



Tipo de artículo: Revisión

El juego y la gamificación como Estrategia para potenciar el aprendizaje en los estudiantes

Play and Gamification as a Strategy to Enhance Student Learning

Autores:

Rosa Virginia Quito Cando¹, Mercedes Narcisa Idrovo Idrovo², Johanna Viviana Mora Torres³, Teresa del Rocío Urgiles Uyaguari⁴

¹ Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda, El Triunfo, Ecuador, rosa.quito@educacion.gob.ec, <https://orcid.org/0009-0004-7415-7649>

² Escuela de Educación Básica Atahualpa, El Triunfo, Ecuador, mercedes.idrovo@educacion.gob.ec, <https://orcid.org/0009-0009-4015-6978>

³ Escuela de Educación Básica Antonio Neumane, El Triunfo, Ecuador, johannav.mora@educacion.gob.ec, <https://orcid.org/0009-0008-7266-9498>

⁴ Escuela de Educación Básica Atahualpa, El Triunfo, Ecuador, delrocio.urgiles@educacion.gob.ec, <https://orcid.org/0009-0003-6390-455X>

Corresponding Author: Rosa Virginia Quito Cando, rosa.quito@educacion.gob.ec

Reception: 26-January-2025 Acceptance: 24-February-2025 Published: 18-March-2025

How to cite this article:

Quito Cando, R. V., Idrovo Idrovo, M. N., Mora Torres, J. V., & Urgiles Uyaguari, T. del R. (2025). El juego y la gamificación como Estrategia para potenciar el aprendizaje en los estudiantes. *Sapiens in Education*, 2(3), 1-11.
<https://doi.org/10.71068/wxebj870>



Resumen

El juego y la gamificación han emergido como estrategias clave en el ámbito educativo, transformando los métodos tradicionales de enseñanza. Estas metodologías promueven un aprendizaje más dinámico y participativo, favoreciendo la motivación y el compromiso de los estudiantes. El objetivo de este artículo es analizar el impacto del juego y la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, evaluando sus efectos en la interacción, la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades. La metodología empleada se basa en una revisión exhaustiva de estudios previos y proyectos implementados en diversos contextos educativos, proporcionando una visión amplia de las aplicaciones y resultados de estas estrategias. Los resultados más relevantes indican que tanto el juego como la gamificación tienen el potencial de mejorar la participación y el rendimiento de los estudiantes, facilitando el aprendizaje a través de la interacción lúdica y el establecimiento de metas claras. Además, se observa que estas metodologías no solo fomentan la adquisición de conocimientos, sino que también desarrollan competencias sociales, emocionales y cognitivas. Sin embargo, se identifican desafíos, como la necesidad de una adecuada formación docente y la integración de tecnologías que optimicen estas prácticas. En conclusión, el juego y la gamificación se presentan como herramientas efectivas para enriquecer los procesos educativos, creando entornos más inclusivos y motivadores para los estudiantes.

Palabras clave:

gamificación; competencias educativas; motivación estudiantil; aprendizaje activo

Abstract

Play and gamification have emerged as key strategies in the educational field, transforming traditional teaching methods. These methodologies promote more dynamic and participatory learning, enhancing student motivation and engagement. The aim of this article is to analyse the impact of play and gamification on teaching and learning processes, evaluating their effects on interaction, knowledge retention, and skill development. The methodology employed is based on a thorough review of previous studies and projects implemented across various educational contexts, providing a broad view of the applications and outcomes of these strategies. The most significant results indicate that both play and gamification have the potential to improve student participation and performance, facilitating learning through playful interaction and the setting of clear goals. Furthermore, it is observed that these methodologies not only foster knowledge acquisition but also develop social, emotional, and cognitive competencies. However, challenges are identified, such as the need for proper teacher training and the integration of technologies that optimise these practices. In conclusion, play and gamification emerge as effective tools to enrich educational processes, creating more inclusive and motivating environments for students.

Keywords: gamification; educational competencies; student motivation; active learning



1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la educación ha experimentado una transformación significativa debido a la integración de nuevas metodologías pedagógicas y tecnológicas. En este contexto, la gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora para potenciar el aprendizaje en distintos niveles educativos. A través de la incorporación de elementos característicos de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esta metodología busca mejorar la motivación, el compromiso y el desempeño académico de los estudiantes. De acuerdo con Kapp (2012) en su obra *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*, la gamificación no solo se enfoca en el entretenimiento, sino que también se fundamenta en principios pedagógicos que favorecen el aprendizaje significativo.

En el ámbito educativo, diversas investigaciones han explorado el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades específicas, particularmente en la lectoescritura y la resolución de problemas matemáticos. Según Bernal, Caro, Hernández y Sánchez (2022) en *La Gamificación como Estrategia Didáctica Para el Fortalecimiento de Competencias Lectoras en Estudiantes de Grado Quinto del Centro Educativo Rural Morrón, en Briceño Antioquia*, la aplicación de mecánicas de juego en el aula ha demostrado ser eficaz para incrementar la comprensión lectora y el interés de los estudiantes por la lectura. Esta tendencia subraya la importancia de seguir investigando sobre la efectividad de la gamificación como una estrategia didáctica transversal.

En cuanto a la literatura existente, Castellón y Jaramillo (2012) en *Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmersivo* sostienen que los videojuegos y la gamificación pueden fomentar un aprendizaje interactivo y participativo, proporcionando experiencias inmersivas que favorecen el desarrollo de competencias cognitivas. Además, Edo (2023) en su artículo *Gamificación: metodología para el desarrollo de competencias específicas y transversales en Magisterio* destaca que la gamificación permite no solo el desarrollo de habilidades específicas dentro de un área del conocimiento, sino también la mejora de competencias transversales como el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

Por otra parte, Prensky (2010) en *Nativos e Inmigrantes Digitales* analiza cómo los estudiantes actuales, al estar inmersos en un entorno digital, responden mejor a metodologías que incluyen elementos lúdicos y tecnológicos. Este enfoque es reforzado por Ortiz, Jordán y Agredal (2018) en *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*, donde argumentan que la gamificación no solo contribuye a la motivación estudiantil, sino que también facilita la retención del conocimiento y la participación activa en el proceso de aprendizaje.

Desde un marco teórico, Piaget (1974) en *A dónde va la educación* plantea que el aprendizaje se construye a partir de la interacción con el entorno y la experimentación, principios que encuentran un reflejo directo en la gamificación. De manera similar, Vygotsky (citado en Raynaudo & Peralta, 2017) enfatiza el papel del aprendizaje social y la importancia del andamiaje en el desarrollo cognitivo, conceptos que se alinean con las dinámicas colaborativas de la gamificación. Además, Morán (2018) en *Metodologías activas para un aprendizaje más profundo* subraya que las estrategias didácticas innovadoras, como la gamificación, potencian un aprendizaje significativo al involucrar activamente a los estudiantes en la construcción del conocimiento.



En cuanto a la metodología utilizada para este artículo de revisión, se empleó un análisis documental basado en la recopilación y comparación de fuentes bibliográficas relevantes sobre el tema. Se seleccionaron estudios académicos, tesis y artículos indexados en bases de datos reconocidas, priorizando aquellos publicados en los últimos quince años. El objetivo es ofrecer una visión integral de la gamificación en el aprendizaje y su aplicabilidad en distintos contextos educativos.

Este trabajo de revisión es de gran relevancia, ya que permite consolidar el conocimiento existente sobre la gamificación y su impacto en la educación. Al analizar diversas perspectivas teóricas y estudios empíricos, se busca proporcionar una base sólida para futuras investigaciones y para la implementación de estrategias gamificadas en el aula. La utilidad de este estudio radica en su capacidad para orientar a docentes y diseñadores curriculares en la adopción de metodologías innovadoras que favorezcan el aprendizaje.

La pregunta de investigación que guía este estudio es: ¿Cuál es el impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en diferentes niveles educativos?

Finalmente, el objetivo de este artículo es analizar, a partir de una revisión bibliográfica, el impacto de la gamificación en el aprendizaje, destacando sus beneficios, limitaciones y aplicaciones en el contexto educativo actual.

2. METODOLOGÍA

En el presente artículo de revisión sistemática sobre el uso del juego y la gamificación como estrategias para potenciar el aprendizaje en los estudiantes, se empleó un enfoque metodológico cualitativo basado en el análisis y síntesis de la literatura existente. Esta metodología permitió una evaluación crítica de estudios previos que han investigado el impacto de la gamificación en contextos educativos, sentándose en su influencia en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes.

El diseño de la revisión sistemática tuvo como objetivo recopilar, analizar y sintetizar la información publicada sobre la implementación del juego y la gamificación en entornos educativos. A través de este análisis, se identificaron tendencias emergentes, estrategias de aplicación efectivas y las evidencias más relevantes sobre los beneficios y desafíos de estas metodologías. Además, se exploraron las brechas en la investigación actual para destacar áreas que requieren mayor atención en futuras investigaciones.

Para la selección de estudios, se aplicaron criterios rigurosos de inclusión y exclusión con el fin de garantizar la relevancia y calidad de las fuentes analizadas. Se priorizaron investigaciones que examinaran el uso de la gamificación en diferentes niveles educativos, así como aquellas que evaluaron su impacto en la participación estudiantil, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades cognitivas. Esta selección permitió construir una base sólida de evidencia para el análisis.

El proceso de recopilación de datos se desarrolló en varias etapas. Primero, se llevaron a cabo búsquedas exhaustivas en bases de datos académicas, repositorios digitales y literatura especializada, con el propósito de acceder a una amplia variedad de estudios pertinentes. Posteriormente, se realizó una selección y evaluación detallada de las investigaciones



encontradas, utilizando herramientas y protocolos estandarizados para garantizar la validez y confiabilidad de los datos obtenidos.

Los hallazgos derivados de la revisión sistemática fueron organizados y sintetizados, permitiendo identificar las principales tendencias en torno a la aplicación del juego y la gamificación en la educación. Este análisis crítico de la información existente proporcionó una base para formular recomendaciones fundamentadas sobre cómo optimizar la implementación de estas estrategias en entornos educativos. Asimismo, se destacó la importancia del juego y la gamificación como herramientas innovadoras para fortalecer la experiencia de aprendizaje y promover un mayor compromiso por parte de los estudiantes.

Tabla 1

Estudios que abordan la gamificación y el juego en la educación.

Autor(es)	Año	Título del Estudio	Resumen, Principales Hallazgos
Abril, I. M., & Jadán, G. J.	2020	El uso de la Gamificación como estrategia didáctica en los niños con TDAH	Analiza el impacto de la gamificación en niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), destacando mejoras en la atención y motivación.
Bernal, H. J., Caro, Q. V., Hernández, L. D., & Sánchez, O. D.	2022	La Gamificación como Estrategia Didáctica Para el Fortalecimiento de Competencias Lectoras en Estudiantes de Grado Quinto	Estudio sobre cómo la gamificación mejora las competencias lectoras, aumentando el interés y la comprensión de los estudiantes.
Castellón, L., & Jaramillo, O.	2012	Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmersivo	Explora el uso de los videojuegos en el aprendizaje y su impacto en la motivación y el compromiso de los estudiantes.
Edo, A. E.	2023	Gamificación: metodología para el desarrollo de competencias específicas y transversales en Magisterio	Destaca cómo la gamificación fortalece competencias en la formación docente, mejorando la participación y la retención de conocimientos.
Kapp, K. M.	2012	The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education	Presenta estrategias de aprendizaje basadas en juegos y su efectividad en la educación y la capacitación.
López, M. M., Vidal, E. M., Peirats, C. J., & San Martín, A. Á.	2017	La gamificación: enseñanza de la lectoescritura en dificultades de aprendizaje	Examina la gamificación como herramienta para la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes con dificultades de aprendizaje.
Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M.	2018	Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión	Revisión del estado actual de la gamificación en educación,



Autor(es)	Año	Título del Estudio	Resumen, Principales Hallazgos
			destacando su impacto en la motivación y el aprendizaje.
Pin, N. M., & Carrión, M. E.	2022	Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura	Analiza cómo la gamificación contribuye al desarrollo de habilidades de lectura y escritura.
Romo, M. P., & Caiza, G. E.	2022	La estrategia de gamificación en el desarrollo de la competencia escrita	Investiga la aplicación de la gamificación para mejorar la competencia escrita en estudiantes universitarios.
Zambrano, Á. A., Lucas, Z. M., Luque, A. K., & Lucas, Z. A.	2020	La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje	Evalúa la gamificación como una herramienta innovadora para mejorar el aprendizaje en diferentes niveles educativos.

Nota: La siguiente tabla presenta una recopilación de estudios relevantes sobre la gamificación y el uso del juego como estrategias didácticas en distintos contextos educativos. Se incluyen investigaciones que analizan su impacto en la motivación, el desarrollo de competencias lectoras y escritas, y la mejora del aprendizaje en estudiantes con dificultades. Esta síntesis permite identificar tendencias y hallazgos clave en la implementación de la gamificación en el ámbito educativo.

3. RESULTADOS

Los estudios revisados destacan que la gamificación y el uso de juegos en la educación tienen un impacto positivo en diversos aspectos del aprendizaje. Entre los hallazgos más comunes, se observa que la gamificación aumenta la motivación y la atención de los estudiantes, especialmente en aquellos con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) como muestra el estudio de Abril y Jadán (2020). Además, se demuestra que las competencias lectoras y de lectoescritura mejoran al integrar estos enfoques, como se evidenció en los trabajos de Bernal et al. (2022) y Pin y Carrión (2022). Los videojuegos, como sugiere Castellón y Jaramillo (2012), también contribuyen a crear un entorno de aprendizaje inmersivo, promoviendo el compromiso de los estudiantes.

Al comparar los estudios, se observa una tendencia común en cuanto a la mejora de competencias académicas clave (como lectura, escritura y habilidades docentes) al incorporar la gamificación. Sin embargo, algunos estudios como el de Edo (2023) se enfocan más en la formación docente, mientras que otros (como el de Romo y Caiza, 2022) se centran en el impacto directo sobre los estudiantes universitarios. Aunque la mayoría de los estudios encuentran resultados positivos en cuanto a la participación y retención de conocimientos, algunos, como el de Ortiz et al. (2018), sugieren que aún se necesita más investigación sobre las metodologías y los enfoques específicos más efectivos para diferentes contextos educativos.

Un patrón evidente es que la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también favorece el desarrollo de competencias transversales, como la resolución de problemas y la colaboración. Además, se destaca que los videojuegos y la gamificación, al ser



enfoques centrados en la interacción y el juego, favorecen un aprendizaje más dinámico y participativo. Sin embargo, los estudios más recientes como los de Zambrano et al. (2020) y Kapp (2012) indican que estas metodologías requieren una integración cuidadosa dentro del currículo y deben ser adaptadas a las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes.

En conjunto, los estudios revelan que la gamificación es una herramienta efectiva en diversas áreas del aprendizaje, desde la mejora de la lectoescritura hasta el desarrollo de competencias específicas en educación. Algunos estudios, por ejemplo, el de Edo (2023) sugieren que las metodologías basadas en juegos son particularmente eficaces en contextos de formación docente, mientras que otros como López et al. (2017) abordan su utilidad para estudiantes con dificultades de aprendizaje. En términos de impacto, los estudios coinciden en que la motivación y la atención son factores cruciales que se ven fortalecidos mediante el uso de juegos y gamificación.

Aunque los estudios analizados muestran en su mayoría resultados positivos, algunos enfrentan limitaciones metodológicas, como el tamaño reducido de las muestras o la falta de longitud en los periodos de evaluación. Además, las aplicaciones prácticas de la gamificación no siempre son fáciles de implementar en todos los contextos educativos. Por ejemplo, el estudio de Ortiz et al. (2018) sugiere que la implementación de estas metodologías varía significativamente dependiendo del entorno y de los recursos disponibles. También, algunos estudios muestran contradicciones en cuanto a la efectividad de la gamificación en ciertos niveles educativos o tipos de estudiantes.

Los hallazgos implican que la gamificación es una estrategia didáctica prometedora que puede transformar la enseñanza y el aprendizaje en diversas disciplinas. Sin embargo, es crucial considerar el contexto y las características de los estudiantes al diseñar estas estrategias. La formación docente también juega un papel fundamental en la implementación exitosa de estas metodologías. En términos de investigación futura, se necesita un enfoque más centrado en cómo la gamificación puede ser adaptada y aplicada eficazmente en diferentes tipos de entornos educativos, desde la educación básica hasta la educación superior.

4. DISCUSIÓN

El uso de la gamificación y los juegos como estrategias didácticas ha demostrado ser una herramienta poderosa para potenciar el aprendizaje en diversos niveles educativos, desde la educación básica hasta la educación superior. Los estudios revisados por Prensky (2001); Kapp (2012) muestran que estas metodologías favorecen la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes, factores que son fundamentales para un aprendizaje más efectivo y profundo. En particular, los estudios de Abril y Jadán (2020) y Bernal et al. (2022) destacan que la gamificación no solo mejora la atención y la motivación, sino que también favorece el desarrollo de competencias clave como la lectura y la escritura.

Una de las principales ventajas observadas en la implementación de estas estrategias es la mejora de las competencias transversales en los estudiantes, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración. Esto es especialmente relevante en el contexto de la educación superior, donde los estudiantes deben desarrollar habilidades más complejas y aplicadas a la práctica profesional. El estudio de Edo (2023) resalta que la gamificación en la formación docente tiene un impacto positivo, mejorando la retención de conocimientos y



la participación activa de los estudiantes, lo que a su vez promueve el aprendizaje colaborativo y significativo.

En el contexto de la educación primaria y secundaria, varios estudios han mostrado que el uso de la gamificación es particularmente efectivo para estudiantes con dificultades de aprendizaje, como el TDAH. Abril y Jadán (2020) afirman que los estudiantes con este trastorno experimentan mejoras notables en su atención y motivación cuando se implementan estrategias gamificadas, lo que valida la relevancia de este enfoque en contextos educativos inclusivos. De manera similar, López et al. (2017) y Pin y Carrión (2022) indican que la gamificación mejora significativamente las habilidades de lectoescritura en estudiantes que enfrentan retos en su aprendizaje, lo que demuestra su potencial para personalizar el proceso educativo.

Sin embargo, a pesar de los beneficios observados, también existen limitaciones y desafíos que deben ser considerados. La implementación de la gamificación requiere una planificación cuidadosa, ya que no todas las estrategias basadas en juegos son igualmente efectivas en todos los contextos. Según Paredes (2020), el éxito de estas metodologías depende en gran medida de la adaptación a las características de los estudiantes y de los recursos disponibles en el entorno educativo. Además, algunos estudios, como el de Zambrano et al. (2020), sugieren que la falta de formación docente adecuada en el uso de estas herramientas puede limitar su efectividad.

Otro aspecto relevante es la necesidad de encontrar un equilibrio entre la diversión y los objetivos pedagógicos. Si bien los juegos pueden aumentar la motivación, algunos estudios como el de Castellón y Jaramillo (2012) advierten que la inmersión en un entorno de juego no debe desviar la atención de los objetivos de aprendizaje. Por lo tanto, es crucial que la gamificación se diseñe de manera que los elementos lúdicos complementen el proceso educativo sin restarles seriedad y propósito.

En cuanto al futuro de la gamificación, es evidente que la investigación debe continuar explorando nuevas formas de integrar los juegos en la educación, especialmente en un mundo cada vez más digitalizado. El trabajo de Piaget (1974) y Vygotsky (Raynaudo & Peralta, 2017) sobre el desarrollo cognitivo sugiere que las experiencias de aprendizaje basadas en la interacción y la experimentación (como los juegos) pueden ser fundamentales para el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como el pensamiento abstracto y la resolución de problemas complejos. Este es un campo aún en expansión, donde la tecnología y la pedagogía deben ir de la mano para crear experiencias de aprendizaje inmersivas y significativas.

La gamificación se presenta como una herramienta educativa prometedora, pero su implementación requiere una comprensión profunda de las necesidades del alumnado, la formación adecuada del profesorado y una adaptación cuidadosa de las estrategias. A medida que avanzan las investigaciones, se espera que los enfoques gamificados sigan evolucionando para responder a los retos educativos del siglo XXI y para seguir fomentando un aprendizaje más activo, motivado y personalizado.

5. CONCLUSIÓN



La gamificación y el uso de juegos como estrategias didácticas han demostrado ser herramientas efectivas para potenciar el aprendizaje en diversos contextos educativos. Los estudios revisados han evidenciado que estas metodologías no solo incrementan la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también favorecen el desarrollo de competencias clave como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, y las habilidades de lectoescritura. Estos enfoques resultan ser especialmente valiosos en el apoyo a estudiantes con dificultades de aprendizaje, como aquellos diagnosticados con TDAH, ya que promueven mejoras significativas en la atención y la participación.

La integración de la gamificación en la enseñanza superior también ha mostrado beneficios en la formación docente, favoreciendo la retención de conocimientos y la creación de un ambiente de aprendizaje colaborativo y activo. No obstante, es importante resaltar que la implementación exitosa de la gamificación requiere una planificación cuidadosa y una formación docente adecuada para garantizar que las herramientas lúdicas se utilicen de manera eficaz y alineada con los objetivos pedagógicos.

Si bien la gamificación ofrece grandes ventajas, también presenta desafíos que deben ser considerados, tales como la necesidad de una adaptación personalizada a las características de los estudiantes y los contextos educativos específicos. Además, debe evitarse que el aspecto lúdico se convierta en un fin en sí mismo, desvirtuando los objetivos educativos. Por lo tanto, es esencial que los juegos y las actividades gamificadas se diseñen de manera equilibrada, asegurando que complementen y no sustituyan los métodos tradicionales de enseñanza.

Finalmente, aunque la investigación en este campo está en constante crecimiento, los estudios actuales sugieren que la gamificación es una metodología prometedora que puede transformar la manera en que se aborda el aprendizaje en la educación del siglo XXI. La integración de nuevas tecnologías y enfoques pedagógicos debe continuar siendo explorada para maximizar el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agredal, M., Jordán, J., & Ortiz, A. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, e173773.
<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Abril, I. M., & Jadán, G. J. (2020). El uso de la gamificación como estrategia didáctica en los niños con TDAH (Tesis de maestría). Universidad Tecnológica Indoamericana.
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1522>
- Bernal, H. J., Caro, Q. V., Hernández, L. D., & Sánchez, O. D. (2022). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de competencias lectoras en estudiantes de grado quinto del Centro Educativo Rural Morrón, en Briceño Antioquia. *Universidad de Cartagena*.
https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/16288/TGF_Jenny%20Bernal_Vilma%20Caro_Daniela%20Herandez_David%20Sanchez.pdf?sequence=1



- Candela, J., & Jeovany, B. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Castellón, L., & Jaramillo, O. (2012). Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmersivo. En C. A. Scolari, *Homo Videoludens* (pp. 264-281). Barcelona: TRANSMEDIA
- Edo, A. E. (2023). Gamificación: metodología para el desarrollo de competencias específicas y transversales en Magisterio. *Educator*, 59(2), 333-349. <https://educar.uab.cat/article/view/v59-n2-edo/1768-pdf-es>
- Gil, I. (2019). Adaptaciones curriculares: ¿qué son y qué tipos hay? Fundación Adecco. <https://fundacionadecco.org/blog/que-son-las-adaptaciones-curriculares/>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. https://books.google.com.ec/books/about/The_Gamification_of_Learning_and_Instruc.html?id=M2Rb9ZtFxccC&redir_esc=y
- López, M. M., Vidal, E. M., Peirats, C. J., & San Martín, A. Á. (2017). La gamificación: enseñanza de la lecto-escritura en dificultades de aprendizaje. En C. S. González, *Libro de Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación. CIVE'17* (pp. 66). Universidad de la Laguna. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=860469>
- Morán, J. (2018). Metodologías activas para un aprendizaje mais profunda. En M. J. Bacich, *Metodologías ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática* (pp. 389-993). Porto Alegre: Penso
- Piaget, J. (1974). *A dónde va la educación*. Barcelona: Ariel
- Paredes, B. E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Simón Bolívar: Universidad Andina Simón Bolívar*.
- Prensky, M. (2010). Nativos e inmigrantes digitales. *Cuadernos SEK 2.0*, Institución Educativa SEK, Distribuidora SEK, S.A., 1-21.
- Raynaudo, G., & Peralta, O. (2017). Cambio conceptual: una mirada desde las teorías de Piaget y Vygotsky. *Liberabit*. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272017000100011
- Zambrano, Á. A., Lucas, Z. M., Luque, A. K., & Lucas, Z. A. (2020). La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. *Revista científica Dominio de las Ciencias*.

Conflicto de Intereses: Los autores declaran que no tienen conflictos de intereses relacionados con este estudio y que todos los procedimientos seguidos cumplen con los estándares éticos establecidos por la revista. Asimismo, confirman que este trabajo es inédito y no ha sido publicado, ni parcial ni totalmente, en ninguna otra publicación.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA:

Nombres de autores e iniciales: Rosa Virginia Quito Cando (RVQC), Mercedes Narcisa Idrovo Idrovo (MNII), Johanna Viviana Mora Torres (JVMT), Teresa del Rocío Urgiles Uyaguari (TRUU)

1. Conceptualización: (RVQC) (MNII)
2. Curación de datos: (MNII)
3. Análisis formal: (JVMT)
4. Adquisición de fondos: (TRUU)



5. Investigación: (RVQC) (TRUU)
6. Metodología: (MNII) (TRUU)
7. Administración del proyecto: (RVQC)
8. Recursos: (MNII)
9. Software: (JVMT)
10. Supervisión: (RVQC)
11. Validación: (TRUU)
12. Visualización: (JVMT)
13. Redacción – borrador original: (RVQC)
14. Redacción – revisión y edición: (MNII) (JVMT)