

Innovación educativa: Integración de gamificación y estrategias pedagógicas para niños y jóvenes

Educational innovation: Integration of gamification and pedagogical strategies for children and young people

Johnny Fernando, Vera Zuña¹  ; Martha Miryan, Mendoza Giler² ; Stefany Isabel Pinos Benavides³ ; Jessica Inés, Vera Tomalá⁴ ; Norma Yessenia Mendoza Giler⁵ 

(1) Distrito 09D17 de Educación, Milagro, Ecuador.

(2) Unidad Educativa Santo Domingo- Ministerio de Educación, Yaguachi, Ecuador.

(3) Investigadora independiente, Durán, Ecuador.

(4) Distrito de Educación 09D2, Simón Bolívar, Ecuador.

(5) Investigadora independiente, Milagro, Ecuador.

Resumen

La implementación de metodologías pedagógicas basadas en la gamificación en contextos educativos diversos ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Utilizando un enfoque cualitativo, se evaluó el impacto de estas metodologías en la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades cognitivas como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. La selección de participantes incluyó a docentes y estudiantes de diferentes niveles educativos, utilizando un muestreo intencional que permitió adaptar las actividades a las características particulares de cada grupo. A través de la observación directa y entrevistas semiestructuradas, se recopiló información sobre el nivel de interacción, compromiso y percepción de los participantes respecto a las actividades gamificadas. Los resultados indican que la gamificación tiene un impacto significativo en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Además, la incorporación de herramientas tecnológicas y elementos lúdicos permitió transformar el aprendizaje en una experiencia más activa y significativa. Sin embargo, se identificaron retos importantes, como la necesidad de diseñar materiales claros y accesibles, así como de personalizar las actividades para atender las diversas necesidades de los estudiantes. En conclusión, la gamificación se presenta como una metodología versátil y efectiva para fomentar el aprendizaje inclusivo y dinámico. Su implementación exitosa requiere de una adecuada formación docente y de estrategias personalizadas que maximicen su potencial en el aula.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje significativo, metodologías pedagógicas, motivación estudiantil, estrategias inclusivas.

Abstract

The implementation of pedagogical methodologies based on gamification in diverse educational contexts has proven to be an effective strategy for improving student learning. Using a qualitative approach, the impact of these methodologies on motivation, engagement, and the development of cognitive skills such as critical thinking and problem-solving was evaluated. The selection of participants included teachers and students from different educational levels, using intentional sampling that allowed activities to be adapted to the particular characteristics of each group. Through direct observation and semi-structured interviews, data were collected on the level of interaction, engagement, and perception of participants regarding gamified activities. The results indicate that gamification has a significant impact on student motivation and engagement. Additionally, the incorporation of technological tools and playful elements transformed learning into a more active and meaningful experience. However, important challenges were identified, such as the need to design clear and accessible materials, as well as to personalize activities to meet the diverse needs of students. In conclusion, gamification presents itself as a versatile and effective methodology for promoting inclusive and dynamic learning. Its successful implementation requires adequate teacher training and personalized strategies to maximize its potential in the classroom.

Keywords: gamification, meaningful learning, pedagogical methodologies, student motivation, inclusive strategies..

Recibido/Received	02-11-2024	Aprobado/Approved	11-01-2025	Publicado/Published	12-01-2025
-------------------	------------	-------------------	------------	---------------------	------------

Introducción

En la actualidad en el ámbito educativo, las metodologías innovadoras desempeñan un papel crucial en la creación de experiencias de aprendizaje efectivas y motivadoras. Entre estas estrategias, la gamificación se ha destacado como una herramienta transformadora que permite a los estudiantes interactuar con el conocimiento de manera activa y entusiasta (Suquilanda Narváez, 2023). Para Ordoñez (2022) y García (2024), este enfoque combina elementos lúdicos, como recompensas y niveles, con objetivos académicos claros, logrando transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia significativa y envolvente. Más allá de entretener, la gamificación busca inspirar la participación activa y fomentar habilidades clave como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración (Seligman, 2017).

Entre los beneficios de la estrategia de la gamificación, según Bolaños Jurado (2023), no solo motiva a los estudiantes, sino que también mejora su rendimiento académico al adaptar el contenido a sus necesidades y estilos de aprendizaje. En un entorno educativo cada vez más digitalizado, las herramientas gamificadoras ofrecen soluciones que responden a las expectativas de las nuevas generaciones (Ospino-Guerrero & Ribon, 2021). Por ejemplo, en la enseñanza de matemáticas, Delgado Fernández y Chicaiza Taquire (2022) destacan que la gamificación mediada por herramientas tecnológicas se convierte en un puente efectivo entre la motivación intrínseca y el aprendizaje. Al integrar elementos lúdicos, los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas críticas mientras se comprometen activamente con los desafíos académicos. Este enfoque no solo mejora su desempeño, sino que también transforma la percepción de áreas tradicionalmente complejas.

Por otro lado, Romero-Solano (2023); Jara Quintuña. (2024) y Reinoso Molina et al. (2024), que la implementación de estrategias gamificadoras plantea desafíos importantes para los educadores, quienes deben adaptar sus prácticas a las herramientas tecnológicas. Sin embargo, los beneficios son evidentes: la gamificación fomenta la interacción en el aula, estimula la creatividad y personaliza la enseñanza para atender las necesidades individuales de los estudiantes. Este enfoque logra un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los alumnos, haciendo del aprendizaje un proceso activo y colaborativo.

Dentro de este marco, el Método Optimist sobresale como una estrategia pedagógica basada en principios de la psicología positiva. En este enfoque la importancia del optimismo como motor del aprendizaje, destacando que una actitud positiva puede influir significativamente en el bienestar emocional y el rendimiento académico de los estudiantes (Eccles & Wigfield, 2022; Torres et al., 2022). Además, el optimismo no solo se manifiesta en una mayor resiliencia y motivación, sino también en la capacidad de enfrentar y superar desafíos académicos con una perspectiva constructiva (Seligman, 2017).

Así también, la integración de estrategias específicas, como las cartillas multilingües, refuerza el impacto positivo de la gamificación. Estas cartillas, al incorporar pronombres personales en diferentes idiomas, celebran la diversidad cultural y promueven el desarrollo cognitivo y lingüístico de los estudiantes (Santillán et al., 2024). Además, este tipo de actividades involucran tanto habilidades motoras finas como procesos cognitivos, creando una experiencia educativa integral y enriquecedora (Ordoñez, 2022).

Ahora bien, la necesidad de replantear las metodologías educativas se intensifica en la era digital, donde la información fluye rápidamente y las expectativas de los estudiantes evolucionan constantemente (Díaz Villegas et al., 2021). La gamificación ofrece un espacio donde los alumnos pueden explorar, colaborar y aprender en un entorno que los prepara para los desafíos del siglo XXI. Este enfoque pedagógico se erige como un puente entre la teoría y la práctica, proporcionando herramientas para que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también los apliquen en contextos reales y significativos (Snyder & López, 2002; Gascón González, 2024).

En definitiva, la gamificación, respaldada por principios de psicología positiva y estrategias adaptativas, transforma el aula en un ambiente donde el aprendizaje es dinámico, memorable y alineado con las necesidades del mundo moderno (Guzmán Villavicencio, 2021; Cuadros et al., 2023). Además, es importante considerar que la gamificación no es una solución mágica que resuelve todos los problemas educativos. Su implementación requiere una planificación cuidadosa y una comprensión profunda de las necesidades y características de los estudiantes. Los educadores deben estar preparados para adaptar y ajustar las estrategias gamificadoras según el contexto y los objetivos específicos de cada grupo de alumnos.

Un aspecto clave de la gamificación es su capacidad para fomentar la autonomía y la autodirección en los estudiantes (Falconí et al., 2024; Gascón González, 2024; Pérez Granados & Muñoz González, 2024). Al ofrecerles la oportunidad de tomar decisiones y asumir responsabilidades en su propio proceso de aprendizaje, se promueve un sentido de propiedad y control que puede aumentar significativamente su motivación y compromiso. También puede ayudar a desarrollar habilidades de autorregulación y gestión del tiempo, que son esenciales para el éxito académico y profesional.

La gamificación también puede ser una herramienta poderosa para la inclusión educativa. Al diseñar actividades y desafíos que sean accesibles y atractivos para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o antecedentes, se puede crear un entorno de aprendizaje más equitativo y diverso (Copa Yapura & Cori Villacorta, 2024; Mayorga-Ases, et al., 2024). Esto es especialmente relevante en contextos donde la diversidad cultural y lingüística es una característica prominente, ya que la gamificación puede facilitar la integración y el reconocimiento de diferentes perspectivas y experiencias.

Es esencial que los educadores se mantengan actualizados sobre las tendencias y desarrollos en el campo de la gamificación y la tecnología educativa (Alemán Arróliga, 2024; Merchán Zambrano, 2024; Pérez Granados & Muñoz González, 2024). La formación continua y el intercambio de buenas prácticas pueden ayudar a maximizar el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje y a superar los desafíos que puedan surgir en su implementación, como una oportunidad valiosa para transformar la educación y hacerla más relevante y atractiva para los estudiantes del siglo XXI. Al integrar elementos lúdicos y principios de psicología positiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se puede crear un entorno educativo que no solo promueva el éxito académico, sino también el bienestar emocional y el desarrollo integral de los estudiantes.

Materiales y métodos

Para llevar a cabo este estudio, se adoptó un enfoque de investigación cualitativa centrado en evaluar la aplicación de metodologías pedagógicas basadas en la gamificación en contextos educativos diversos. La investigación se diseñó para garantizar una comprensión integral de las estrategias aplicadas, considerando su impacto en el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes. Se aplicó los métodos:

- 1) **Método Optimis (A)**: Diseñado para fomentar el aprendizaje activo a través de competencias grupales y actividades de movimiento, este método se enfocó en estudiantes de 11 a 12 años, estimulando habilidades motoras y sociales mediante dinámicas de colaboración.
- 2) **Método Mozart (B)**: Utilizado con niños de 5 a 6 años, este método introdujo actividades de exploración sensorial y expresión creativa relacionadas con la música. Se incluyeron ejercicios de identificación de sonidos y uso de instrumentos lúdicos.
- 3) **Método Doman (C)**: Enfocado en el desarrollo de la memoria y la lógica mediante bits de inteligencia, este método se implementó en estudiantes de 5 a 6 años. Las actividades incluyeron ejercicios secuenciales y de reconocimiento espacial.

4) **Método Hervat (D)**: Orientado al desarrollo cognitivo y sensorial, este método utilizó juegos táctiles y actividades de exploración para fomentar la concentración y el equilibrio en niños de 5 a 6 años.

La selección de los participantes se realizó mediante un muestreo intencional que incluyó a docentes (n=4) y estudiantes de diferentes niveles educativos (n=4). Este enfoque permitió trabajar con grupos representativos y abordar las necesidades específicas de cada contexto. Cada facilitador del estudio implementó una de las metodologías pedagógicas propuestas, asegurando una supervisión constante y la adaptación adecuada de las actividades gamificadoras a las características particulares de los estudiantes.

Recolección y análisis de datos

Los datos se recopilaron mediante observación directa y entrevistas semiestructuradas realizadas tanto a docentes como a estudiantes. Este enfoque permitió recoger información detallada sobre las dinámicas de interacción, los niveles de compromiso y la percepción de los participantes respecto a las actividades gamificadoras. Los datos obtenidos fueron analizados cualitativamente, identificando patrones, fortalezas y áreas de mejora.

Interpretación y reflexión

Finalmente, los hallazgos se interpretaron en función de los objetivos planteados. Este análisis reflexivo no solo evaluó la eficacia de las estrategias aplicadas, sino que también permitió identificar oportunidades para mejorar su implementación. En este sentido, se destacó la importancia de personalizar las actividades y fortalecer la formación docente en el uso de metodologías gamificadoras.

Resultados

En las Tablas 1, 2, 3 y 4 la sinopsis de los métodos aplicados. Se alcanzó el 100% de cumplimiento de las actividades prácticas planificadas e instruccionales.

Tabla 1. Sinoptico de la aplicación práctica del método Optimis

DATOS DE APLICACIÓN DEL METODO OPTIMIS			
ACTIVIDADES EJECUTADAS	MENCIONE LAS DIFICULTADES QUE EXPERIMENTÓ APLICANDO EL PROGRAMA	MENCIONE LOS LOGROS ALCANZADOS EN LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA	MENCIONE SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS PARA APLICAR EL PROGRAMA
Facilitador 1: Licenciado en Educación			
Estrategia didáctica: DINAMICA CON METODO OPTIMIS TARJETAS	Al inicio de la dinámica los estudiantes no entendían la actividad a realizar, estaban nerviosos al principio. Pero al pasar la clase fueron realizando la actividad con más entusiasmo	Participación activa de todos los alumnos, concentración al momento de armar la oración, los alumnos estuvieron relajados al momento de trabajar, Trabajo colaborativo entre ellos.	Ayuda a estimular la parte motora del cuerpo, también mantiene la concentración del trabajo a realizar. Motivación entre ellos para realizar el trabajo. Se puede aplicar en cualquier materia a impartir para que los estudiantes estén más activos.
MÉTODO DE GAMIFICACIÓN: Participación de los estudiantes por medio de competencia manteniendo el optimismo para aprender, se involucra a todos los estudiantes. Esto ayuda a mejorar su trabajo colaborativo a mantener activos a todos los estudiantes.			

Tabla 2. Sinoptico de la aplicación práctica del método Mozart

DATOS DE APLICACIÓN DEL PROGRAMA MOZART			
ACTIVIDADES EJECUTADAS	MENCIONE LAS DIFICULTADES QUE EXPERIMENTÓ APLICANDO EL PROGRAMA	MENCIONE LOS LOGROS ALCANZADOS EN LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA	MENCIONE SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS PARA APLICAR EL PROGRAMA
Facilitador 2: Licenciado en Educación			
Estrategia didáctica: MOZART Nuestra Aventura Musical	Presentan una falta de entusiasmo o interés evidente en llevar a cabo movimientos corporales durante el desarrollo de la actividad.	Participa activamente en diversas prácticas corporales durante "Nuestra Aventura Musical", destacando la capacidad para reconocer la posición en el tiempo y el espacio, tanto de manera estática como dinámica. Además, demuestra habilidad al explorar las características y posibilidades de movimiento de sus partes y segmentos corporales. En particular, muestra un interés destacado al utilizar e identificar instrumentos musicales.	Promover el aumento de la participación activa de los niños en el mundo de la exploración, empleando elementos de juego, recompensas y desafíos para hacer que la experiencia sea más atractiva y educativa, estimulando así su interés y compromiso en el mundo de la música.
MÉTODO DE GAMIFICACIÓN: Participación activa de los niños al explorar la música y sumergirse en el fascinante mundo de la aventura musical implica involucrarlos en prácticas corporales. Esto se logra al ayudarlos a reconocer su posición en el tiempo y el espacio de manera tanto estática como dinámica, así como entender las características y posibilidades de movimiento de sus diferentes partes y segmentos corporales.			

Tabla 3. Sinoptico de la aplicación práctica del método Doman

DATOS DE APLICACIÓN DEL PROGRAMA DOMAN			
ACTIVIDADES EJECUTADAS	MENCIONE LAS DIFICULTADES QUE EXPERIMENTÓ APLICANDO EL PROGRAMA	MENCIONE LOS LOGROS ALCANZADOS EN LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA	MENCIONE SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS PARA APLICAR EL PROGRAMA
Facilitador 3: Licenciado en Educación			
Estrategia didáctica: Doman Aplicación de la competencia lógica matemática mediante la conciencia sensorial.	Al iniciar la actividad había poca comprensión de las instrucciones al seguir.	Participación activa de la niña, muy buena concentración y memorización. Estaba muy entusiasmada por realizar la actividad.	Emplear más actividades así, que llamen el interés y la atención de los niños por aprender.
MÉTODO DE GAMIFICACIÓN: Participación de la niña al memorizar y reconocer el orden de cada fruta. A través de esto se logra estimular las ideas, ubicación espacial de los objetos y ordenar según la secuencia.			

Tabla 4. Sinoptico de la aplicación práctica del método Hervat

DATOS DE APLICACIÓN DEL PROGRAMA HERVAT			
ACTIVIDADES EJECUTADAS	MENCIONE LAS DIFICULTADES QUE EXPERIMENTÓ APLICANDO EL PROGRAMA	MENCIONE LOS LOGROS ALCANZADOS EN LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA	MENCIONE SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS PARA APLICAR EL PROGRAMA
Facilitador 4: Licenciado en Educación			
Estrategia didáctica: MÉTODO HERVAT Descubriendo nuestros Sentidos	Mantener su atención en cada fase de manera activa.	Fortalecimiento de sus habilidades cognitivas y sensoriales a través de la participación activa en las actividades de exploración de los sentidos.	Fomentar la participación activa de todos los niños con preguntas abiertas y alentar la expresión de sus experiencias sensoriales de manera libre y divertida.
MÉTODO DE GAMIFICACIÓN: Implementamos este método al incorporar elementos lúdicos, como la música y juegos de movimiento, para hacer que la exploración de los sentidos sea más atractiva y participativa para los niños de 5 a 6 años.			

Desarrollo de la aplicación de los métodos

La implementación de programas pedagógicos basados en métodos innovadores como Optimis, Mozart, Doman y Hervat (Tabla 5, 6, 7 y 8) se llevó a cabo con el propósito de transformar el aprendizaje tradicional en una experiencia dinámica, motivadora y adaptada a las necesidades de los estudiantes. Cada método fue aplicado por un autor en diferentes contextos educativos, teniendo en cuenta las características de la asignatura, el grupo de edad y los objetivos específicos de aprendizaje. A continuación, se detalla la experiencia de aplicación de cada método, destacando las actividades ejecutadas, los logros alcanzados y los desafíos enfrentados durante el proceso.

En la Tabla 5, se muestra la aplicación práctica del método Optimis, destacando las actividades ejecutadas, las dificultades experimentadas, los logros alcanzados y las sugerencias pedagógicas. En la dinámica, los estudiantes inicialmente mostraron nerviosismo y confusión, pero con el avance de la clase, participaron activamente, colaboraron entre ellos y se concentraron en la tarea. Los logros incluyen una mayor participación, relajación y trabajo colaborativo, mientras que las sugerencias pedagógicas enfatizan la estimulación motora, la concentración y la motivación, aplicables a diversas materias. El método de gamificación, basado en la competencia y el optimismo, mejoró la colaboración y mantuvo a los estudiantes activos y comprometidos.

En la Tabla 6, se presenta la aplicación práctica del método Mozart, destacando las actividades ejecutadas, las dificultades experimentadas, los logros alcanzados y las sugerencias pedagógicas. En la actividad "Nuestra Aventura Musical", facilitada por un licenciado en educación, los estudiantes inicialmente mostraron falta de entusiasmo para realizar movimientos corporales. Sin embargo, con el avance de la actividad, participaron activamente en diversas prácticas corporales, demostrando habilidades para reconocer su posición en el tiempo y el espacio, tanto de manera estática como dinámica, y explorando las características y posibilidades de movimiento de sus partes corporales. Los logros incluyen una mayor participación y habilidad en el uso de instrumentos musicales. Las sugerencias pedagógicas enfatizan el uso de elementos de juego, recompensas y desafíos para aumentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes en el mundo de la música.

Tabla 5. Aplicación del método Optimis

Aspecto	Descripción
Asignatura	Inglés
Grupo de edad	11 a 12 años
Actividad	Dinámica con tarjetas para aprender pronombres personales mediante competencias grupales.
Ficha Aplicada	Tarjetas de pronombres personales en inglés, diseñadas para construir oraciones completas.
Desarrollo	Al inicio, los estudiantes estaban nerviosos y no comprendían la dinámica. Posteriormente, participaron activamente, colaboraron entre sí y mejoraron su concentración al construir oraciones.
Dificultades	Nerviosismo inicial y confusión sobre la actividad.
Logros	Mayor participación, trabajo colaborativo y concentración sostenida.
Sugerencias	Adaptar la dinámica a otras asignaturas para promover la actividad en clase.

Tabla 6. Aplicación del método Mozart

Aspecto	Descripción
Asignatura	Educación Artística
Grupo de edad	5 a 6 años
Actividad	Explorar instrumentos musicales mediante prácticas corporales y sensoriales.
Ficha Aplicada	Caja sorpresa con instrumentos musicales de plástico, cada uno etiquetado con su nombre.
Desarrollo	Los niños eligieron instrumentos, exploraron sus sonidos y participaron en actividades que simulaban un concierto. Se enfatizó la creatividad y la imaginación.
Dificultades	Falta de interés inicial en los movimientos corporales.
Logros	Interés en los instrumentos, habilidades creativas y reconocimiento espacial.
Sugerencias	Usar recompensas y dinámicas más atractivas para captar el interés desde el inicio.

La Tabla 7 presenta un resumen de la aplicación práctica del método Doman, destacando las actividades ejecutadas, las dificultades experimentadas, los logros alcanzados y las sugerencias pedagógicas. En la actividad de aplicación de la competencia lógica matemática mediante la conciencia sensorial, facilitada por un licenciado en educación, los estudiantes inicialmente mostraron poca comprensión de las instrucciones. Sin embargo, con el avance de la actividad, la participación activa de los estudiantes mejoró notablemente, demostrando una buena concentración y memorización, y mostrando entusiasmo por realizar la actividad. Los logros incluyen una mayor participación y concentración de los estudiantes. Las sugerencias pedagógicas enfatizan la necesidad de emplear más actividades que llamen el interés y la atención de los niños por aprender.

Tabla 7. Aplicación del método Doman

Aspecto	Descripción
Asignatura	Lógico-Matemáticas
Grupo de edad	5 a 6 años
Actividad	Memorización y ubicación espacial mediante secuencias de frutas en cuadrículas.
Ficha Aplicada	Cuadrículas con imágenes de frutas organizadas en secuencias específicas.
Desarrollo	Los niños memorizaban posiciones de frutas y replicaban las secuencias mediante pintura y otras actividades visuales.
Dificultades	Dificultades iniciales para seguir instrucciones y comprender las secuencias.
Logros	Mejora en memorización, atención y entusiasmo en la actividad.
Sugerencias	Incluir más actividades similares que estimulen la atención y participación.

La aplicación práctica del método Hervat (Tabla 8), "Descubriendo nuestros Sentidos", facilitada por un licenciado en educación, los estudiantes inicialmente tuvieron dificultades para mantener su atención de manera activa en cada fase. Sin embargo, con el avance de la actividad, se fortalecieron sus habilidades cognitivas y sensoriales a través de la participación activa en las actividades de exploración de los sentidos. Los logros incluyen un notable fortalecimiento de las habilidades cognitivas y sensoriales de los estudiantes. Las sugerencias pedagógicas enfatizan la importancia de fomentar la participación activa de todos los niños mediante preguntas abiertas y alentando la expresión libre y divertida de sus experiencias sensoriales. Además, se implementó un método de gamificación que incorporó elementos

lúdicos, como la música y juegos de movimiento, para hacer que la exploración de los sentidos fuera más atractiva y participativa para los niños de 5 a 6 años.

Tabla 8. Aplicación del método Hervat

Aspecto	Descripción
Asignatura	Ciencias Naturales
Grupo de edad	5 a 6 años
Actividad	Exploración sensorial y juegos táctiles para fomentar habilidades cognitivas.
Ficha Aplicada	Caja sensorial con objetos de distintas texturas y herramientas para ejercicios de respiración, como burbujas.
Desarrollo	Los niños exploraron texturas, jugaron al juego de las estatuas y practicaron respiración profunda. Esto promovió su atención, equilibrio y curiosidad sensorial.
Dificultades	Mantener la atención durante todas las fases de la actividad.
Logros	Mejora en la concentración, equilibrio y habilidades sensoriales.
Sugerencias	Integrar más elementos lúdicos para mantener la atención de los niños.

Los métodos aplicados destaca la eficacia y las observaciones clave de cuatro enfoques educativos distintos (Tabla 9). El método Optimis, facilitado por el educador 1, mostró una alta eficacia al fomentar la participación activa, el trabajo colaborativo y el aprendizaje dinámico en estudiantes de 11 a 12 años. Las dinámicas grupales y la combinación de movimiento y lenguaje fueron factores clave para mantener a los estudiantes motivados. Por otro lado, el método Mozart, facilitado por el educador 2, demostró una eficacia media-alta en niños de 5 a 6 años. A pesar de las dificultades iniciales para motivar a los estudiantes, el uso de instrumentos y actividades sensoriales logró captar su atención y estimular su creatividad y expresión musical.

El método Doman, implementado por el educador 3, también mostró una alta eficacia en niños de 5 a 6 años, mejorando su memorización, atención y lógica a través de actividades visuales y secuenciales. Aunque hubo confusión inicial con las instrucciones, las cuadrículas con frutas facilitaron el aprendizaje. Finalmente, el método Hervat, aplicado por el educador 4, demostró una eficacia media-alta al fortalecer las habilidades sensoriales y cognitivas de los estudiantes mediante la exploración y la atención. Mantener la atención en todas las fases fue un reto, pero las actividades táctiles y lúdicas lograron estimular el interés y el equilibrio de los niños.

Tabla 9. Comparativa de los métodos aplicados

Método	Facilitador	Eficacia	Edad de los Estudiantes	Observaciones clave
Optimis	1	Alta eficacia: fomentó la participación activa, el trabajo colaborativo y el aprendizaje dinámico.	11 a 12 años	Las dinámicas grupales mantuvieron a los estudiantes motivados. La combinación de movimiento y lenguaje fue clave.
Mozart	2	Media-Alta: superó dificultades iniciales y estimuló la creatividad y la expresión musical.	5 a 6 años	El uso de instrumentos y actividades sensoriales captó la atención de los niños, aunque costó motivarlos al inicio.
Doman	3	Alta: mejoró la memorización, la atención y la lógica de los estudiantes mediante actividades visuales y secuenciales.	5 a 6 años	Las cuadrículas con frutas facilitaron el aprendizaje, pero al principio hubo confusión con las instrucciones.
Hervat	4	Media-Alta: fortaleció habilidades sensoriales y cognitivas, con énfasis en la exploración y la atención.	5 a 6 años	Mantener la atención en todas las fases fue un reto. Las actividades táctiles y lúdicas estimularon el interés y equilibrio.

Discusión

Los resultados obtenidos respaldan ampliamente las investigaciones previas que destacan la eficacia de la gamificación como herramienta educativa (Seligman, 2017; Snyder & López, 2002). Este enfoque no solo mejora el rendimiento académico, sino que también promueve la motivación intrínseca de los estudiantes, permitiéndoles desarrollar habilidades esenciales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración. La combinación de elementos lúdicos con objetivos pedagógicos

demostró ser una estrategia efectiva para transformar el aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa.

La implementación de metodologías innovadoras en el ámbito educativo ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En particular, la gamificación ha emergido como una herramienta poderosa que transforma las prácticas docentes tradicionales en experiencias más dinámicas y participativas. Según Bolaños Jurado (2023), la gamificación no solo motiva a los estudiantes, sino que también mejora su rendimiento académico al adaptar el contenido a sus necesidades y estilos de aprendizaje. Este enfoque es especialmente relevante en un entorno educativo cada vez más digitalizado, donde las herramientas gamificadoras ofrecen soluciones que responden a las expectativas de las nuevas generaciones.

La gamificación en la enseñanza de matemáticas, como señalan Delgado Fernández y Chicaiza Taquire (2022), se convierte en un puente efectivo entre la motivación intrínseca y el aprendizaje. Al integrar elementos lúdicos, los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas críticas mientras se comprometen activamente con los desafíos académicos. Este enfoque no solo mejora su desempeño, sino que también transforma la percepción de áreas tradicionalmente complejas. La implementación de estrategias gamificadoras plantea desafíos importantes para los educadores, quienes deben adaptar sus prácticas a las herramientas tecnológicas. Sin embargo, los beneficios son evidentes: la gamificación fomenta la interacción en el aula, estimula la creatividad y personaliza la enseñanza para atender las necesidades individuales de los estudiantes (Reinoso Molina et al., 2024).

Dentro de este marco, el Método Optimist sobresale como una estrategia pedagógica basada en principios de la psicología positiva. Este enfoque subraya la importancia del optimismo como motor del aprendizaje, destacando que una actitud positiva puede influir significativamente en el bienestar emocional y el rendimiento académico de los estudiantes (Eccles & Wigfield, 2002). Además, el optimismo no solo se manifiesta en una mayor resiliencia y motivación, sino también en la capacidad de enfrentar y superar desafíos académicos con una perspectiva constructiva (Seligman, 2006).

La integración de estrategias específicas, como las cartillas multilingües, refuerza el impacto positivo de la gamificación. Estas cartillas, al incorporar pronombres personales en diferentes idiomas, celebran la diversidad cultural y promueven el desarrollo cognitivo y lingüístico de los estudiantes (Sarmiento Santillán et al., 2024). Además, este tipo de actividades involucran tanto habilidades motoras finas como procesos cognitivos, creando una experiencia educativa integral y enriquecedora (Ordoñez, 2022).

La necesidad de replantear las metodologías educativas se intensifica en la era digital, donde la información fluye rápidamente y las expectativas de los estudiantes evolucionan constantemente. La gamificación ofrece un espacio donde los alumnos pueden explorar, colaborar y aprender en un entorno que los prepara para los desafíos del siglo XXI. Este enfoque pedagógico se erige como un puente entre la teoría y la práctica, proporcionando herramientas para que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también los apliquen en contextos reales y significativos (Snyder & López, 2002).

La gamificación, respaldada por principios de psicología positiva y estrategias adaptativas, transforma el aula en un ambiente donde el aprendizaje es dinámico, memorable y alineado con las necesidades del mundo moderno. Este artículo busca explorar y analizar la aplicación de estas metodologías en diversos contextos educativos, destacando tanto sus beneficios como los desafíos que conlleva su implementación.

Es importante considerar que la gamificación no es una solución mágica que resuelve todos los problemas educativos. Su implementación requiere una planificación cuidadosa y una comprensión profunda de las necesidades y características de los estudiantes. Los educadores deben estar preparados para adaptar y ajustar las estrategias gamificadoras según el contexto y los objetivos específicos de cada grupo de alumnos. Un aspecto clave de la gamificación es su capacidad para fomentar la autonomía y la

autodirección en los estudiantes. Al ofrecerles la oportunidad de tomar decisiones y asumir responsabilidades en su propio proceso de aprendizaje, se promueve un sentido de propiedad y control que puede aumentar significativamente su motivación y compromiso. Este enfoque también puede ayudar a desarrollar habilidades de autorregulación y gestión del tiempo, que son esenciales para el éxito académico y profesional (Falconí et al., 2024).

La gamificación también puede ser una herramienta poderosa para la inclusión educativa. Al diseñar actividades y desafíos que sean accesibles y atractivos para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o antecedentes, se puede crear un entorno de aprendizaje más equitativo y diverso. Esto es especialmente relevante en contextos donde la diversidad cultural y lingüística es una característica prominente, ya que la gamificación puede facilitar la integración y el reconocimiento de diferentes perspectivas y experiencias (García, 2024).

En términos de evaluación, la gamificación ofrece oportunidades para implementar métodos de evaluación formativa y sumativa que sean más interactivos y significativos para los estudiantes. Por ejemplo, los sistemas de puntos y niveles pueden proporcionar retroalimentación continua y motivadora, mientras que los desafíos y misiones pueden servir como evaluaciones auténticas que reflejen el progreso y el dominio de los conocimientos y habilidades (Copa Yapura & Cori Villacorta, 2024).

Finalmente, es esencial que los educadores se mantengan actualizados sobre las tendencias y desarrollos en el campo de la gamificación y la tecnología educativa. La formación continua y el intercambio de buenas prácticas pueden ayudar a maximizar el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje y a superar los desafíos que puedan surgir en su implementación (Aleman Arróliga, 2024).

En resumen, la gamificación representa una oportunidad valiosa para transformar la educación y hacerla más relevante y atractiva para los estudiantes del siglo XXI. Al integrar elementos lúdicos y principios de psicología positiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se puede crear un entorno educativo que no solo promueva el éxito académico, sino también el bienestar emocional y el desarrollo integral de los estudiantes. La innovación en prácticas docentes y el desarrollo de competencias digitales son aspectos fundamentales para la implementación efectiva de la gamificación en el aula (Cuadros Tejeda & Narváez Gutiérrez, 2023).

La gamificación, como herramienta didáctica, ha demostrado ser efectiva en diversos contextos educativos. Por ejemplo, en la enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales, la gamificación ha permitido a los estudiantes interactuar con el conocimiento de manera activa y entusiasta, logrando transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia significativa y envolvente (Ordoñez, 2022). Además, la gamificación ha sido utilizada para fortalecer las competencias lectoras a partir del estudio de los estilos de aprendizaje de los estudiantes, demostrando su versatilidad y adaptabilidad a diferentes áreas del conocimiento (Díaz Villegas et al., 2021).

La implementación de metodologías activas en la educación superior también ha mostrado beneficios significativos. Según Mayorga-Ases et al. (2024), estas metodologías promueven el aprendizaje autorregulado y la autodirección académica, lo que resulta en un mayor compromiso y motivación por parte de los estudiantes. La gamificación, en este contexto, se presenta como una estrategia efectiva para fomentar la autonomía y la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

En el ámbito de la educación inclusiva, la gamificación ha sido utilizada como una estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes con trastornos específicos del aprendizaje. Jara Quintuña (2024) destaca que la gamificación permite adaptar las actividades y desafíos a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo un entorno de aprendizaje más equitativo y accesible para todos.

La gamificación también ha sido aplicada en la educación de adultos, donde ha demostrado ser una herramienta efectiva para fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes.

Gascón González (2024) señala que la gamificación, al incorporar elementos lúdicos y motivadores, puede transformar la educación de adultos en una experiencia más atractiva y significativa.

En conclusión, la gamificación representa una estrategia pedagógica innovadora que tiene el potencial de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en diversos contextos educativos. Al integrar elementos lúdicos y principios de psicología positiva, la gamificación no solo mejora el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también promueve su bienestar emocional y desarrollo integral. La implementación efectiva de la gamificación requiere una planificación cuidadosa y una comprensión profunda de las necesidades y características de los estudiantes, así como una formación continua y el intercambio de buenas prácticas entre los educadores. En definitiva, la gamificación se presenta como una herramienta valiosa para hacer la educación más relevante, atractiva y accesible para los estudiantes del siglo XXI.

Consideraciones finales

La implementación de metodologías innovadoras como la gamificación ha demostrado ser efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La gamificación, al integrar elementos lúdicos y principios de psicología positiva, transforma el aula en un ambiente dinámico y memorable, alineado con las necesidades del mundo moderno. Este enfoque motiva a los estudiantes y mejora su rendimiento académico al adaptar el contenido a sus necesidades y estilos de aprendizaje.

La gamificación ofrece un espacio donde los alumnos pueden explorar, colaborar y aprender en un entorno que los prepara para los desafíos del siglo XXI. Este enfoque pedagógico actúa como un puente entre la teoría y la práctica, proporcionando herramientas para que los estudiantes adquieran y apliquen conocimientos en contextos reales y significativos. Además, fomenta la interacción en el aula, estimula la creatividad y personaliza la enseñanza para atender las necesidades individuales de los estudiantes.

Es esencial que los educadores adapten y ajusten las estrategias gamificadoras según el contexto y los objetivos específicos de cada grupo de alumnos. La gamificación también puede ser una herramienta poderosa para la inclusión educativa, creando un entorno de aprendizaje más equitativo y diverso. En términos de evaluación, ofrece oportunidades para implementar métodos de evaluación formativa y sumativa más interactivos y significativos.

Finalmente, es crucial que los educadores se mantengan actualizados sobre las tendencias y desarrollos en gamificación y tecnología educativa. La formación continua y el intercambio de buenas prácticas pueden maximizar el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje y superar los desafíos que puedan surgir en su implementación.

Agradecimientos

A nuestras instituciones y compañeros colaboradores.

Conflicto de intereses

No se reporta conflicto de intereses.

Referencias

Alemán Arróliga, J. A. . (2024). Innovación en prácticas docentes y desarrollo de competencias digitales en la Universidad Jean Jacques Rousseau. *Revista científica De Estudios Sociales*, 3(5), 107–134. <https://doi.org/10.62407/rces.v3i5.138>

Bolaños Jurado, J. P. (2023). *La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje*. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 7(30), 1846-1853. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.633>

Copa Yapura, C., & Cori Villacorta, E. (2024). *Retroalimentación y autonomía en los estudiantes de quinto grado de la institución educativa La Pastora, 2023*. (Bachelor's thesis, Universidad Nacional Amazónica Madre de Dios). <https://repositorio.unamad.edu.pe/handle/20.500.14070/1187>

Cuadros Tejeda, D. C., & Narváz Gutierrez, X. (2023). Condiciones culturales y psicosociales relacionadas con el aprendizaje de los estudiantes de pregrado en enfermería. Revisión literaria 2018-2023. <https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/5854>

Delgado Fernández, J. R., & Chicaiza Taquire, C. D. (2022). Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 262-276. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3485

Díaz Villegas, E, Barco Hernández, P y Álvarez Bermeo, Y. (2021). Uso del recurso educativo Wix como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las competencias lectoras a partir del estudio de los estilos de aprendizaje de los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Nueva Generación del municipio de La Sierra – Cauca. Universidad de Cartagena. <https://hdl.handle.net/11227/14495>

Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2002). Motivational Beliefs, Values, and Goals. *Annual Review Of Psychology*, 53(1), 109-132. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135153>

Falconí, C. A. R., Figueroa, I. J. G., Farinango, E. V. G., & Dávila, C. N. M. (2024). Estrategias para fomentar la autonomía del estudiante en la educación universitaria: promoviendo el aprendizaje autorregulado y la autodirección académica. *Reincisol.*, 3(5), 691-704. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(5\)691-704](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(5)691-704)

García, F. B. (2024). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica* (Doctoral dissertation, Universidad de La Rioja). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=325324>

Gascón González, T. J.. (2024). Psicoeducación y la andragogía: un enfoque reflexivo en la educación de adultos. *Revista Educação em Páginas*, 3, e14933-e14933. <https://doi.org/10.22481/redupa.v3.14933>

Guzmán Villavicencio, M. G. (2021). *Análisis académico respecto a la inteligencia emocional en la formación del psicólogo en la Universidad de Cuenca en el período 2019-2020* (Bachelor's thesis, Universidad de Cuenca). <https://dspace-test.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/36421>

Jara Quintuña, B. F. (2024). *Estrategias pedagógicas inclusivas para docentes de estudiantes con trastorno específico del aprendizaje de la lectura de 8° año de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús, curso 2023-2024* (Master's thesis, Universidad Nacional de Educación). <http://201.159.222.12:8080/handle/56000/3515>

Mayorga, M. de los A., & Ramírez, R. E. (2019). Gamificación una herramienta en el plan de clase: caso comparativo en-tre áreas de conocimiento y técnica. *Revista Docentes 2 0*, 7(2), 83-95. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.15>

Mayorga-Ases, M., Tagua-Moyolema, A., Muyulema-Muyulema, D., & Velastegui-Hernández, R., (2024). Estudio sobre la implementación de metodologías activas en la educación superior: beneficios y desafíos. *Digital Publisher CEIT*, 9(4-1), 196-208, <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.4-1.2739>

Merchán Zambrano, D. K. (2024). *La innovación educativa en el proceso de enseñanza de los docentes* (Master's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2024). <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11444>

Ordoñez, M. A. (2022). *La Gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores*. (Universidad Politécnica Salesiana). <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>

Ospino-Guerrero, O. J., & Ribon, J. C. R. (2021). Narrativas Transmedia: una herramienta para el fortalecimiento de competencias comunicativas en la escuela Etnoeducativa. *Saber, Ciencia y Libertad*, 16(1), 264-277. <https://doi.org/10.18041/2382-3240%2Fsaber.2021v16n1.7532>

Pérez Granados, L. & Muñoz González, L. D. (2024). La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación. *Revista de educación*, 1, 249-274. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-634>

Reinoso Molina, W. A., Bravo Basurto, M. J., Ríos Pangay, C. E., Zambrano Pita, K. T., & Blacio Medina, S. L. (2024). *Herramientas gamificadoras para motivar el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura con los estudiantes del séptimo año de EGB*. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 8(3), 584-589. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11268

Romero-Solano, F. E., del Cisne Quevedo-Rojas, X., & Figueroa-Corrales, E. (2023). La gamificación como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico en la resolución de problemas matemáticos. *MQR Investigar*, 7(4), 169-187. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.169-187>

Sarmiento Santillán, L. J., Yépez Ramos, M. I., & Parra Lezcano, V. P. (2024). Lectura y desarrollo cognitivo: estudio de los hábitos lectores de estudiantes de básica superior: Reading and cognitive development: study of the reading habits of high school students. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(4), 4432 – 4447. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2578>

Seligman, M. E. P. (2006). *Learned optimism: How to change your mind and your life* [Libro digital]. <http://zainimunawir.blog.uma.ac.id/wp-content/uploads/sites/643/2020/02/Learned-Optimism-How-to-Change-Your-Mind-and-Your-Life-PDFDrive.com-.pdf>

Snyder, C. R., & Lopez, S. J. (2002). *Handbook of positive psychology* [Libro digital]. http://www.ldysinger.com/@books1/Snyder_Hndbk_Positive_Psych/Snyder_Lopez_Handbook_of_Positive_Psychology.pdf

Suquilandá Narváez, M. Á. (2023). *La gamificación como estrategia de mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica* (Master's thesis, Universidad Nacional de Educación). <http://201.159.222.12:8080/handle/56000/3201>

Torres, C. R., Cuervo-Pulido, R., Flórez-Flórez, M. J., & Ramírez-Pérez, O. F. (2022). Diseño participativo como método para la creación de videojuegos críticos. Poder Violeta, estudio de caso de un videojuego sobre acoso sexual. *Revista Colombiana de Educación*, (85), 235-235. <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12568>