

## GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA CLAVE EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

**Adriana Milena Bueno Parra<sup>1</sup>**  
Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-1667-5520>

E-mail: [adriacentefeliz10@gmail.com](mailto:adriacentefeliz10@gmail.com)  
Colegio Integrado Nuestra Señora de la Mercedes

**Elkin David Giraldo Castaño<sup>2</sup>**  
Orcid: <https://orcid.org/0009-0005-0565-1253>

E-mail: [elkindavidgiraldo941@gmail.com](mailto:elkindavidgiraldo941@gmail.com)  
Institución Educativa Rural San Andres

**Yulian Andrés Lugo Palomino<sup>3</sup>**  
Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5041-0222>  
E-mail: [yulianlugo0416@gmail.com](mailto:yulianlugo0416@gmail.com)  
Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima

**Recibido 15/04/2025**

**Aprobado 20/06/2025**

### RESUMEN

La enseñanza que se implementa en las aulas de clase obedece más a formatos tradicionales, en muchos por desconocimiento y otros por resistencia a los cambios y transformaciones didácticas de parte de los maestros. El presente ensayo explora la importancia de la gamificación como aspecto clave para el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes. Esto se debe a que la gamificación estimula la motivación hacia el desarrollo del proceso educativo. Metodológicamente se desarrolló un estudio exploratorio, se indagación diversas fuentes documentales, artículos científicos de revistas indexadas. Por tanto, presenta la sistematización de investigaciones y aportes sobre las cuales se realizó un análisis con el fin de describir algunos aspectos claves en referencia a la gamificación como estrategia didáctica. Como reflexiones finales se puede apreciar que al incorporar la gamificación en la enseñanza como medio para influir en el aprendizaje, también se promueve la autonomía, el trabajo

<sup>1</sup> Docente de Lengua Castellana en el Colegio Integrado Nuestra Señora de las Mercedes Santander - Colombia, Especialista y Maestría en Gestión de la Tecnología Educativa, UDES, [adriacentefeliz10@gmail.com](mailto:adriacentefeliz10@gmail.com).

<sup>2</sup> Docente de Tecnología e Informática en la Institución Educativa Rural San Andrés, Antioquia-Colombia, Maestría en Educación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje, Universidad Pontificia Bolivariana, [elkindavidgiraldo941@gmail.com](mailto:elkindavidgiraldo941@gmail.com)

<sup>3</sup> Docente de Ciencias Sociales en la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, Tumaco- Nariño y Maestría en Educación, Corporación Universitaria Iberoamericana, [yulianlugo@hotmail.com](mailto:yulianlugo@hotmail.com)

colaborativo, el trabajo en equipo, se desarrollan las habilidades blandas como la empatía, solidaridad, responsabilidad, autoconsciencia, inteligencia emocional, mejora la participación activa. Asimismo, permite el enfoque de experiencias pedagógicas significativas, motivando a los a ser protagonistas de su propio aprendizaje. En este sentido, la gamificación se posiciona como una herramienta valiosa y una vía efectiva para transformar las prácticas educativas en favor de un aprendizaje más activo y significativo.

**Palabras clave:** Gamificación, Estrategia, Didáctica, Aprendizaje significativo.

## GAMIFICATION AS A KEY DIDACTIC STRATEGY IN MEANINGFUL LEARNING

### ABSTRACT

The teaching that is implemented in the classrooms obeys more traditional formats, in many due to ignorance and others due to resistance to changes and didactic transformations on the part of teachers. This essay explores the importance of gamification as a key aspect for the development of meaningful learning in students. This is because gamification stimulates motivation towards the development of the educational process. Methodologically, an exploratory study was developed, various documentary sources, scientific articles from indexed journals were investigated. Therefore, it presents the systematization of research and contributions on which an analysis was carried out in order to describe some key aspects in reference to gamification as a didactic strategy. As final reflections, it can be seen that by incorporating gamification in teaching as a means of influencing learning, autonomy, collaborative work, teamwork are also promoted, soft skills such as empathy, solidarity, responsibility, self-awareness, emotional intelligence are developed, active participation is improved. It also allows the focus on meaningful pedagogical experiences, motivating them to be protagonists of their own learning. In this sense, gamification is positioned as a valuable tool and an effective way to transform educational practices in favor of more active and meaningful learning

**Keywords:** Gamification, Strategy, Didactics, Meaningful learning.

Desde la perspectiva educativa, la gamificación se refiere como una propuesta estratégica para activar la motivación hacia el aprendizaje, lo convierte en activo y significativo, puede simbolizarse desde el punto estratégico. La metodología ingresa al proceso de enseñanza en forma de juego, con una intención y es invadir el aprendizaje y lograr el objetivo: consolidar conocimientos. Esta conquista involucra planificación estratégica, tiempo, importancia al contexto, a quienes va dirigido, conocer cuáles son los recursos didácticos con lo que cuentan para ser aplicado, energía y dedicación, así como confianza en los resultados.

La gamificación en el contexto educativo, se concibe desafiante para algunos docentes debido a que desarrollan aún esquemas tradicionales de enseñanza, representando la epifanía hacia otras formas de mostrar el camino hacia el conocimiento, desde características activas y significativas. La gamificación a simple vista aparece como actividades lúdicas y entretenidas, considerada como una estrategia pedagógica poderosa. Herramienta diseñada para mejorar la motivación, el compromiso y el interés en el proceso educativo. “La gamificación en la educación ha surgido como un enfoque pedagógico vanguardista que capitaliza elementos y mecánicas de juego para revolucionar el proceso de aprendizaje” (Barrios y Cotes, 2023, p. 10). En consideración a la apreciación expuesta, el artículo científico se centra en explorar documentos sobre la conceptualización e importancia de la gamificación en el ámbito educativo, con especial atención en su influencia en la motivación por el aprendizaje.

A continuación, se presentan los fundamentos y argumentos teóricos, que

permiten la evolución del discurso argumentado sobre el objeto de estudio, desde aportes de Montessori, Ausubel, Díaz Barriga, Gaitán, y otros, que han contribuido al campo científico en referencia al tema, Con el propósito de presentar aportes conceptuales respecto a la gamificación en la enseñanza y así discurrir sobre el aprendizaje basado en el juego, con la finalidad de describir aspectos claves en referencia a estos aspectos.

El aporte científico de este artículo se fundamenta sobre la escasa motivación de quienes aprenden durante su proceso formativo, constituyendo un factor limitante de su desempeño académico y desarrollo integral. Debido a que la educación tradicional para el estudiante actual, la percibe desde una perspectiva monótona, poco atractiva, prevaleciendo aún las características memorísticas de aprendizaje. Por ello, se estima la gamificación para activar el aprendizaje activo, creativo y significativo. Refiere Londoño et al. (2020) que la gamificación actúa como herramienta eficaz y al ser asumida en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se vigoriza la motivación, siendo un apoyo al momento de adquirir y procesar el conocimiento.

La gamificación como recurso en la ilustración de los contenidos de las áreas académicas, se conceptualiza como un elemento dinámico, especializado en presentar como propuesta el premio, la recompensas ante el logro de desafíos que evocan su participación activa, convirtiendo la búsqueda y alcance de aprendizaje es una tarea interesante y entretenida. En el ámbito educativo sugieren y interpretando a Torres y Romero como se citó en Egas et al, (2023) que los métodos empleados en la pedagogía

aluden a la realidad del contexto moderno, globalizado.

Por ende, la gamificación es comprendida como una estrategia conformante de la didáctica para orientar el saber que transfiere el docente a sus estudiantes con la finalidad de desarrollar las capacidades cognitivas de los estudiantes, y en consideración de las características que demandan las nuevas generaciones. Uno de los factores importantes que promueve la gamificación es que refiere un proceso activo, al estudiante tener la posibilidad de interactuar, resolver problemas y recibir apoyo y colaboración de otros de forma inmediata, no es un proceso que solo es individualizado, sino que puede ser compartido, aspecto que en una enseñanza tradicional es censurado, porque esta promovía la resolución de problemas y actividades sin considerar las actividades grupales como prioritarias e importantes.

Al respecto, parafraseando a Gaitán (2013), da a conocer que a la gamificación como técnica importante para que se genere el aprendizaje, debido a su naturaleza lúdica, se adapta a los requerimientos del ámbito educativo, significando un apoyo pedagógico. Su función es conseguir mejores alcances sobre el conocimiento desde una perspectiva creativa, interesante y diferente a las técnicas de enseñanza habitual.

A través de la enseñanza gamificada los estudiantes aplican la integración desde el trabajo colaborativo, se gestiona la inteligencia emocional, las habilidades blandas, el desarrollo de las inteligencias múltiples. Su característica lúdica, convierte la enseñanza en un acto mucho entretenido, relajado, lo que permite que se asimile de mejor manera el aprendizaje. “la gamificación en el espacio educativo, se destaca porque ayuda a

desarrollar las habilidades blandas” (Olarte y Torres, 2024, p.15). Aspecto que es trascendental para gestionar las emociones, tan necesarias en los procesos de integración, interacción y, en consecuencia, de aprendizaje.

Parafraseando a Ospino (2021), el aprendizaje fundado en juegos, cumple ciertos preceptos, así también lo asumen González et.al (2017) quienes refieren a los juegos como una actividad voluntaria, capaz de activar la motivación de manera intrínseca, por lo que el aprendizaje se desarrolla desde el disfrute, puesto que los juegos son un medio para que los estudiantes manejen estados de concentración, aspecto tan importante en el desarrollo de una actividad y adquisición de conocimientos, generándose de manera auténtica sin obligaciones, lo que muchas veces marca barrera para que se produzca el aprendizaje.

Además, señalan que el juego desarrolla la confianza y autonomía, por lo que se concibe entre otras cosas como una alternativa efectiva para lograr aprendizaje. El acto pedagógico desarrollado con recursos gamificados, crean entornos de aprendizaje resolutivos porque activan el interés de los estudiantes, permitiéndoles cometer errores, buscar ideas creativas para la resolución de problemas, explorar opciones lo que implica despertar sus potencialidades cognitivas, asumir retos que algunas veces consideran que no pueden lograr, activando la motivación de logro.

Esta última conceptualizada por la psicología social como el impulso que tiene una persona para conseguir el éxito, un meta y se esfuerza por lograrla, para ellos debe desarrollar competencias, perfeccionar sus conocimientos, habilidades, reconocer las

capacidades del otro si está trabajando de forma colaborativa. La motivación de logro se asocia valores como la responsabilidad, y apertura a la escucha. Según Díaz Barriga y Hernández, la motivación se relaciona con determinación, con el impulso que orienta la conducta para conseguir un propósito.

Desde otra perspectiva, la implicación de la gamificación planteada por Nicholson (2015) hace referencia a que el maestro debe tener en cuenta que su incorrecta incorporación, puede generar efectos distractores, así como desviación de atención en las intenciones pedagógicas para el alcance del aprendizaje, dado que los educandos pueden enfocarse en los reconocimientos, y no en la importancia del contenido.

De igual forma, Hamari et al. (2014) señala que, la competitividad que se genera en los juegos educativos puede provocar efectos adversos como la desigualdad, impotencia y frustración por el avance y el éxito del otro, afectando la autoestima de algunos, estas presiones pueden trasladarse creando un ambiente menos cooperativo y potencialmente perjudicial para el desarrollo emocional de los estudiantes.

En relación al planteamiento expuesto anteriormente, se puede enfatizar que las herramientas digitales de gamificación, deben estar orientadas al diseño de juegos que potencien las diferentes habilidades de las estudiantes enfocadas en el trabajo colaborativo, resolución colectiva de problemas complejos, atendiendo las diversas formas de aprendizaje, como la velocidad visual, el razonamiento y creatividad, interacción social y aprendizaje autónomo - experiencial. Al no tener en cuenta las necesidades educativas de los educandos posiblemente se torna contraproducente la

inadecuada incorporación de elementos gamificados en el contexto escolar.

Para no caer en los aspectos negativos en los establecimientos educativos se deben comenzar a implementar capacitaciones dirigidas a la implementación de la gamificación en los docentes, y tener infraestructuras adecuadas para hacer una asertiva introducción de la gamificación y así lograr fomentar habilidades benéficas para los estudiantes y el aula de clases, como la cooperación, trabajo en equipo.

El Aprendizaje Basado en el juego (ABJ), emerge como una teoría pedagógica que, en este siglo XXI, ha logrado tener fuerza en el valor educativo del juego. Esta metodología utiliza el juego no solo como entretenimiento, sino como una herramienta estructurada para facilitar el aprendizaje. Con la teoría (ABJ), se crea un entorno donde se aprende de manera activa, se enfrentan a desafíos y participan de manera significativa donde al mismo tiempo fortalecen sus conocimientos y sus habilidades. Además, esta teoría del (ABJ) aprovecha la motivación natural que el juego genera, fomentando un aprendizaje que a su vez es eficaz y placentero.

Este tipo de aprendizaje que utiliza el juego como medio, es una herramienta cada vez más utilizada para captar interés y estimular la motivación. Muchas instituciones educativas, lo están implementado como parte de su didáctica al suponer un factor diferencial positivo. Actualmente, existen múltiples plataformas con variadas actividades lúdicas que están diseñadas por un equipo especializado y transdisciplinario para brindar experiencias educativas significativas, que motiven a los estudiantes a consultarlas y desarrollar actividades a través de juegos que se encuentran disponibles por edad o nivel

educativo, y grados de dificultad. Al respecto;

El juego un papel protagónico en la historia de la educación humana, los expertos consideraron necesario crear una teoría donde se le diera la importancia a este concepto dentro del campo educativo, es así como nace: el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) un concepto que ha ido tomando fuerza en el siglo XXI. (Rojas, y Reguillo, 2023, p 23)

El ABJ, incorpora dinámicas lúdicas para motivar a los estudiantes. Su aspecto significativo se encuentra en que el estudiante se convierte en un actor dentro del proceso, deja su rol pasivo para construir parte de sus conocimientos, al estar inmerso en una actividad que lo invita a participar, a crear, a buscar alternativas. Ante un escenario social actual, donde las personas de cualquier edad y sobre todo la juventud está inmersa en el juego virtual, la gamificación en la enseñanza puede ser un buen recurso al relacionarlo con lo cotidiano.

Aunque, en realidad como lo expresa Montessori (1870- 1952), el juego es aspecto primordial en la vida del niño para adquirir un conocimiento y desarrollarlo. Dentro del mundo de la educación, María Montessori presentó un modelo pedagógico cognitivista el cual podría resumirse con una de sus célebres citas “Ayúdame a hacerlo por mí mismo”. Sus aportes, representan el inicio de una gran revolución, basada en la revelación de las potencialidades de la niñez. Entre estos, indicó que la forma en la que el niño o niña accede y conoce el mundo que le rodea es a través del juego, catalogada como una acción espontánea y motivadora que estimula su desarrollo comunicativo, lógico, personal, social y cinético.

Además, dio énfasis, que jugando el niño y la niña pueden expresar sus emociones, ya que durante la infancia es su manera de comunicarse, lo que da pie a educar todos sus sentidos. Hoy en día existen muchos juegos educativos, incluso en línea. Entre sus ventajas se resalta que son adaptados a la edad y momento evolutivo del niño o niña. Permite, autoconocer su ritmo de aprendizaje, desarrollar la memoria y adaptarse a una dinámica activa y significativa.

El juego, es un referente potencial porque el niño o niña accederá secuencial y progresivamente al conocimiento de una manera lúdica conforme su etapa de desarrollo intelectual y de acuerdo con sus propias necesidades y condiciones, experimenta la libertad de participar sin obligación de cumplimiento de una actividad, de manera forzada o autoritaria, representando así una estrategia funcional a nivel pedagógico. Desde esta aportación, el juego se asume como uno de los elementos intervinientes en el proceso pedagógico que sirve para suscitar experiencias atractivas, dinámicas e interesantes al estudiante, transformando la forma de aprender, la cual ha estado vinculada con la rigidez de los procesos mnemónicos, memorísticos.

Esta estimación, consiente acotar que introducir los juegos educativos digitales se corresponden con involucrar la dinámica cotidiana del estudiante, pero con contenido pedagógico para hacer el proceso más atractivo y efectivo a los estudiantes actuales tipificados como nativos digitales. Se refiere importancia a la gamificación porque se desarrolla desde una metodología que puede influir directamente en la motivación para aprender de forma activa y significativa, tanto individual como de forma colectiva,

teniendo como resultado un mejor desempeño académico de los estudiantes.

Al generar un entorno positivo, natural al ser y experiencias de enseñanza interesantes al estudiante, se produce una significación hacia el aprendizaje y el conocimiento. Esto tiene su importancia porque desencadena la motivación y las voluntades en el desempeño académico. En este orden de ideas;

La gamificación, es una técnica de aprendizaje que consiste en emplear elementos propios de los juegos para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje. No se trata de utilizar un juego en sí, sino tomar algunos de sus principios tales como: la libertad de equivocarse, los puntos, el reconocimiento, puesto que, genera modificaciones en el comportamiento del estudiante y la experiencia positiva permite alcanzar un aprendizaje significativo. (Tenorio; Chiriboga y Carrera, 2022, p. 4)

La incorporación de la gamificación en el entorno educativo, destaca las ventajas de esta estrategia. Entre estas, brinda relevancia a la motivación hacia el aprendizaje al proveer experiencias significativas, donde el estudiante recurre a sus conocimientos previos para relacionarlo a los nuevos, sin embargo, enuncia que para que se origine el aprendizaje significativo, es preciso que el estudiante le otorgue sentido a lo que está aprendiendo. La versatilidad de la gamificación, se confirma al ser aplicada en todos los niveles educativos, refiriéndose como una herramienta valiosa para la educación contemporánea.

“... los juegos, a su vez, generan un aprendizaje más significativo, estos introducen la gamificación en las aulas de clase por sus múltiples ventajas” (García; Cara; Martínez y Cara , 2021, p.48). Actualmente existen aplicaciones digitales gamificadas al servicio

educativo tales como: *Duolingo*, que presenta actividades de aprendizaje utilizando la competencia a través de rachas con otras personas del mundo. Destacando los puntos de experiencia, insignias, y tablas de clasificación para motivar a los estudiantes. Por su parte, *Quizlet*, es una aplicación que se destaca porque presenta juegos de asociación con tarjetas de contenidos educativos.

También, *Kahoot* se presenta como una opción de la gamificación dentro del mundo educativo, se presenta en forma de preguntas con opciones de respuesta. se juega en línea con otros estudiantes, se ganan insignias, y también utiliza tablas de clasificación para motivar a los estudiantes. Además, se encuentra Cerebriti que consiste en un juego de preguntas utilizando mapas interactivos.

Teniendo en cuenta las aplicaciones digitales, se destaca que la aplicación de la teoría de flujo a nivel educativo, funciona para activar la motivación, el aprendizaje en los estudiantes. Un educando que se encuentra inmerso en una actividad con un enfoque profundo, dimensionado en sus intereses de aprendizaje, con la configuración de elementos lúdicos digitales que enfoquen su atención plena, puede lograr una sensación de disfrute y desafío equilibrado. Por tanto, al integrar esta teoría en la educación implica diseñar experiencias de aprendizaje significativas que permitan alcanzar el máximo nivel de estado de flujo.

Para consolidar la teoría de flujo en los diferentes ambientes de aprendizaje gamificados, es importante asignar actividades que sean desafiantes, pero factibles, es decir, que se ubiquen en el equilibrio exacto, entre las habilidades actuales del estudiante

y el nivel de desafío. Dichas tareas deben permitir una retroalimentación permanente, lo que conlleva al ajuste de estrategias y acondicionamiento de aprendizaje en pro de la mejora continua.

Además, es primordial que el diseño de las herramientas de aprendizaje sea relevantes y encaminadas a las condiciones del estudiante, con el propósito de aumentar la motivación intrínseca que en consecuencia fomenta el aprendizaje integral y trascendental. Un entorno educativo que incorpora el apoyo de flujo ofrece un clima escolar en donde el estudiante perciba que es protegido y valorado, con principios basados en la auto confianza y el respeto para que pueda asumir retos, aprender de sus errores, resiliencia en momentos de fracaso para afrontar las dificultades.

Estos aspectos, refuerzan la seguridad emocional, el reconocimiento del esfuerzo, que son esenciales para el desarrollo del aprendizaje. Por consiguiente, esta teoría promueve la transformación de experiencias lúdicas motivadoras que generen una educación más inclusiva y efectiva en aras de potenciar las destrezas que maximicen el nivel académico y personal de los educandos. Desde este enfoque, para poder fomentar la motivación de los estudiantes, es de vital importancia abordar tres necesidades desde la mirada de la psicología que son fundamentales para abordar este factor.

En el ámbito educativo, es crucial crear un entorno que promueva estos aspectos, ya que son la base para un aprendizaje significativo y duradero. Uno de los factores a abordar es la autonomía, el sentido de pertenencia y libertad. Esto permite al estudiante aumentar un sentido de motivación y compromiso personal. En un aula de clases que se

anime al aprendizaje autónomo fomenta a los estudiantes indagar a profundidad sobre su aprendizaje, indagando en temas de sus gustos e intereses y así lograr culminar sus actividades académicas.

Desde otra mirada, el factor de la competencia la cual tiene una conexión directa con la visión de los estudiantes al momento de elaborar sus actividades académicas de manera oportuna. Es oportuno que en las aulas de clases esté planificada esta temática, en donde los educandos se fomenta una competencia sana que permita el crecimiento intelectual y social, pero a su vez, ellos sientan el apoyo docente, con esto se logra darles la oportunidad para mejorar y perfeccionar sus destrezas aprendidas en el aula. Esto permite que la motivación sea mayor, sino que lo prepara para enfrentar los retos diarios de la sociedad.

Por último, los estudiantes mejorar su motivación cuando logran una relación armoniosa con los docentes, padres y establecimiento educativo, esa necesidad de tener apoyo permite que el entorno educativo haya un ambiente sano, colaborativo fomentando un bienestar socioemocional en los estudiantes, permitiendo que la motivación sea auténtica, y con esto se logra que haya un verdadero compromiso académico. En resumen, la motivación puede ayudar mucho en un proceso educativo desde el uso de la gamificación, logrando promover la independencia, motivando a la interacción ya sea de manera presencial o virtual.

## CONCLUSIONES

El análisis precedente, emerge a partir de los postulados teóricos alineados con el contexto actual, caracterizada por las TIC, por la disposición de plataformas educativas virtuales que utilizan la gamificación para dinamizar el proceso formativo, desde un sistema antagónico a las dinámicas formativas tradicionales, que para la generación actual de estudiantes parecen ser insuficientes para abordar las necesidades, intereses y formas de aprender, reclamando cambios ante su evidente desmotivación.

La gamificación aparte de motivar a los estudiantes, funciona como un recurso poderoso para el desarrollo de competencias intelectuales, personales, emocionales además, permite integrar las plataformas digitales a las diferentes áreas de la educación. La inserción de estrategias de gamificación en ambientes educativos interpreta un paradigma ascendente que fomenta significativamente la autonomía de los estudiantes. Según la investigación de Stover et al. (2017), la gamificación se establece como un comportamiento metodológico que puede propagarse como la mera recreación, estructurarse como una herramienta pedagógica fundamental para el desarrollo de capacidades de autodeterminación académica.

Este acercamiento permite a los estudiantes intervenir rápidamente en la construcción de su conocimiento, estructurando trayectorias de aprendizaje personalizadas, donde la toma de decisiones se convierte en un elemento central del proceso educativo. En este contexto, es relevante mencionar que el desempeño académico en la educación básica media, es un principio esencial. Por tanto, el progreso

académico, abarca la habilidad del estudiante para evidenciar los avances académicos.

La motivación permite configurar un desempeño positivo, factible en las diferentes áreas del conocimiento, teniendo en cuenta que al promover motivación conlleva al compromiso e integración profunda con el aprendizaje y, por consiguiente, a obtener resultados favorables en el desempeño escolar. Además, es conveniente señalar que la gamificación posee ventajas que afectan directamente el proceso de las dinámicas del rendimiento académico.

Los aportes teóricos de Montessori, Ausubel, Piaget demuestra que la gamificación colabora significativamente a la revolución del cambio en los roles tradicionales como los procesos educativos, movilizándolo al estudiante de una postura pasiva a una de agente activo y estratégico. Según Stover, Brun, Uriel, y Fernández, (2017), por medio del juego, se consigue incrementar la autonomía y la toma de decisiones en el proceso de aprendizaje” (p. 105). La implementación de estrategias gamificadas, aporta valiosas utilidades para el desarrollo escolar.

Según Deterding et al. (2011) la incorporación del juego en el entorno educativo desarrolla el rol activo del estudiante, lo que permite que apropie el contenido de forma provechosa, debido a que perciben estas actividades más entretenidas y atractivas. El docente cuando incurre en la diversificación de la lúdica, diseña estrategias innovadoras mediadas con la gamificación, lo que implica un ambiente de aprendizaje activo y dinámico.

Entre los aportes de Montessori se rescata que concibe el juego como una forma de

trabajo que permite a los niños aprender de manera significativa y duradera, refiriendo que su propósito es que los niños interactúen con su entorno de manera activa y significativa, para autonomía para elegir cómo hacerlo. Entre sus principios se encuentran: Ofrecer un entorno de aprendizaje preparado, así como materiales didácticos, y que se han de respetar los intereses y ritmos de cada niño.

Por su parte, se reconoce el aporte de Ausubel en relación con el objeto de análisis que el juego permite a los estudiantes experimentar, descubrir y construir conocimiento de forma lúdica. Se refiere entre los principios que el juego es una herramienta para lograr el aprendizaje significativo, debido a que este se construye a partir de conceptos sólidos, caracterizados por la coherencia y la armonía de los conocimientos. El aprendizaje significativo desde los estudios y hallazgos de Ausubel, se produce cuando los nuevos conocimientos se relacionan con lo que el estudiante ya sabe. Para que esto suceda, es necesario que el estudiante brinde sentido a lo que se está aprendiendo.

En este aporte científico se destaca la gamificación como un recurso en la educación para lograr el aprendizaje activo y significativo partiendo de la motivación que puede producir en el estudiante. Desde la perspectiva educativa de Montessori se brinda reconocimiento al juego como recurso fundamental para el aprendizaje. Su método, establece credibilidad sobre el juego como parte del trabajo escolar del niño, al ser un proceso natural de su ser, y por medio del cual internaliza conceptos que le son significativos. Montessori, presenta el juego como uno de sus grandes aportes al aprendizaje, expresando que es la manera en que un ser humano aprende.

Su comprensión de la importancia del juego dejó un legado a la educación y actualmente se reconoce su impacto en este entorno, inspirando a maestros a aprovechar la gamificación como un recurso interesante para promover la motivación del estudiante hacia el aprendizaje. Según Olarte y Torres (2024), entre los aspectos a destacar de la gamificación, es su capacidad para estimular la motivación intrínseca de los estudiantes, y con ello generar los impulsos necesarios para participar en actividades de manera satisfactoria. (p. 15)

A partir del análisis realizado en este artículo científico, se puede concluir que la gamificación surge como una revolucionaria estrategia pedagógica que va más allá de la simple inserción del juego en el entorno educativo. El artículo presenta argumentos sobre cómo la gamificación responde asertivamente a los retos de la educación contemporánea, especialmente en un ambiente donde la desmotivación y el desinterés son barreras frecuentes en los métodos tradicionales de enseñanza.

El ABJ, es una teoría en el siglo XXI, aprovechando el valor educativo que está relacionado con el juego para crear entornos de aprendizaje activo. Sin embargo, es interesante reconocer que su aplicación debe ser planeada de forma cuidadosa para evitar la distracción del objetivo a cumplir y por el cual se emplea. Finalmente se expresa que, la gamificación sirve para penetrar en las “barreras” de desmotivación y desinterés, generando un impacto significativo en el aprendizaje. Se concibe como un medio que se incorpora de manera eficiente y estratégica para mejorar los desempeños académicos.

El aprendizaje en la gamificación alude a la adaptabilidad ante las actividades propuestas. A través de esta práctica los estudiantes pueden aprender en la medida que gestionan el trabajo colaborativo, a descubrir soluciones a posibles situaciones problematizadoras y a lograr metas ante los retos, generando un impacto en el desarrollo académico y en su proyecto de vida. La versatilidad y adaptabilidad de la gamificación la transforman en una herramienta particularmente importante para la educación moderna, así poder complementarse con diferentes métodos de enseñanza y adaptarse en distintos niveles educativos.

## REFERENCIAS

- Barrios, L. Cotes, E. (2023). La Gamificación en la Educación: Transformando el Aprendizaje a través del Juego. *Dialéctica*. Vol. 2. N° 22. (p.10).
- Botella Nicolás, A. M., & Ramos Ramos, P. (2019). La teoría de la autodeterminación: un marco motivacional para el aprendizaje basado en proyectos. *Contextos educativos: revista de educación*. (p.253-269)
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek* (págs. 9-15. 10.1145/2181037.2181040.). Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011. 11.
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. Recuperado de Educativa.com: <https://www.educativa.com/blogarticulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/> (p.186)
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J., Martínez-Sánchez, J. & CaraMuñoz, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*. 1(2). (p.43-52) <https://logiaefd.com/wpcontent/uploads/2021/02/5.pdf>
- Hamari, J. &. (2014). Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034. 10.1109/HICSS.2014.377.
- Herrera, J. I. (2010). LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *Temas para la educación Revista Digital*, (p.1-14)
- Londoño, L. M. Rojas, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado, *Educación y Educadores*, 23(3), (p.493-512) <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- Nicholson, S. (2012). A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification. *Games+Learning+Society* 8.0., (págs. 722-723).
- Tenorio Barragán, S. M., Tenorio Chiriboga, W. H., & Carrera Tapia, R. D. (2022). Gamificación en el proceso de lectoescritura. Obtenido de VINTEC: (p. 4) <https://server.istvicenteleon.edu.ec/victec/index.php/revista/article/view/82/34>
- Olarte, Y. Torres, A. (2024). Revisión de Casos de Implementación de Gamificación en Colombia. *Ciencia y Educación*. Vol. 5 N° 9. (p. 15).
- Ospino, J. Santos, L. (2021). El Juego digital Gamificado como Estrategia de Motivación en el Aprendizaje Autorregulado en Estudiantes de Primer Semestre en el Centro Tutorial de Cereté. *Repositorio Digital Universidad de Cartagena*. (p.126). <https://hdl.handle.net/11227/14896>
- Rojas, P. Reguillo, K. (2023). La Gamificación en la Enseñanza. *Dialéctica*. Vol 2. N° 22. (p.23).
- Stover, J. B., Brun, F. E., Uriel, F. E., & Fernández, L. M. (2017). Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines* (p. 105-115)