



Título

**La Gamificación En El Aula: Una Herramienta Innovadora Para El Aprendizaje En Niños
Y Niñas Del Grado Transición.**

Autores

Raigoza Benavides Keren

Rodríguez Huérfano Leidy Paola

Universidad Santo Tomas

Kerenraigoza@usantotomas.edu.co

Leidyrodriguezh@usantotomas.edu.co



Resumen:

La gamificación es una estrategia pedagógica innovadora que utiliza la dinámica de los juegos para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en estudiantes de diversas edades. Esta investigación analiza las fases de la gamificación como una herramienta que fortalece los procesos cognitivos y promueve un aprendizaje significativo, se presenta una experiencia educativa desarrollada en la Institución Educativa Departamental Instituto Bolívar (en adelante I.E.D. Instituto Bolívar), con estudiantes de grado transición, que busca comprender y dar sentido a la experiencia educativa desde las voces y prácticas de los participantes.

Esta estrategia se consolida como una práctica educativa eficaz que mejora el rendimiento académico, la implicación estudiantil y la construcción de aprendizajes más duraderos, los resultados destacan la importancia de considerar las fases de la gamificación y su impacto en los procesos cognitivos, lo que puede contribuir a enriquecer la intervención educativa y fomentar la implementación de didácticas innovadoras en el aula.

Abstract:

Gamification is an innovative pedagogical strategy that uses game dynamics to enhance learning and skill development in students of various ages. This research analyzes the phases of gamification as a tool that strengthens cognitive processes and promotes meaningful learning. It presents an educational experience developed at the Departmental Educational Institution Bolívar Institute (hereinafter I.E.D. Bolívar Institute) with transitional grade students. It seeks to understand and give meaning to the educational experience through the voices and practices of the participants.

This strategy is consolidated as an effective educational practice that improves academic performance, student engagement, and the construction of more lasting learning. The results



highlight the importance of considering the phases of gamification and its impact on cognitive processes, which can contribute to enriching educational interventions and fostering the implementation of innovative teaching practices in the classroom.

Keywords:

Education- Gamification- Methodology- Meaningful learning - playful



Introducción

La gamificación es una estrategia pedagógica innovadora que potencia el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en estudiantes de diversas edades, al integrar elementos lúdicos en el sistema educativo, esta metodología busca incrementar la motivación, el interés y la participación de los educandos en su proceso formativo. En este contexto, la presente investigación se orienta por medio de un interrogante en el cual es ¿De qué manera la lúdica determina el aprendizaje significativo a través de la gamificación?

Actualmente, la gamificación se ha consolidado como una práctica educativa eficaz, con evidencias que respaldan su impacto positivo en el rendimiento académico, la implicación estudiantil y la construcción de aprendizajes más duraderos, no obstante, resulta esencial profundizar en la comprensión de cómo las diferentes fases que componen esta estrategia inciden en el desarrollo de los procesos cognitivos, especialmente en niveles educativos iniciales. En consecuencia, el objetivo general de esta investigación es analizar las fases de la gamificación como una estrategia pedagógica y lúdica que influye en el aprendizaje significativo y fortalece dichas funciones cognitivas.

Para alcanzar este propósito, se plantean objetivos específicos en donde se identifica, determina y define cómo la gamificación incide en el fortalecimiento cognitivo a través de actividades lúdicas y pedagógicas. Esta investigación se fundamenta en una experiencia educativa desarrollada en la I.E.D. Instituto Bolívar, con estudiantes de grado transición, mediante el análisis crítico de las fases de la gamificación y su impacto en el aprendizaje, se espera aportar reflexiones valiosas para enriquecer la práctica educativa y fomentar la implementación de estrategias didácticas innovadoras en el aula.



Objetivo

Objetivo General

- Analizar las fases de la gamificación como una estrategia pedagógica y lúdica que influye en el aprendizaje significativo como una herramienta que fortalezca los procesos cognitivos.

Objetivo Especifico

- Identificar las fases de la gamificación como un proceso de aprendizaje significativo a través de la lúdica.
- Determinar cómo las estrategias pedagógicas favorecen los procesos cognitivos en la gamificación.
- Definir como la gamificación favorece los procesos cognitivos a través de la lúdica y las actividades pedagógicas.



Estado del Arte

La Gamificación En El Aula: Una Herramienta Innovadora Para El Aprendizaje.

La gamificación se presenta como una herramienta educativa innovadora que promueve el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en niños. A través de la incorporación de elementos lúdicos, esta estrategia incrementa la motivación y el interés de los estudiantes en el proceso educativo. Gaitán (2017) la define como “una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, con el fin de conseguir mejores resultados y entre otros objetivos” (párr. 1).

En este sentido, la gamificación se emplea como una estrategia pedagógica orientada a la construcción de aprendizajes significativos, como ejemplo, se observa en la implementación de la sistematización en la I.E.D. Instituto Bolívar, en la cual se desarrollaron actividades lúdicas con niños de grado transición, tomando como punto de partida sus intereses y relacionándolos con contenidos curriculares. Este enfoque favorece el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas, en palabras de Ausubel (2000, como se citó en Ordoñez & Mohedano, 2019), “la interacción entre el conocimiento nuevo y el ya existente, de alguna forma u otra hace que ambos se modifiquen”.

Se resalta el vínculo entre la gamificación y el desarrollo cognitivo, pues resulta clave para comprender los beneficios de esta estrategia. Piaget (1952), uno de los principales teóricos del desarrollo cognitivo, propuso que los niños atraviesan una serie de etapas evolutivas que van desde el pensamiento sensoriomotor hasta el pensamiento lógico-formal, este sostuvo que el conocimiento se construye activamente a través de la interacción con el entorno. En esta misma línea de los procesos cognitivos como lo es la atención, percepción, memoria, lenguaje,



pensamiento y funciones ejecutivas, son fundamentales no solo para la formación, sino también para el proceso integral de la persona.

Las aulas activas, por tanto, desempeñan un papel esencial en la pedagogía contemporánea. En este contexto, Silvera (s.f.) señala que, al incorporar elementos de juego en entornos no lúdicos, estos “han demostrado ser una herramienta poderosa para aumentar la motivación y el compromiso en diversos entornos, incluyendo la educación” (párr. 1). Además, la autora propone una serie de claves que articulan un proceso pedagógico y cognitivo aplicable en el aula.

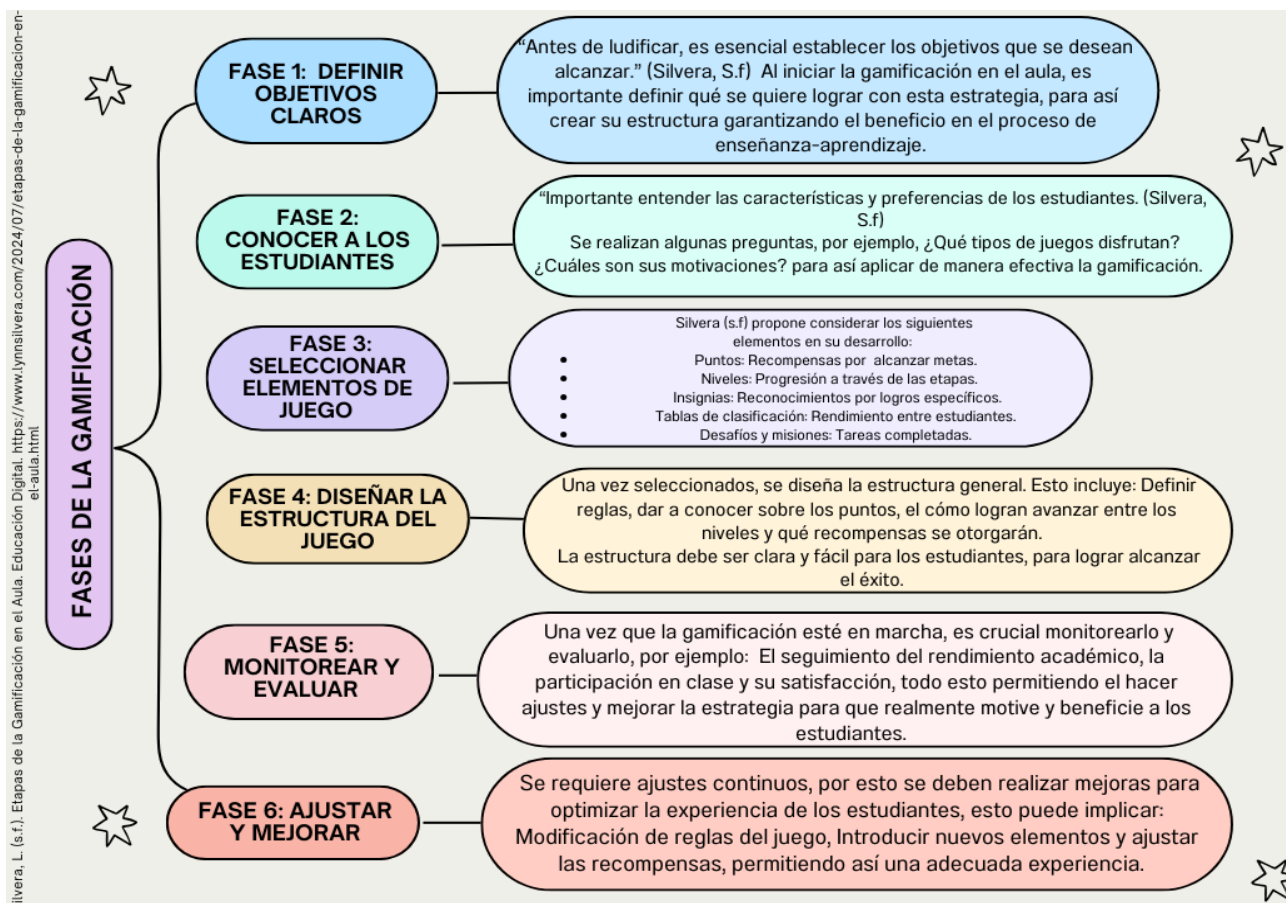


Imagen 1: Cuadro de las fases de la gamificación según Silvera (s.f) (autoría propia)



Con base en estas fases, la gamificación adopta un enfoque pedagógico dinámico y adaptable a las necesidades del aula. La definición clara de objetivos permite que cada actividad esté orientada hacia metas específicas, lo cual facilita tanto la planificación como la evaluación del proceso educativo, asimismo, permite ajustar las estrategias conforme a los intereses y habilidades de los estudiantes, manteniendo así altos niveles de motivación y participación, en este sentido, la gamificación no solo diversifica las metodologías de enseñanza, sino que también fortalece el desarrollo cognitivo, emocional y social del estudiante.

Teniendo en cuenta que influye significativamente en los procesos cognitivos de los niños, abordaremos el porqué de esta relación y donde se plasmará dicha perspectiva por medio de un gráfico, que pretende organizar las fases de la gamificación, su impacto en el desarrollo cognitivo y las teorías pedagógicas que las respaldan. Esta sistematización busca evidenciar cómo cada fase no solo aporta a la motivación y participación del estudiante, sino que también fortalece habilidades clave como la atención, la resolución de problemas y la autorregulación.

Tabla 1

Fases de la Gamificación, Impacto Cognitivo y Fundamentación Teórica.

Fase de la Gamificación	Explicación	Impacto en los Procesos Cognitivos	Autor y Cita Teórica
Definir Objetivos Claros	Establecer metas educativas que orienten el diseño de la gamificación	Promueve la atención dirigida, la planificación y el pensamiento metacognitivo.	Vlad y Wu (2023) explican que "la atención funciona como un puente entre el diseño instruccional efectivo y las capacidades cognitivas del estudiante." (Vlad & Wu, 2023, p. 58)
Conocer a los Estudiantes	Identificar intereses, motivaciones	Activa la motivación intrínseca, la atención	Ryan y Deci (2021) afirman que "cuando se satisfacen las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación, el aprendizaje se



	y estilos de aprendizaje.	sostenida y la memoria a largo plazo.	vuelve más significativo y sostenido." (Ryan & Deci, 2021, p. 34).
Seleccionar Elementos de Juego	Incluir puntos, retos, insignias, niveles, etc., adaptados al contexto.	Estimula habilidades como la toma de decisiones, el pensamiento lógico y la resolución de problemas.	Moreno-Guerrero et al. (2020) afirman que "el uso de videojuegos y dinámicas lúdicas en contextos formativos incrementa la motivación, la autonomía y la participación estudiantil." (Moreno-Guerrero et al., 2020, p. 77).
Diseñar la Estructura del Juego	Establecer reglas claras, recompensas motivadoras y progresión.	Fortalece la organización mental, la lógica y la autonomía del aprendizaje.	Siemens y Downes (2022) plantean que "el aprendizaje ya no es un proceso individual, sino la habilidad de formar conexiones y acceder al conocimiento distribuido a través de redes digitales." (Siemens & Downes, 2022, p. 17).
Monitorear y Evaluar	Observar el desempeño y participación de los estudiantes.	Desarrolla la metacognición, el autocontrol y la autoevaluación.	Bloom et al. (2021) sostienen que "una evaluación que promueve el pensamiento crítico impulsa la autorregulación, la conciencia metacognitiva y el aprendizaje autónomo." (Bloom et al., 2021, p. 42).17).
Ajustar y Mejorar	Modificar la estrategia según el análisis de resultados.	Promueve la reflexión crítica, la autorregulación y la flexibilidad cognitiva.	Schön (actualizado por Torres & Delgado, 2020) destacan que "el profesional reflexivo ajusta sus decisiones pedagógicas en función de la experiencia vivida y el análisis constante de su práctica." (Torres & Delgado, 2020, p. 63)

autoría propia.

En base la tabla presentada, se evidencia que cada fase de la gamificación no solo promueve la participación, sino que también favorece el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales, al integrar elementos lúdicos como parte fundamental del diseño de las actividades, se genera un ambiente en el que el aprendizaje se convierte en una experiencia estimulante y atractiva, como lo afirma Zurita (2024) estudios recientes, la gamificación fomenta la motivación



intrínseca, la colaboración y el pensamiento crítico, mostrando resultados positivos en la comprensión y retención de contenidos en comparación con metodologías tradicionales, esto se logra gracias a su carácter dinámico y envolvente, el cual, como señala Rivera (2021), “consiste en aplicar sus principios y técnicas para lograr una enseñanza concreta en las diversas asignaturas” (p. 2). Desde esta perspectiva, las mediaciones pedagógicas que integran la lúdica, el juego y la gamificación contribuyen a que los estudiantes construyan un conocimiento más ordenado, mejoren su concentración, desarrollen habilidades mentales y fortalezcan procesos metacognitivos, lo que se traduce en una comprensión más profunda del aprendizaje.

A partir de lo expuesto, se puede concluir que mantener una estructura organizada dentro de las estrategias pedagógicas favorece el logro de los aprendizajes esperados. En este proceso, tanto el juego como la lúdica se configuran como componentes esenciales, ya que estimulan la creatividad, la adquisición del conocimiento activo y significativo. En este sentido, Hammer (2011) destaca que “la gamificación es una oportunidad para solucionar estos problemas, al aprovechar el poder motivacional de los juegos en aspectos importantes del mundo real, favoreciendo la motivación del niño (a)”.

Aunque los docentes reconocen la importancia de esta estrategia, su aplicación se adapta al contexto, apoyándose en herramientas como la lúdica y la gamificación, permitiendo abordar y resolver las problemáticas pedagógicas de manera más pertinente y coherente con las necesidades del entorno educativo. Consolidándose como herramienta educativa eficaz que beneficia el proceso formativo de los niños, se valora positivamente por su capacidad para mejorar el aprendizaje, rendimiento académico, motivación y participación, comparada con métodos tradicionales; su implementación representa una innovación pedagógica enriquecedora, que transforma la manera de relacionar el conocimiento con la realidad.



En este sentido, la gamificación no solo se presenta como una tendencia actual, sino como una metodología que, al integrarse de manera estructurada en el currículo, tiene el potencial de transformar la experiencia educativa. Esta transformación permite que el proceso de aprendizaje sea más dinámico, interactivo y alineado con las necesidades y expectativas de los estudiantes, su impacto positivo se refleja no solo en el rendimiento académico, sino también en el desarrollo de habilidades esenciales para el crecimiento integral, según Zurita (2024), la gamificación ofrece estrategias efectivas para lograr un aprendizaje significativo, haciendo del entorno educativo un espacio más participativo, atractivo y adaptado a las nuevas generaciones.

Ruta Metodológica

Esta sistematización se enfoca en la experiencia educativa en I.E.D. Instituto Bolívar, con estudiantes de grado transición, y se sustenta en el enfoque metodológico propuesto por Jara (2020), que plantea tres momentos fundamentales: la recuperación del proceso vivido, la interpretación crítica y la identificación de aprendizajes; en esta primera etapa, se aborda la recuperación del proceso, en la cual se describe detalladamente la implementación de la gamificación como estrategia pedagógica, tomando como guía las fases propuestas por Silvera (s.f.): definir objetivos claros, conocer a los estudiantes, seleccionar elementos de juego, diseñar la estructura del juego, monitorear, evaluar y ajustar.

La ruta metodológica va dirigida dentro de un enfoque cualitativo, ya que busca comprender, interpretar y dar sentido a una experiencia educativa situada, desde la intervención pedagógica, en donde esta sistematización tiene como propósito dar respuesta al objetivo central del proyecto: analizar las fases de la gamificación como una estrategia pedagógica y lúdica que influye en el aprendizaje significativo como una herramienta que fortalezca los procesos cognitivos.



Desde este enfoque cualitativo, se emplearon diversas técnicas de recolección de información propias de la investigación educativa, tales como la observación participante, el registro anecdótico, el diálogo informal con docentes y estudiantes, y el análisis de productos generados durante la intervención (ver anexos). La observación directa en el aula y en contextos lúdicos permitió captar comportamientos espontáneos, niveles de participación, interacciones grupales y reacciones frente a las dinámicas propuestas, estas técnicas facilitaron una comprensión profunda del proceso vivido.

En cuanto al plan de análisis, se desarrolló una categorización inductiva de la información recolectada, organizada en torno a dimensiones clave como la motivación, la participación activa, el desarrollo cognitivo y la adaptación de la estrategia pedagógica. A través de una interpretación crítica de estas categorías, se relacionaron los hallazgos con los referentes teóricos del proyecto, lo que permitió generar aprendizajes significativos, identificar buenas prácticas y reflexionar sobre los aspectos que fortalecen la intervención pedagógica desde una mirada inclusiva y gamificada.

Gardner (1983) argumenta que "Cada persona posee una combinación única de inteligencias, por lo que la enseñanza debe adaptarse, se estudian sus intereses y motivaciones, facilitando la atención, la comprensión y la retención del conocimiento" (p. 12). Esta perspectiva ha sido tomada como base para el desarrollo de la presente sistematización, en la cual se incorporó la lúdica como estrategia motivacional, superando la monotonía de lo tradicional. Un claro ejemplo de esta propuesta "El mundo caótico de Mario Bros", se integraron elementos del juego con propósitos educativos, permitiendo generar una mayor implicación cognitiva y emocional por parte de los estudiantes, ya que se articuló con sus intereses, favoreciendo así el desarrollo de competencias lectoras y sociales desde un enfoque lúdico y participativo.



El proceso inició con un diagnóstico y observación (ver anexo 2), mediante se exploraron las características individuales y grupales de los estudiantes, a través de la observación directa del aula, el acompañamiento en jornadas escolares y el diálogo con docentes y niños, fue posible identificar sus intereses (Ver anexo 3), estilos de aprendizaje, formas de participación y necesidades cognitivas, esta lectura del contexto permitió reconocer que los estudiantes se sentían más motivados ante actividades lúdicas que involucraban movimiento, recompensas simbólicas y desafíos colaborativos.



Imagen 2: Recolección de dibujos para identificar su interés. (así fue como nació "Mario Bros")

Teniendo en cuenta los temas, se empieza a diseñar la estructura del juego (ver anexo 3). La actividad se desarrolló en el patio de la institución, aprovechando este espacio como un ambiente de aprendizaje alternativo, propicio para favorecer la participación activa y el contacto con entornos no convencionales que estimulan la atención y el interés de los estudiantes, la estrategia consistió en una dinámica donde los estudiantes se organizaron en círculo y participaron en un juego basado en "llaves mágicas".

Cada llave contenía una palabra y un símbolo numérico, elementos que debían ser interpretados correctamente por los niños para avanzar en la actividad.



Imagen 3: Los niños lograron pasar los obstáculos para llegar al tesoro. Evidencia de lectura con las llaves del tesoro.

El propósito pedagógico de esta estrategia fue promover el desarrollo de habilidades lectoras, el reconocimiento de palabras y la asociación simbólica con el valor numérico, todo ello inspirado en el universo de Mario Bros, al leerla correctamente permitía abrir un cofre del tesoro, y al lograrlo obtenían como recompensa un libro temático, diseñado con elementos visuales



Imagen 4: Estudiante logró abrir el tesoro perdido.



relacionados con la película, lo que aumentó su interés y sentido de logro. Durante la actividad, se evidenció un alto nivel de participación y compromiso, aquellos que presentaban dificultades fueron acompañados, lo cual permitió respetar los ritmos individuales de aprendizaje y garantizar la inclusión de todos en la experiencia.



Imagen 5: Material del tesoro.

Teniendo en cuenta, las estrategias pedagógicas diseñadas e implementadas desde una perspectiva gamificada favorecen significativamente los procesos cognitivos de los estudiantes, al propiciar escenarios de aprendizaje más dinámicos, participativos y

adaptados a sus realidades e intereses, favoreciendo los diversos procesos y al fomentando la motivación, la interacción y la metacognición en los estudiantes (Cardozo, Cruz & Manchola, 2019).

La planificación intencionada de actividades lúdicas con sentido educativo promueve no solo la motivación y el compromiso, sino también el fortalecimiento de habilidades mentales esenciales como la atención sostenida, la memoria significativa, el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la autorregulación.

También la estrategia desarrollada, evidenció cómo el juego



Imagen 6: Desarrollo de manualidad "Toad"

puede ser eficaz para mediar contenidos curriculares, permitiendo a niños interactuar activamente con el conocimiento y construir aprendizajes desde sus propios procesos, a través de dinámicas que vinculan lo simbólico con lo concreto, se genera un ambiente que estimula tanto el desarrollo intelectual como socioemocional de los estudiantes. Asimismo, la gamificación permitió la flexibilización de la enseñanza, promoviendo prácticas inclusivas que respetan los ritmos y estilos de aprendizaje de cada niño, esto se tradujo en una mayor equidad educativa,



donde todos los estudiantes, sin distinción, pudieron participar, avanzar y sentirse valorados dentro del proceso formativo (ver anexo 4).

Para monitorear y evaluar la dicha estrategia de gamificación, se utilizaron casillas y personajes del universo de Mario Bros, asignando a cada niño un personaje (según el orden de lista), lo cual facilitó el seguimiento individual del avance al completar de manera satisfactoria las diversas temáticas conseguían una estrella (anexo 3) y así se observa el ritmo que lleva el estudiante, es por ello que se ha podido llevar a cabo de manera satisfactoria la estrategia de la gamificación.

En consecuencia, esta sistematización no solo da respuesta al objetivo planteado, sino que también aporta evidencia pedagógica sobre el valor de integrar estrategias gamificadas dentro del aula como herramientas innovadoras y efectivas para enriquecer la experiencia de aprendizaje.



Imagen7: Cuadro de calificación

Resultados y discusiones

La investigación sobre la gamificación en el aula evidenció que la implementación de esta herramienta innovadora tiene un impacto significativo en la **motivación, participación activa y disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje**. En la experiencia desarrollada en la I.E.D. Instituto Bolívar, se observó que los estudiantes que participaron en las actividades gamificadas mostraron un aumento notable en su interés, compromiso y apropiación del proceso educativo.

Estos hallazgos coinciden con lo señalado, donde diversos estudios destacan que la gamificación favorece la implicación estudiantil cuando las dinámicas lúdicas están alineadas con objetivos pedagógicos específicos. Kapp (2012) y Dichev & Dicheva (2017) sostienen que el uso de elementos de juego, como retos, niveles e insignias, incrementa la motivación intrínseca y



la participación activa de los estudiantes, efecto que se reflejó claramente en la experiencia observada.

Un aspecto clave identificado fue el papel de la lúdica como motor pedagógico. Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2023), la lúdica impulsa el desarrollo integral del educando, al permitirle construir saberes, descubrir su potencial y establecer relaciones significativas con su entorno. Este principio se evidenció durante la intervención pedagógica, donde las actividades gamificadas orientadas al cuidado del entorno y al aprendizaje lector demostraron una alta motivación, reflexión y compromiso por parte de los niños y niñas participantes.

Basándose en los resultados, es recomendable que los docentes consideren las siguientes fases para implementar la gamificación en el aula, en donde incluyen: definir objetivos claros relacionados con el desarrollo cognitivo, la autoestima, el trabajo colaborativo y el aprendizaje significativo; conocer a los estudiantes para adaptar los retos a sus necesidades e intereses; seleccionar elementos de juego que fomenten la participación; diseñar una estructura progresiva; monitorear y evaluar el proceso continuamente; y ajustar las dinámicas según los resultados, como se registraron en la experiencia; siguiendo estas fases los profesores podrán diseñar experiencias más efectivas, que potencien el desarrollo cognitivo de los estudiantes, fortalezcan fomenten el trabajo colaborativo en un ambiente lúdico, inclusivo y significativo. Este enfoque permite que los estudiantes se involucren activamente en su proceso formativo, desarrollen habilidades sociales y enfrenten retos de forma creativa y crítica.

Teniendo en cuenta lo anterior, se crea un cuadro de análisis, en el cual se evidencia que una correcta aplicación de la estrategia de gamificación incide de manera positiva en tres ámbitos fundamentales del desarrollo estudiantil: pedagógico, emocional y cognitivo. Su estructura



permite observar cómo esta estrategia promueve una formación integral, al favorecer tanto la adquisición de conocimientos como el fortalecimiento del bienestar emocional y la interacción social.

Tabla 2

Integración cognitiva en la gamificación.

Gamificación	pedagógica	Cognitivos
Trabajo colaborativo	Se promueve la interacción entre estudiantes mediante dinámicas lúdicas	Se fortalecen habilidades como la comunicación, el respeto y la cooperación.
Autoestima	Las recompensas y logros permiten que el estudiante reconozca su progreso.	Aumenta la confianza en sí mismo y mejora la disposición hacia el aprendizaje.
Retos	Se plantean misiones o niveles que motivan a los estudiantes a superarse.	Desarrolla el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas.
Aprendizaje significativo	Se vincula el contenido con experiencias cercanas y actividades atractivas.	Favorece la comprensión profunda y la retención de conocimientos.

Autoría propia

En conclusión, la gamificación se presenta como una estrategia pedagógica eficaz cuya implementación favorece un entorno activo, participativo y emocionalmente positivo, en este contexto, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades sociales y cognitivas esenciales. Al integrar el juego con el aprendizaje, se logra despertar el interés, fortalecer la autoestima y promover el trabajo colaborativo, convirtiendo el aula en un espacio más **significativo, inclusivo y motivador** para todos los niños y niñas.



Conclusiones

En conclusión, los resultados de esta sistematización evidenciaron que la gamificación, al integrar elementos lúdicos en el entorno educativo, **favorece de manera significativa el desarrollo de los procesos cognitivos en la educación infantil**. La implementación de dinámicas gamificadas propició un mayor nivel de compromiso, motivación y participación activa entre los estudiantes, aspectos que facilitaron la comprensión, retención y aplicación significativa del conocimiento.

Asimismo, se constató que la incorporación de juegos estructurados dentro de las actividades pedagógicas fortalece habilidades como la atención sostenida, la memoria, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. La naturaleza interactiva y estimulante de la gamificación convierte el aprendizaje en una experiencia más activa, constructiva y adaptada al ritmo de cada niño o niña.

Desde la perspectiva docente, esta estrategia representa una herramienta valiosa que permite diseñar experiencias de enseñanza ajustadas a los intereses, estilos de aprendizaje y necesidades del grupo escolar, promoviendo ambientes educativos más inclusivos y dinámicos. No obstante, su aplicación requiere un análisis contextual y una planificación intencionada para lograr una alineación adecuada con los objetivos curriculares.

Finalmente, se recomienda continuar profundizando en la investigación sobre la gamificación en diferentes niveles y contextos educativos, a fin de identificar las mejores prácticas y optimizar su implementación, de esta forma, la gamificación podrá consolidarse como una **estrategia pedagógica eficaz, capaz de transformar la experiencia de aprendizaje y enriquecer la calidad de la educación infantil**.



Referencias

- Gaitán. V, (2017). *Gamificación: el aprendizaje divertido*; Educativa.
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Rivera. M, (2021) *Gamificación*. Universidad Virtual del Estado de Guadalajara.
https://www.researchgate.net/publication/353141776_Gamificacion
- Silvera, L. (s.f.). *Etapas de la Gamificación en el Aula*. Educación Digital.
<https://www.lynnsilvera.com/2024/07/etapas-de-la-gamificacion-en-el-aula.html>
- Ordoñez & Mohedano (2019) “*El aprendizaje significativo como base de las metodologías innovadoras.*” <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6985274.pdf>
- Rodríguez, M. (2011). “*La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual Dialnet*” IN. Revista Electrónica d’Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa, V. 3, n. 1, PAGES 29-50.
http://www.in.uib.cat/pags/volumenes/vol3_num1/rodriguez/index.html
- Ministerio De Educación Nacional, (2023). *Decreto 2247 de 1997*
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf
- Ortiz. A, et al (s. f.). “*Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión...*” - Redalyc”
<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/>
- Jara. O, (2024). “*Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias*” https://centroderecursos.alboan.org/ebooks/0000/0788/6_JAR_ORI.pdf
- Zurita, S. (2024). Gamificación en la Educación: Más allá de la diversión, estrategias efectivas para el aprendizaje significativo. Revista Polo del Conocimiento.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6886>



- Zurita, J. (2024). Gamificación y aprendizaje significativo: Retos y oportunidades. *Revista Iberoamericana de Educación e Innovación*, 15(3), 45–59.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9234519.pdf>
- BLOOM, B. S., Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2021). *Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom’s Taxonomy of Educational Objectives*. Longman. <https://arxiv.org/abs/2311.06586>
- Moreno-Guerrero, A. J., Marín-Marín, J. A., Soler-Costa, R., & López-Belmonte, J. (2020). Educational innovation with gamification and augmented reality in teacher training. *Sustainability*, 12(10), 4093. <https://doi.org/10.3390/ijerph17103637>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2021). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior* (30th anniversary ed.). Springer. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Torres, C., & Delgado, J. (2020). La reflexión en la práctica docente: Actualización del enfoque de Schön en contextos educativos contemporáneos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 84(1), 60–72. <https://doi.org/10.35362/rie8213663>