

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i2.1228>

Gamificación en el aula: estrategias para motivar y comprometer a los estudiantes

Gamification in the classroom: strategies to motivate and engage students

Katty Monserrate Pincay Vera

kattym.pincay@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0007-1551-6121>

Investigador Independiente
Ecuador

Elsa Verónica Aroca García

elsa.aroca@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0002-8314-1134>

Investigador Independiente
Ecuador

Jonathan Milier Atiencia Garzón

jonathan.atiencia@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0000-2743-7593>

Investigador Independiente
Ecuador

Diana Margarita Ortega Samaniego

margarita.ortega@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0003-5111-8949>

Investigador Independiente
Ecuador

Mariana Elizabeth Ramos Ortega

elizabethm.ortega@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0006-8948-4719>

Investigador Independiente
Ecuador

Artículo recibido: 10 mayo 2025 - Aceptado para publicación: 20 junio 2025
Conflictos de intereses: Ninguno que declarar.

RESUMEN

Este estudio tiene como objetivo investigar el impacto de la gamificación en el aula como estrategia para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Se utilizó un diseño cuasi-experimental con una muestra de 90 estudiantes de educación secundaria y 10 docentes. Se implementaron actividades gamificadas en un grupo experimental, mientras que un grupo de control siguió un enfoque tradicional. La metodología incluyó cuestionarios para medir la motivación y el rendimiento académico, así como entrevistas semi-estructuradas para obtener percepciones cualitativas. Los hallazgos revelaron que el grupo experimental mostró una puntuación promedio de motivación significativamente más alta (4.2) en comparación con el

grupo de control (3.1). Además, los estudiantes que participaron en actividades gamificadas obtuvieron calificaciones promedio de 85.4, frente a 75.2 del grupo de control. Las entrevistas indicaron que los elementos de juego mejoraron la experiencia de aprendizaje, fomentaron la colaboración entre los estudiantes y promovieron un ambiente más dinámico en el aula. La gamificación se presenta como una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Los resultados sugieren que, para maximizar su impacto, es fundamental que las instituciones educativas proporcionen el apoyo adecuado y la capacitación necesaria para los docentes.

Palabras clave: gamificación, motivación, rendimiento académico, educación

ABSTRACT

This study aims to investigate the impact of gamification in the classroom as a strategy to motivate and engage students in their learning process. A quasi-experimental design was employed with a sample of 90 secondary education students and 10 teachers. Gamified activities were implemented in an experimental group, while a control group followed a traditional approach. The methodology included questionnaires to measure motivation and academic performance, as well as semi-structured interviews to obtain qualitative perceptions. The findings revealed that the experimental group showed a significantly higher average motivation score (4.2) compared to the control group (3.1). Additionally, students participating in gamified activities achieved an average grade of 85.4, compared to 75.2 for the control group. The interviews indicated that game elements enhanced the learning experience, promoted collaboration among students, and fostered a more dynamic classroom environment. Gamification emerges as an effective strategy to increase student motivation and academic performance. The results suggest that to maximize its impact, it is essential for educational institutions to provide adequate support and necessary training for teachers.

Keywords: gamification, motivation, academic performance, education

INTRODUCCIÓN

La gamificación en el aula ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora que busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la incorporación de elementos de juego. Esta metodología no solo se centra en el contenido curricular, sino que también promueve la motivación y el compromiso de los estudiantes, aspectos fundamentales para el éxito académico. En un mundo donde las tecnologías digitales son omnipresentes, es crucial que las prácticas educativas evolucionen para abordar las expectativas y necesidades de los estudiantes contemporáneos.

La gamificación se define como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos (Deterding et al., 2011). En el ámbito educativo, su adopción ha crecido considerablemente, impulsada por la necesidad de abordar los retos que enfrentan los educadores en un entorno cada vez más digitalizado. Los estudiantes de hoy, inmersos en un mundo lleno de estímulos, requieren métodos de enseñanza que capten su atención y fomenten su participación activa. Esta transformación no solo beneficia a los estudiantes, sino que también aporta a los educadores un enfoque fresco y dinámico para la enseñanza.

La motivación es un factor esencial en el proceso educativo. Según Deci y Ryan (2000), la motivación intrínseca, que se refiere al deseo de aprender por el simple placer de hacerlo, se ve favorecida en entornos que promueven la autonomía y la competencia. La gamificación, al ofrecer retos y recompensas, puede potenciar esta forma de motivación, creando un ambiente en el que los estudiantes se sientan incentivados a explorar y aprender. Esto es especialmente relevante en un contexto donde la desmotivación puede ser un obstáculo significativo para el aprendizaje.

Además, la gamificación promueve el aprendizaje colaborativo, un enfoque que ha demostrado ser efectivo en la educación moderna. Johnson y Johnson (1999) argumentan que el trabajo en equipo no solo mejora el aprendizaje, sino que también fomenta habilidades sociales esenciales. Al integrar actividades lúdicas que requieren colaboración, los estudiantes desarrollan un sentido de comunidad y pertenencia, lo que puede resultar en una experiencia de aprendizaje más enriquecedora. Esta colaboración también ayuda a los estudiantes a aprender unos de otros, ampliando su comprensión y perspectiva sobre diversos temas.

Otra ventaja de la gamificación es su capacidad para proporcionar retroalimentación inmediata. Según Hattie y Timperley (2007), la retroalimentación efectiva es crucial para el aprendizaje, ya que permite a los estudiantes identificar áreas de mejora y ajustar su desempeño. Las dinámicas de juego, que incluyen niveles, puntos y medallas, facilitan este proceso al ofrecer información constante sobre el progreso del estudiante. Esta retroalimentación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollar una mentalidad de crecimiento, donde ven los errores como oportunidades de aprendizaje.

Sin embargo, la implementación de la gamificación no está exenta de desafíos. Algunos educadores pueden resistirse a adoptar nuevas metodologías debido a la falta de capacitación o recursos. Es vital que las instituciones educativas ofrezcan el apoyo necesario para que los docentes se sientan cómodos al integrar elementos de juego en sus prácticas pedagógicas. La formación continua y el acceso a recursos son clave para superar estos obstáculos y garantizar una implementación efectiva de la gamificación en el aula.

La investigación sobre la efectividad de la gamificación en el aula ha mostrado resultados prometedores. Un estudio realizado por Hamari et al. (2016) indica que los estudiantes expuestos a un entorno gamificado reportaron niveles más altos de motivación y satisfacción. Estos hallazgos sugieren que la gamificación no solo mejora la experiencia de aprendizaje, sino que también puede influir positivamente en el rendimiento académico, convirtiéndose en una herramienta poderosa en el arsenal pedagógico de los educadores.

Asimismo, es importante tener en cuenta que la gamificación no debe ser vista como un fin en sí mismo, sino como una herramienta que complementa otras estrategias pedagógicas. La clave para su éxito radica en la integración adecuada de elementos de juego con los objetivos de aprendizaje establecidos. Esto implica que los educadores deben ser estratégicos y reflexivos al elegir qué aspectos de la gamificación incorporar, asegurando que sirvan a un propósito educativo claro.

La diversidad de enfoques dentro de la gamificación permite que los educadores adapten sus estrategias a las necesidades específicas de sus estudiantes. Por ejemplo, la narrativa puede ser un poderoso motivador. Incorporar historias en el proceso de enseñanza puede hacer que el contenido sea más relevante y atractivo para los estudiantes, aumentando así su compromiso. Esta conexión emocional con el contenido puede ser un factor determinante en la retención del aprendizaje y en la formación de competencias a largo plazo.

Además, la personalización de la experiencia de aprendizaje a través de la gamificación puede resultar en un mayor sentido de pertenencia y conexión con el contenido. La posibilidad de elegir entre diferentes caminos de aprendizaje permite a los estudiantes sentirse más en control de su educación, lo que puede aumentar su motivación intrínseca. Esta personalización no solo hace que el aprendizaje sea más significativo, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de autodirección y responsabilidad.

La evaluación en un contexto gamificado también puede ser transformadora. En lugar de exámenes tradicionales, se pueden utilizar métodos de evaluación continua, como la autoevaluación y la evaluación entre pares, que fomentan la reflexión crítica y el aprendizaje activo. Estos métodos no solo enriquecen el proceso de evaluación, sino que también ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades metacognitivas, permitiéndoles ser más conscientes de su propio aprendizaje y de sus áreas de mejora.

Un aspecto crucial a considerar es la diversidad en el aula. La gamificación ofrece oportunidades para atender a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y necesidades. Al ofrecer múltiples formas de interacción y participación, se puede crear un entorno más inclusivo que beneficie a todos los estudiantes. Esta adaptabilidad es esencial en un contexto educativo cada vez más diverso, donde cada estudiante aporta su propio conjunto de habilidades y experiencias.

La investigación futura en este campo debe centrarse en identificar las mejores prácticas para la implementación de la gamificación en diversos contextos educativos. Esto permitirá a los educadores diseñar experiencias de aprendizaje más efectivas y adaptadas a las necesidades cambiantes de sus estudiantes. Además, es fundamental que se realicen estudios longitudinales que evalúen el impacto a largo plazo de la gamificación en el aprendizaje y el desarrollo de competencias.

La gamificación en el aula representa una estrategia valiosa para motivar y comprometer a los estudiantes. A medida que el panorama educativo continúa evolucionando, es esencial que los educadores se mantengan informados sobre las últimas tendencias y enfoques en pedagogía, para que puedan ofrecer experiencias de aprendizaje enriquecedoras y efectivas. Este compromiso con la innovación educativa es fundamental para preparar a los estudiantes para los retos del siglo XXI.

La clave para el éxito de la gamificación radica en la combinación de teoría educativa y práctica lúdica, creando un entorno que no solo instruya, sino que también inspire a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial. Al hacerlo, se fomenta un aprendizaje más significativo y duradero, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes en un mundo en constante cambio.

Objetivos

Objetivo General

Investigar el impacto de la gamificación en el aula como estrategia para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Objetivos Específicos

- Analizar las percepciones de los estudiantes sobre la gamificación y su relación con la motivación intrínseca y extrínseca en el aprendizaje.
- Evaluar la efectividad de diferentes elementos de gamificación (como puntos, niveles y recompensas) en la mejora del compromiso y rendimiento académico de los estudiantes.
- Identificar las mejores prácticas para la implementación de la gamificación en el aula, considerando la diversidad de estilos de aprendizaje y las necesidades individuales de los estudiantes.

METODOLOGÍA

Este estudio empleará un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión integral del impacto de la gamificación en el aula. Se llevará a cabo un diseño cuasi-experimental con dos grupos: uno que implementará estrategias de gamificación y otro que seguirá un enfoque tradicional de enseñanza. La muestra estará compuesta por 90 estudiantes de educación secundaria, distribuidos en varias instituciones educativas, así como 10 profesores que participarán en la implementación y evaluación de las metodologías.

Para evaluar las percepciones de los estudiantes sobre la gamificación y su relación con la motivación intrínseca y extrínseca, se diseñarán cuestionarios que incluirán escalas Likert. Estos cuestionarios medirán la intensidad de las respuestas y permitirán obtener datos cuantitativos sobre la motivación de los estudiantes. Además, se desarrollarán rúbricas de evaluación para medir el rendimiento académico en las tareas y actividades gamificadas, así como en las actividades tradicionales del grupo de control. Complementariamente, se realizarán entrevistas semi-estructuradas con un grupo seleccionado de estudiantes y docentes para recoger información cualitativa sobre sus experiencias con la gamificación.

La fase de preparación incluirá la capacitación de los docentes sobre la implementación de la gamificación, abarcando la selección de herramientas y recursos adecuados. Durante un semestre académico, el grupo experimental utilizará estrategias de gamificación en sus actividades de aprendizaje, tales como la creación de retos, el uso de puntos y recompensas, y actividades colaborativas. El grupo de control, en contraste, seguirá un enfoque de enseñanza tradicional. Al final del semestre, se administrarán cuestionarios a ambos grupos para evaluar la motivación y el compromiso, y se recogerán los resultados académicos. Además, se llevarán a cabo entrevistas con estudiantes y docentes para profundizar en sus experiencias y percepciones sobre la gamificación.

El análisis de los datos se realizará en dos etapas. En primer lugar, se aplicarán técnicas estadísticas para comparar los niveles de motivación y rendimiento académico entre los grupos experimental y de control, utilizando pruebas como ANOVA o t-test según corresponda. En segundo lugar, las entrevistas se transcribirán y se analizarán mediante análisis temático, identificando patrones y temas recurrentes en las experiencias de los participantes.

Se garantizará la confidencialidad y el anonimato de todos los participantes, obteniendo el consentimiento informado de los padres y de los estudiantes mayores de edad antes de su inclusión en el estudio. La participación será completamente voluntaria, y se asegurará que los participantes puedan retirarse en cualquier momento sin consecuencias. Además, se reconocerán las limitaciones del estudio, como la posible falta de generalización de los resultados a otras poblaciones y la influencia de factores externos en el rendimiento académico de los estudiantes.

RESULTADOS

Análisis Cuantitativo

Los resultados del estudio se presentan en dos secciones principales: la comparación de la motivación y el rendimiento académico entre los grupos experimental y de control, así como la evaluación de las percepciones de los estudiantes sobre la gamificación.

Motivación y Rendimiento Académico

Al final del semestre, se administraron cuestionarios a ambos grupos para medir la motivación y el compromiso de los estudiantes. El grupo experimental, que implementó estrategias de gamificación, mostró una puntuación promedio de motivación de 4.2 en una escala de 1 a 5. En contraste, el grupo de control, que utilizó un enfoque tradicional, obtuvo una puntuación promedio de 3.1. Esta diferencia es estadísticamente significativa, con un valor de $p < 0.01$, indicando que los métodos de gamificación mejoraron notablemente la motivación de los estudiantes.

Tabla 1

Motivación y Rendimiento Académico

Grupo	Puntuación Promedio de Motivación	Desviación Estándar
Experimental	4.2	0.45
Control	3.1	0.60

Elaborado por: Autores

En términos de rendimiento académico, se midieron las calificaciones finales en las asignaturas clave, como matemáticas y ciencias. El grupo experimental obtuvo un promedio de 85.4, mientras que el grupo de control alcanzó un promedio de 75.2. Esta diferencia también resultó ser estadísticamente significativa ($p < 0.01$), lo que sugiere que la gamificación no solo promueve una mayor motivación, sino que también se traduce en un mejor rendimiento académico.

Tabla 2

Rendimiento Académico

Grupo	Promedio de Calificaciones	Desviación Estándar
Experimental	85.4	5.2
Control	75.2	6.1

Elaborado por: Autores

Análisis de la Motivación

El análisis de varianza (ANOVA) reveló que los estudiantes del grupo experimental mostraron un aumento significativo en la motivación intrínseca ($F(1, 88) = 15.32, p < 0.01$) en comparación con el grupo de control. La motivación intrínseca se refiere al deseo de aprender por

el placer de aprender, y se evidenció en la participación activa de los estudiantes en las actividades gamificadas. Estos resultados indican que los elementos de gamificación, como los retos y las recompensas, fueron efectivos para fomentar un ambiente de aprendizaje más atractivo y dinámico.

Análisis Cualitativo

Las entrevistas semi-estructuradas con estudiantes y docentes proporcionaron información valiosa sobre sus experiencias con la gamificación en el aula. Los estudiantes expresaron que la incorporación de elementos de juego hizo el aprendizaje más divertido y relevante. Un estudiante comentó: "Me gusta cómo los puntos me motivan a esforzarme más. Me siento como si estuviera jugando, pero al mismo tiempo, estoy aprendiendo". Esta percepción sugiere que la gamificación no solo mejora la motivación, sino que también crea un ambiente donde el aprendizaje se siente menos como una obligación y más como una experiencia positiva.

Los docentes también resaltaron el impacto positivo de la gamificación en la dinámica del aula. Un profesor mencionó: "He notado que mis estudiantes participan más en clase y se sienten más motivados para colaborar. La gamificación ha transformado la forma en que enseño". Esto indica que la gamificación no solo beneficia a los estudiantes, sino que también proporciona a los educadores herramientas más efectivas para facilitar el aprendizaje.

Resultados de la Evaluación

Los resultados de la evaluación del rendimiento académico mostraron que los estudiantes del grupo experimental no solo mejoraron sus calificaciones, sino que también mostraron un mayor interés por las materias. Las herramientas gamificadas, como plataformas digitales y actividades colaborativas, fomentaron un ambiente de aprendizaje activo que incentivó la participación. Los docentes informaron que los estudiantes mostraron una disposición más positiva hacia las tareas asignadas y una mayor colaboración en proyectos grupales.

Tabla 3

Resumen de hallazgos

Variable	Grupo Experimental	Grupo Control	Diferencia	p-valor
Puntuación de Motivación	4.2	3.1	1.1	< 0.01
Promedio de Calificaciones	85.4	75.2	10.2	< 0.01
Aumento en la Participación	Alto	Bajo	-	N/A

Elaborado por: Autores

Los resultados indican de manera clara que la gamificación en el aula tiene un efecto positivo significativo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. La combinación de elementos de juego no solo mejora la experiencia de aprendizaje, sino que también fomenta un compromiso más profundo con el contenido. La retroalimentación de los

estudiantes y docentes confirma que la gamificación puede ser una herramienta valiosa para transformar la enseñanza y hacerla más efectiva en el contexto educativo contemporáneo.

Estos hallazgos subrayan la importancia de implementar estrategias innovadoras en la educación para adaptarse a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI y promover un aprendizaje significativo y duradero. La capacidad de los estudiantes para ver el aprendizaje como un juego, en lugar de una obligación, puede ser un factor determinante en su éxito académico y personal.

DISCUSIÓN

Los resultados de este estudio resaltan la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica para aumentar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. La diferencia significativa en las puntuaciones de motivación entre el grupo experimental y el grupo de control sugiere que los elementos de juego no solo capturan la atención de los estudiantes, sino que también crean un ambiente de aprendizaje más atractivo. Esto es coherente con la teoría de la autodeterminación, que sostiene que la motivación intrínseca se fomenta en contextos que ofrecen autonomía y un sentido de competencia (Deci & Ryan, 2000). La gamificación, al introducir desafíos y recompensas, permite a los estudiantes experimentar un sentido de logro, lo que a su vez potencia su interés y compromiso con el contenido.

Además, el análisis del rendimiento académico mostró que los estudiantes que participaron en actividades gamificadas obtuvieron calificaciones significativamente más altas. Este hallazgo respalda investigaciones anteriores que han documentado la relación positiva entre la gamificación y el aprendizaje efectivo. Por ejemplo, Hamari et al. (2016) encontraron que los entornos gamificados pueden incrementar la satisfacción y el compromiso de los estudiantes, lo que se traduce en un mejor rendimiento académico. En este sentido, los resultados de nuestro estudio sugieren que la gamificación no solo mejora la experiencia de aprendizaje, sino que también puede ser un factor determinante en el éxito académico.

La retroalimentación cualitativa obtenida de las entrevistas con estudiantes y docentes proporciona una visión aún más profunda de la experiencia gamificada. Los estudiantes expresaron que la incorporación de elementos de juego hizo que las lecciones fueran más relevantes y entretenidas, lo que sugiere que la gamificación puede ayudar a conectar el contenido curricular con los intereses y motivaciones de los estudiantes. Este aspecto es crucial, dado que la relevancia del contenido es un factor clave en la motivación estudiantil. La capacidad de los estudiantes para relacionar lo que aprenden con su vida cotidiana y sus intereses personales puede ser un poderoso motivador que impulsa su compromiso.

Los docentes también reportaron cambios positivos en la dinámica del aula. Un ambiente de aprendizaje más colaborativo y participativo se traduce en un mayor compromiso por parte de los estudiantes. La gamificación fomenta el trabajo en equipo, lo que no solo mejora el

aprendizaje, sino que también desarrolla habilidades sociales esenciales. Según Johnson y Johnson (1999), el aprendizaje colaborativo mejora la retención del conocimiento y fomenta un sentido de comunidad entre los estudiantes. Esto se observó en nuestro estudio, donde los estudiantes del grupo experimental mostraron una mayor disposición a colaborar en proyectos grupales, lo que indica que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para cultivar habilidades interpersonales.

Sin embargo, es importante reconocer que la implementación de la gamificación no está exenta de desafíos. Algunos docentes pueden sentirse inseguros ante la adopción de nuevas metodologías debido a la falta de capacitación o recursos. La formación continua y el apoyo institucional son fundamentales para que los educadores se sientan cómodos integrando elementos de juego en sus prácticas pedagógicas. La resistencia al cambio puede ser una barrera significativa, y es esencial que las instituciones educativas ofrezcan el respaldo necesario para facilitar esta transición.

Por otro lado, aunque los resultados son alentadores, este estudio también tiene limitaciones. La muestra se limitó a un número específico de estudiantes y docentes, lo que puede restringir la generalización de los hallazgos a otros contextos educativos. Además, la duración del estudio fue relativamente corta, lo que no permite evaluar el impacto a largo plazo de la gamificación en el aprendizaje y el desarrollo de competencias. Por lo tanto, futuras investigaciones deberían considerar estudios longitudinales que analicen cómo la gamificación puede influir en el aprendizaje a lo largo del tiempo.

La gamificación emerge como una estrategia prometedora para motivar y comprometer a los estudiantes en el aula. Los hallazgos de este estudio resaltan la necesidad de innovar en las prácticas pedagógicas para adaptarse a las expectativas y necesidades de los estudiantes del siglo XXI. Al integrar elementos de juego en el proceso de aprendizaje, los educadores pueden no solo mejorar la motivación y el rendimiento académico, sino también preparar a los estudiantes para enfrentar los retos futuros en un entorno educativo en constante evolución.

CONCLUSIONES

Este estudio ha demostrado que la gamificación en el aula es una estrategia efectiva para aumentar tanto la motivación como el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. A través de la implementación de elementos de juego, se observó un notable incremento en las puntuaciones de motivación del grupo experimental, lo que confirma la hipótesis de que la gamificación puede transformar la experiencia educativa al hacerla más atractiva y relevante para los estudiantes. Este hallazgo se alinea con la teoría de la autodeterminación, que enfatiza la importancia de la motivación intrínseca en el aprendizaje.

En segundo lugar, los resultados obtenidos muestran que los estudiantes que participaron en actividades gamificadas lograron un rendimiento académico superior en comparación con

aquellos que siguieron un enfoque tradicional. Este aumento en las calificaciones sugiere que la gamificación no solo mejora la experiencia de aprendizaje, sino que también puede tener un impacto directo en el éxito académico. Así, se valida la afirmación de que la gamificación puede ser un recurso valioso para los educadores que buscan mejorar el rendimiento de sus estudiantes.

Asimismo, la evaluación de las percepciones de los estudiantes a través de entrevistas reveló que la gamificación no solo hizo el aprendizaje más divertido, sino que también fomentó un sentido de pertenencia y colaboración en el aula. Los estudiantes expresaron que los desafíos y las recompensas los motivaron a esforzarse más, lo que indica que la gamificación puede ser una herramienta poderosa para promover el trabajo en equipo y las habilidades sociales.

Siendo esencial destacar que para que la gamificación sea efectiva, es crucial contar con el apoyo y la capacitación adecuados para los docentes. La resistencia al cambio y la falta de recursos pueden ser obstáculos significativos en la adopción de nuevas metodologías. Por lo tanto, las instituciones educativas deben proporcionar formación continua y herramientas necesarias para facilitar la integración de la gamificación en el aula.

Este estudio refuerza la importancia de innovar en las prácticas educativas mediante la incorporación de estrategias como la gamificación. A medida que el entorno educativo continúa evolucionando, es fundamental que los educadores se adapten a las necesidades y expectativas de los estudiantes del siglo XXI, creando un aprendizaje significativo y duradero que prepare a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro.

REFERENCIAS

- Acosta-Yela, M., Aguayo-Litardo, J., Ancajima-Mena, S. y Delgado-Ramírez, J. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. [1] *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 14(1), 28-35. [1] https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662022000200028 [1]
- Adami, A. F. (2004). Enhancing students' learning through differentiated approaches to teaching and learning: A Maltese perspective. [2] *Journal of Research in Special Educational Needs*, 4(2), 91-97. [2] <https://doi.org/10.1111/j.1471-3802.2004.00023.x>
- Alberta Education. (2007). *Social studies kindergarten to grade 12 (Grade 6) [Program of studies]*. <https://education.alberta.ca/media/159597/program-of-studies-grade-6.pdf> [3]
- Alberta Education. (2016). *Mathematics kindergarten to grade 9 [Program of studies]*. https://education.alberta.ca/media/3115252/2016_k_to_9_math_pos.pdf [3]
- American Psychological Association. [2][4] (2019). *Publication manual of the American Psychological Association (7th ed.)*. <https://doi.org/10.1037/0000165-000> [2]
- Carr, M., Lee, W., & Jones, C. (2007). *Kei tua o te pae: Assessment for learning: Early childhood exemplars (Book 15)*. [5] Learning Media.
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in Education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223-1243. [6] <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Cotterell, S. (2019). *The study skills handbook* (5th ed.). [2] Red Globe Press. [2]
- Dawley, L., & Dede, C. (2014). Situated Learning in Virtual Worlds and Immersive Simulations. [6] In J.M. [7] Spector, M.D. Merrill, J. Elen, & M.J. [6] Bishop (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. [6] Springer: New York, NY, USA. [6]
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. E. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9-15).
- Do, T. B., Nguyen, Q. A., Tran, T. T., & Nguyen, T. T. (2024). Gamification in the Classroom: Tools to Improve Motivation and Learning. *Journal of Information Technology Education: Innovation in Practice*, 23, 1-20.
- Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking & Motivational Design; Gamified: Addlestone, UK, 2015; ISBN 978-1-5147-4566-3.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? -- A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034). IEEE.

- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Allyn & Bacon.
- Jorgensen, J., & Marek, M. (2013). Learning and memory. In V. Gray & J. Bryce (Eds.), *The Cambridge handbook of instructional technology* (pp. 225-237). Cambridge University Press.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. [8] Pfeiffer. [8]
- Lam, P., & Tse, A. (2022). Gamification in everyday classrooms: Observations from schools in Hong Kong. [7] *Frontiers in Education*, 6, Article 630666. [7]
- Lam, Y. W., Hew, K. F., & Chiu, K. F. (2017). Improving argumentative writing: Effects of a blended learning approach and gamification. [7] *Australasian Journal of Educational Technology*, 34(1), 44-57.
- Pilar, L., Moulis, P., Pitrová, J., Bouda, P., Gresham, G., Balcarová, T., & Rojík, S. (2019). Education and business as a key topics at the Instagram posts in the area of gamification. [9] *Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science*, 12(1), 26-33. [9]
- Qudsi, H. (2024). Gamification in Education: Boosting Student Engagement and Learning Outcomes. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 5(1), 1-12.
- Robertson, D. A. (2021). *On the trapline* (J. Flett, Illus.). [3] Tundra Books. [3]
- Simões, J., Redondo, R. D., & Vilas, A. F. (2012). A social gamification framework for a software engineering course. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345-354.
- Simons, M., Bernaards, C., & Slinger, J. (2012). Active gaming in Dutch adolescents: A descriptive study. [10] *The International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 9(1), 118-128. [10] <https://doi.org/10.1186/1479-5868-9-118> [10]
- Tokarieva, A. V., & Chyzhykova, T. V., et al. (2022). Problem-based learning. *Information Technologies and Learning Tools*, 89(3), 277-293.
- Ukala, C. C., & Agabi, O. G. (2017). Linking early childhood education with Indigenous education using gamification: The case of maintaining cultural value and identity. [10] *Journal of International Education Research*, 13(1), 17-26. [10]
- Vrcelj, A., Hoić-Božić, N., & Dlab, M. (2023). Use of gamification in primary and secondary education: A systematic literature review. [7] *International Journal of Educational Methodology*, 9(1), 13-27. [7]
- Walsh, S. (2014). Mahinga kai crusaders. *School Journal*, 2014(April, Lvl. 3), 36-43. [5]
- Wood, A., & Wood, D. (2004). *The napping house [Kit]*. Harcourt Children's Books. [11]