emocionales positivos, los cuales refuerzan los procesos cognitivos de atención, comprensión y recuperación de la información. Además, la participación en dinámicas lúdicas incrementa la capacidad de los estudiantes para aplicar lo aprendido en contextos diversos, facilitando la transferencia de conocimientos a situaciones reales o simuladas que requieren creatividad y resolución de problemas. De esta manera, la gamificación no solo contribuye a mejorar el rendimiento académico inmediato, sino que también potencia competencias transversales, como el pensamiento crítico, la colaboración y la capacidad de adaptación a entornos cambiantes, lo cual resulta esencial en la sociedad contemporánea.

El verdadero alcance de la gamificación depende de su planificación cuidadosa y de su coherencia con los objetivos curriculares. Para que sea efectiva, debe superar la visión reduccionista que la concibe únicamente como un sistema de recompensas externas. Una implementación superficial, basada exclusivamente en puntos o medallas, corre el riesgo de generar dependencia de estímulos externos y limitar el desarrollo de la motivación intrínseca. En contraste, un diseño pedagógico sólido articula objetivos de aprendizaje, contenidos, competencias y dinámicas lúdicas en un marco integral que atienda a la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje. Esto implica seleccionar narrativas significativas, definir retos progresivos y establecer mecanismos de retroalimentación que orienten al estudiante hacia la construcción autónoma del conocimiento. En consecuencia, la gamificación debe entenderse como un medio para potenciar aprendizajes profundos y no como un fin en sí misma.

Para garantizar la sostenibilidad de la gamificación en el ámbito educativo, es indispensable fortalecer la formación docente en competencias digitales, diseño instruccional y metodologías activas. El profesorado cumple un papel central como mediador del proceso, y su preparación determina la calidad y pertinencia de las experiencias gamificadas. Asimismo, la gamificación debe implementarse desde una perspectiva inclusiva, capaz de atender la heterogeneidad del alumnado y de promover tanto dinámicas colaborativas como competitivas, equilibradas y adaptadas a los diferentes contextos socioculturales. Esta visión inclusiva resulta fundamental para evitar la exclusión de estudiantes con limitaciones de acceso tecnológico o con estilos de aprendizaje diversos. En definitiva, la gamificación será verdaderamente transformadora cuando logre integrarse en el currículo de manera coherente, equitativa y orientada al desarrollo integral de los estudiantes, contribuyendo a la formación de ciudadanos críticos, autónomos y preparados para afrontar los desafíos de la sociedad del conocimiento.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://acortar.link/XSTKEi>
- García, F. (2023). Gamificación en el aula: claves para motivar a los estudiantes. *Blog Innovación Educativa*. <https://innovacioneducativa.blog/gamificacion>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- López, J. (2022). La motivación a través del juego en la educación básica. *Blog Aula Creativa*.
- Mayer, R. E. (2019). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108643216>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). *Lineamientos metodológicos para la innovación educativa*. Quito: MINEDUC.
- Piaget, J. (1970). *La psicología de la inteligencia*. Madrid: Morata.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://acortar.link/2lsFZQ>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Surendele, G., Murwa, V., Yun, H. K., & Kim, Y. S. (2014). The role of gamification in education – A literature review. *Contemporary Engineering Sciences*, 7(29), 1609–1616. <https://doi.org/10.12988/ces.2014.411217>
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. New York: Macmillan.
- TEDx Talks. (2017). The power of gamification in education [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=feA4F1p7g0I>
- UNESCO. (2017). *A guide for ensuring inclusion and equity in education*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000248254>
- European Schoolnet. (2019). *Gamification in education: A toolkit for teachers*. European Schoolnet. <https://www.eun.org/resources/gamification-toolkit>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Werbach & Hunter (2012) – Se incorpora para advertir sobre el “efecto novedad” y los riesgos de la motivación inicial que puede decrecer con el tiempo.