

# Estrategias Innovadoras de Enseñanza-Aprendizaje

## Implementación de la gamificación como recurso motivacional y de compromiso

### Clase 4



## INTRODUCCIÓN DE LA CLASE

Reciban la más cordial bienvenida a este espacio de reflexión y construcción colectiva, donde exploraremos estrategias innovadoras capaces de transformar el proceso educativo. Visualicen el aula como un laboratorio dinámico, lleno de posibilidades, en el que cada estudiante afronta retos, cambios y oportunidades únicas de aprendizaje. ¿De qué manera, desde la neuroeducación, podemos acompañar y potenciar estas experiencias para hacerlas verdaderamente significativas y perdurables? La clave reside en incorporar estrategias activas fundamentadas en los conocimientos científicos sobre el funcionamiento del cerebro, valorando la diversidad, la motivación, la curiosidad y la emoción. Así, logramos adaptar nuestras metodologías de forma flexible y dinámica, respondiendo a las distintas realidades y necesidades que se presentan en el entorno educativo.

Nos embarcamos hoy en la exploración de herramientas que, lejos de ser recetas fijas, promueven la articulación coherente de metodologías como la gamificación respondiendo a un contexto educativo que nos exige flexibilidad, creatividad y compromiso con el aprendizaje profundo y la inclusión de todos los estudiantes. ¿Listos y listas para dialogar, experimentar y transformar juntos nuestras prácticas docentes?

## CLASE 4: IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO MOTIVACIONAL Y DE COMPROMISO

**RDA 2:** Aplicar de manera efectiva diversas estrategias innovadoras en contextos educativos específicos, adaptándolas a las necesidades y características del entorno para potenciar el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes.

### IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO MOTIVACIONAL Y DE COMPROMISO

La implementación de la gamificación como recurso motivacional y de compromiso busca justamente eso: transformar el aprendizaje en una experiencia interactiva y vibrante, donde cada reto, insignia o logro mantiene vivo el interés y la participación de

los estudiantes como protagonistas del proceso educativo (Albán, et al., 2024). Integrar mecánicas propias del juego —como puntos, niveles, recompensas y misiones de grupo— no solo despierta curiosidad, sino que permite que el aprendizaje se convierta en una dinámica activa y significativa, donde la motivación intrínseca emerge al sentirse parte de un entorno estimulante y personalizado (López, 2024).

Desde la neuroeducación, sabemos que el cerebro aprende mejor cuando se activa el interés, la emoción y el desafío; por ello, aprovechar la gamificación nos brinda la oportunidad de promover la autonomía, la colaboración y el pensamiento crítico, al tiempo que potenciamos el entusiasmo y el compromiso académico. ¡Vamos a descubrir cómo la motivación puede ser el mejor motor para el aprendizaje profundo y duradero! (Carbajal et al., 2022). La figura 1 presenta un ejemplo de narrativa de introducción a la gamificación en el aula que aporta en la motivación y compromiso de los estudiantes.

### Figura 1

Ejemplo de narrativa de introducción a la gamificación en el aula



[https://drive.google.com/file/d/1KGm8bKihNrMYWUSvZ4eYM9YToLQC5XVG/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1KGm8bKihNrMYWUSvZ4eYM9YToLQC5XVG/view?usp=drive_link)

Nota. simboliza el poder de la narrativa dentro de la gamificación como motor de motivación y compromiso en el aula. Fuente: Creación propia Alejandra Garcés, (2025).

## FUNDAMENTOS Y ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

¿Alguna vez se han preguntado qué hace que las personas pasen horas absortas en un juego, enfrentando desafíos, superando obstáculos y celebrando victorias? La respuesta está en los fundamentos de la gamificación: una metodología que toma los principios del diseño de los juegos y los aplica al aprendizaje para potenciar la motivación, el compromiso y el disfrute de quienes participan (Deterding et al., 2011).

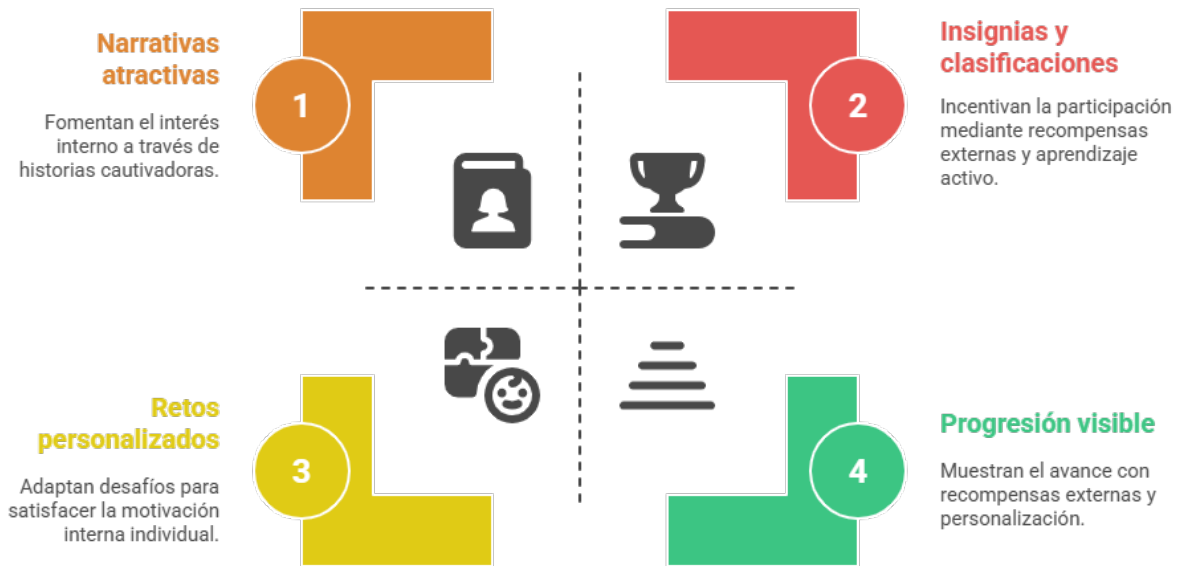
Los estudios en neuroeducación permiten entender que el cerebro responde de manera especial a la novedad, la sorpresa y la recompensa; la gamificación utiliza estos principios para diseñar experiencias donde la emoción, el reto y la sensación de progreso favorecen un aprendizaje significativo y duradero (Tokuhamma-Espinosa, 2018). Esta propuesta nos invita a transformar las aulas en escenarios interactivos, donde el error se entiende como oportunidad, las metas se construyen de forma colectiva y el proceso es tan valioso como el resultado final (Zichermann & Cunningham, 2011).

Entre los elementos esenciales que conforman una experiencia gamificada efectiva destacan las reglas claras y los objetivos bien definidos, que proporcionan estructura y dirección; los sistemas de puntos, niveles, insignias o recompensas, que reconocen el esfuerzo y celebran los logros; los desafíos progresivos, que motivan a superarse y evitan la rutina; y la retroalimentación constante, que orienta y ajusta el aprendizaje en tiempo real (Kapp, 2012).

Asimismo, la narrativa o historia envolvente genera sentido y conecta emocionalmente a los participantes, mientras que la autonomía para tomar decisiones dentro del juego incrementa el interés y la implicación personal (Gee, 2003). Incorporar estos elementos permite adaptar la gamificación a diferentes contextos educativos y estilos de aprendizaje, convirtiendo el aula en un espacio donde aprender y jugar se integran para potenciar la experiencia educativa. La figura 2 presenta de forma gráfica los elementos de la gamificación.

**Figura 2**


Elementos de la gamificación



Nota. Presenta la integración coherente de historias, recompensas, desafíos adaptativos y retroalimentación en gamificación. Fuente: Imagen generada por inteligencia artificial con Napkin.

### CONCEPTO Y DIFERENCIAS CON JUEGOS TRADICIONALES

Imaginemos un aula donde la motivación, la participación y el aprendizaje activo cobran protagonismo a través del juego. La gamificación en la educación consiste en aplicar elementos y dinámicas propias de los juegos —como desafíos, recompensas, calificación y niveles— en contextos académicos, con el objetivo de mejorar los resultados educativos y hacer que el aprendizaje sea más significativo y atractivo para los estudiantes. Esta metodología transforma la experiencia educativa en un proceso lúdico, donde el alumno se implica activamente, siente mayor compromiso y desarrolla habilidades tanto cognitivas como socioemocionales (Universidad Europea, 2024).



Al analizar las prácticas educativas innovadoras desde la neuroeducación, es indispensable diferenciar la gamificación de los juegos tradicionales. La gamificación implica trasladar elementos, dinámicas y principios de los juegos —como los puntos, niveles, insignias y retos— a contextos que normalmente no son lúdicos, con la finalidad de potenciar la motivación y el compromiso del estudiante en tareas cotidianas o académicas. Dicho de otro modo, no se trata de “jugar un juego”, sino de transformar actividades educativas, agregando componentes lúdicos que hacen el aprendizaje más atractivo, personalizado y susceptible de ser adaptado a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje (Baonza, 2025).

Por su parte, los juegos tradicionales (como los de mesa o los juegos populares) suponen experiencias completas y autónomas, diseñadas originalmente con fines recreativos, donde el aprendizaje puede surgir de manera espontánea, pero no siempre sigue objetivos curriculares concretos. La diferencia más relevante radica en que la gamificación se encamina intencionalmente a aprovechar la mecánica de juego para orientar el aprendizaje de competencias o contenidos específicos (por ejemplo, usando tablas de clasificación en actividades matemáticas), mientras que el juego tradicional tiende a centrarse en la experiencia lúdica en sí misma (Villegas, 2023).

Desde la neuroeducación, es fundamental entender que ambas estrategias tienen beneficios, pero actúan de manera diversa sobre el cerebro. Los juegos tradicionales refuerzan la memoria, la atención, la lógica y la inteligencia emocional a través de la interacción directa con reglas fijas y dinámicas sociales, favoreciendo habilidades cognitivas y relacionales en un entorno principalmente recreativo (Villegas, 2023). La figura 3 nos muestra de manera gráfica los elementos tanto de la gamificación como de los juegos tradicionales.

### Figura 3

Diferencia entre gamificación y juegos tradicionales



educación. Fuente: Imagen generada por inteligencia artificial con Perplexity.

La gamificación, en cambio, permite a los docentes diseñar experiencias flexibles, que estimulan el sistema de recompensa cerebral por la consecución de logros y retroalimentación positiva, mejorando así el compromiso emocional y la retención del conocimiento de una manera intencionada y medible (Niuco,2016). De este modo, la gamificación puede adaptarse con facilidad a objetivos didácticos concretos, mientras que el juego tradicional resulta ideal para trabajar valores, creatividad y relaciones interpersonales. La clave está en reconocer sus singularidades y combinarlas para lograr experiencias de aprendizaje genuinamente innovadoras y efectivas en el aula.

#### Enlaces de refuerzo

**Título:** Los videojuegos enseñan mejor que la escuela: GONZALO FRASCA at TEDxMontevideo 2012

**Descripción:** El video presenta la charla TEDx en la que Gonzalo Frasca, experto en videojuegos, argumenta que los videojuegos pueden enseñar de forma más efectiva y motivadora que la escuela tradicional, invitando a repensar los enfoques educativos. Expone ejemplos y reflexiones sobre cómo el juego potencia el aprendizaje activo, la experimentación y el pensamiento crítico en los estudiantes.

**Enlace:** <https://www.youtube.com/watch?v=TbTm1Lkm18o>

## BENEFICIOS PARA LA MOTIVACIÓN Y EL COMPROMISO

La implementación de la gamificación en el aula produce impactos muy positivos en la participación activa y la persistencia de los estudiantes. Al introducir retos, avances progresivos y recompensas visibles, se incrementa el deseo de participar y el esfuerzo sostenido ante las actividades escolares. No se trata solo de atraer la atención inicial, sino de mantenerla a largo plazo, favoreciendo la superación de dificultades y la autonomía; la sensación de progreso y logro refuerza la motivación intrínseca y reduce la tendencia al abandono (Verocol, 2024).

Además, la gamificación fomenta una competencia sana y colaboración, ya que permite crear escenarios donde las dinámicas competitivas y cooperativas están equilibradas, premiando tanto el rendimiento individual como el trabajo en equipo, fortaleciendo la autoestima y el sentido de pertenencia al grupo (Martín, s/f).

Desde la neuroeducación, sabemos que la atención y la memoria mejoran cuando se estimula el cerebro a través de la emoción, la sorpresa y la retroalimentación inmediata; la gamificación activa estos mecanismos, generando un entorno propicio para el aprendizaje significativo y la consolidación de conocimientos (Escuela de cerebros, 2017).

El refuerzo positivo, la narrativa lúdica y la retroalimentación constante potencian las capacidades cognitivas, haciendo que el aprendizaje sea memorable y relevante para cada estudiante. Así, al aplicar la gamificación de manera estructurada y flexible, no solo motivamos, sino que también transformamos la experiencia educativa en un proceso inclusivo, activo y profundamente humano (Narváez, 2024). La figura 4 nos presenta de manera interactiva los beneficios de la gamificación para la motivación y el compromiso, para poder trabajar con la imagen deben dar click en cada estrella de esta.

**Figura 4**

Gamificación para la motivación y el compromiso



Nota. presenta ideas claves de la gamificación para mantener la motivación y el compromiso en los procesos de enseñanza aprendizaje. Fuente: Creación propia Alejandra Garcés, (2025). <https://view.genially.com/688414a0e3f3f6365e5969b3/interactive-content-y-el-compromiso>

## PRINCIPIOS NEUROEDUCATIVOS APLICADOS A LA GAMIFICACIÓN

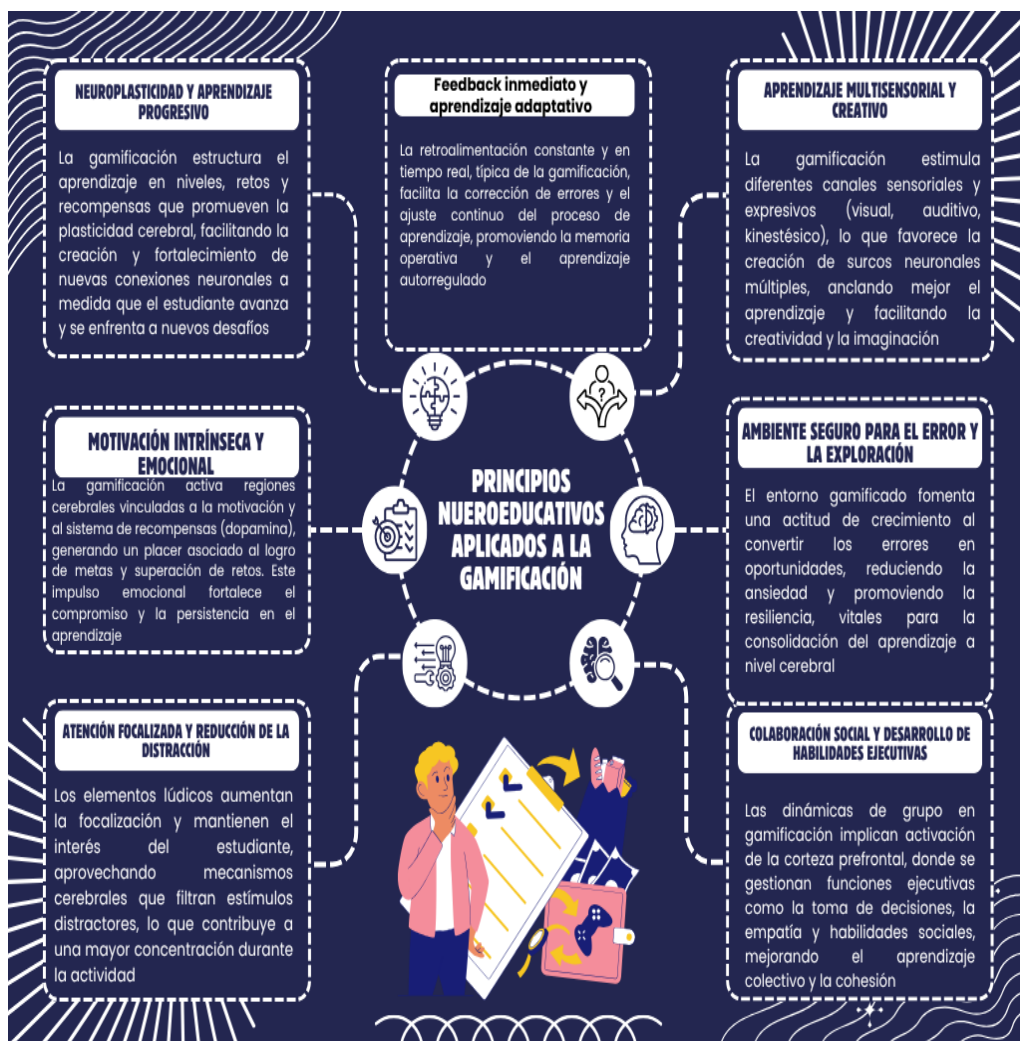
Si pensamos en cómo aprende realmente el cerebro, la neuroeducación nos señala algunos principios esenciales: la importancia de la emoción, la neuroplasticidad, el papel de la memoria y la atención sostenida. La gamificación aprovecha estos fundamentos científicos, transformando las actividades académicas en experiencias ricas en reto, recompensa y relación.

Por ejemplo, al introducir dinámicas de juego como desafíos, clasificación, recompensas o narrativas, activamos los circuitos cerebrales asociados con la motivación y el placer, lo que incrementa la persistencia, la atención y la implicación del estudiante en su aprendizaje (Escuela con Cerebro, 2017). Además, la retroalimentación inmediata y los

retos progresivos propuestos en los entornos gamificados favorecen la consolidación de nuevas conexiones neuronales y refuerzan la memoria activa, permitiendo que el aprendizaje sea memorable y duradero.

Así, la neuroeducación y la gamificación, integradas, permiten personalizar el proceso de aprendizaje, promover la autonomía y la autoeficacia, y estimular tanto la competencia sana como la colaboración, respondiendo a las necesidades del aula del siglo XXI. Cuando los retos y recompensas se adaptan de manera flexible y sensata, se logra que cada estudiante sea protagonista de un aprendizaje profundo y motivador (Espinoza, et al., 2025). La figura 5 presenta los principales principios neuroeducativos aplicados a la gamificación en educación.

**Figura 5**  
Principios neuroeducativos aplicados a la gamificación



Nota. La infografía presenta los principios neuroeducativos aplicados a la gamificación, Fuente: Creación propia Alejandra Garcés, (2025).


## DISEÑO Y APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS GAMIFICADAS

Al diseñar y aplicar estrategias gamificadas en distintos niveles, el primer paso clave es identificar los objetivos de aprendizaje y conocer al público destinatario, ya sean niños, adolescentes o adultos (Drimify, sf). Cada etapa evolutiva presenta intereses, necesidades y estilos de aprendizaje específicos, por lo que adaptar la experiencia lúdica al contexto infantil, primario, secundario o incluso en adultos es fundamental para lograr la pertinencia y el impacto deseado (SciELO Bolivia, 2015).

Desde la definición clara de las metas hasta la observación de las características del grupo —como la diversidad, la motivación, la madurez emocional o las experiencias previas—, esta fase inicial permite personalizar la propuesta gamificada, conectando la dinámica de juego con el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y actitudinales relevantes para cada edad y realidad educativa (Educativa, sf).

A partir de esta comprensión, la selección de mecánicas y dinámicas lúdicas debe responder tanto a los objetivos formativos como a las particularidades del grupo. Por ejemplo, en la educación infantil se pueden emplear recompensas visuales, tareas de exploración y retos colaborativos simples, mientras que en primaria y secundaria resultan efectivas las historias interactivas, los niveles de progresión y los sistemas de puntos (isEazy, sf).

Para adolescentes la competición sana y retos complejos, y en educación para adultos, contextos simulados y propuestas que fomentan la reflexión y la problematización de saberes (BeChallenge, 2023). Es crucial alinear las dinámicas con los contenidos curriculares, usando feedback inmediato, retos graduados y espacios de colaboración que se adaptan al nivel del alumnado, todo ello en consonancia con los principios de la neuroeducación para garantizar una experiencia significativa y motivadora (SciELO Bolivia, 2015).



Para aterrizar estas ideas en la práctica diaria del aula, pensemos cómo un docente de primaria puede transformar un tema de ciencias naturales en una aventura gamificada. Al inicio, puede asignar roles de “exploradores”, donde cada equipo tiene la misión de resolver desafíos que simulan experimentos sencillos o búsquedas del tesoro relacionados con los contenidos.

Cada logro, como completar una actividad práctica o responder correctamente a una pregunta, suma puntos visibles para el grupo, y al finalizar el proyecto, todos los estudiantes pueden elegir entre varias insignias según sus habilidades destacadas (por colaboración, creatividad o liderazgo). Esta estructura flexible permite moldear el ritmo según el avance real de cada grupo, ajustando la dificultad, integrando retroalimentación inmediata y propiciando el apoyo entre pares, lo que multiplica la motivación y el pensamiento crítico (Educativa, sf).

En secundaria o educación para adultos, la práctica puede orientarse hacia la simulación de situaciones reales o dilemas éticos enlazados al currículo. Por ejemplo, se pueden usar plataformas digitales como Mentimeter o Genially para presentar casos, encuestas o cuestionarios gamificados que requieren tomar decisiones, argumentar en grupo y revisar inmediatamente los resultados obtenidos.

Además, los retos pueden contemplar fases que obligan a investigar, debatir y preparar presentaciones colaborativas, de modo que se favorezcan la reflexión, la metacognición y la transferencia de conocimientos. Integrar rúbricas claras y espacios para la autoevaluación o la coevaluación dentro de la dinámica lúdica refuerza el sentido de pertenencia y permite a los alumnos identificar sus propios avances y retos, haciendo protagonistas conscientes de su proceso de aprendizaje (BeChallenge, 2023). La figura 6 presenta las mecánicas y dinámicas de la gamificación.

Figura 6

Mecánicas y dinámicas de la gamificación



Nota. Presenta las mecánicas y dinámicas de la. Fuente: Creación propia Alejandra Garcés, (2025).

### **Enlace de refuerzo**

**Título:** Los ocho principios de la gamificación; jugar para competir mejor | Yu Kai Chou

**Descripción:** El video expone los ocho principios del marco "Octalysis" de Yu-kai Chou para la gamificación, explicando cómo cada uno motiva y guía el comportamiento de usuarios y empleados. Se detallan motores como el significado épico, el logro, la creatividad, la influencia social y la escasez, aplicados tanto a juegos como a contextos empresariales y educativos.

**Enlace:** <https://www.youtube.com/watch?v=1bK8qG3nIgl>

## **IDENTIFICACIÓN DE OBJETIVOS Y PÚBLICO**

La identificación precisa de los objetivos de aprendizaje y el conocimiento profundo del público al que se dirige una estrategia gamificada son pasos esenciales para diseñar experiencias educativas realmente efectivas y motivadoras. Definir las competencias y saberes que se desean promover permite que las dinámicas lúdicas estén alineadas con el propósito formativo, mientras que analizar las características del grupo —su edad, intereses, contexto y estilos de aprendizaje— garantiza que las actividades sean relevantes, inclusivas y atractivas (Educativa, sf).

Cuando la gamificación se adapta a las metas específicas y a la diversidad de los estudiantes, se incrementa el compromiso, la participación y la eficacia del aprendizaje, logrando resultados significativos y memorables en todos los niveles educativos. La figura 7 presenta la importancia de identificar los objetivos y el público en gamificación.



**Figura 7**

Importancia de identificar los objetivos y el público en gamificación

Nota. ilustra el proceso clave de identificar objetivos de aprendizaje y conocer al público en la gamificación.

Fuente: Imagen generada por inteligencia artificial con Perplexity.

## EJEMPLOS PRÁCTICOS Y HERRAMIENTAS DIGITALES

¿Te imaginas un aula en la que aprender matemáticas sea tan emocionante como superar una misión épica en un videojuego? Hoy la tecnología nos permite acercar estos escenarios lúdicos a cualquier nivel educativo, a través de herramientas digitales que convierten el aprendizaje en una aventura colaborativa y motivadora. Por ejemplo, en educación infantil y primaria, plataformas como ClassDojo permiten asignar puntos, insignias y avatares digitales para premiar la participación y los logros diarios del alumno, fomentando hábitos positivos y el trabajo en equipo.

En primaria y secundaria, Kahoot y Quizizz transforman los repasos en competencias divertidas, donde las preguntas se viven como retos de trivia y cada estudiante avanza a su propio ritmo. Classcraft, por su parte, introduce la narrativa tipo “rol” en el aula, permitiendo que el grupo se convierta en un equipo de héroes que supera retos académicos y de convivencia juntos. Incluso propuestas como Minecraft Education o Genially permiten crear simulaciones interactivas y cuentos digitales para abordar contenidos complejos desde una perspectiva creativa e inclusiva (Q10, 2023).

Imagina que cada clase se transforma en una aventura donde el aprendizaje nace del reto, la exploración y la sorpresa. El diseño de actividades gamificadas parte de

identificar objetivos claros y situar a los alumnos en el centro de la experiencia: no solo resuelven tareas, sino que superan niveles, acumulan puntos, ganan insignias y colaboran para alcanzar metas comunes. Por ejemplo, podemos convertir una lección de historia en una “búsqueda del tesoro digital”, donde cada pista resulta les permite avanzar en la narrativa y desbloquear nuevos contenidos, o diseñar retos cooperativos en matemáticas al estilo de un torneo entre equipos que premia tanto la rapidez como la creatividad en la resolución de problemas (Nuñez, 2025).

La integración de herramientas tecnológicas como Pixton, Padlet, ClassDojo o Plickers facilitan la creación de estas experiencias, brindando feedback inmediato, reforzando el trabajo en equipo y permitiendo adaptar la dificultad de los desafíos al ritmo y nivel de cada estudiante. Esta metodología no solo fomenta la motivación, la participación activa y el compromiso, sino que también potencia habilidades como la memoria, la atención y la gestión emocional al asociar el aprendizaje con el placer, el logro y la superación personal (esemtia, 2022).

Desde la neuroeducación, diseñar retos gamificados nos invita a incorporar principios como la activación de emociones positivas, la atención sostenida, el estímulo multisensorial y el fomento de la curiosidad, fortaleciendo así la plasticidad cerebral y la consolidación de nuevos conocimientos. Por eso, al planificar cada actividad, es fundamental que los retos sean significativos, alcanzables y adaptados a las características de la clase, incluyendo elementos de narrativa, progresión y recompensas variables. Un buen reto gamificado no se queda en lo superficial: motiva el pensamiento crítico, promueve la colaboración y ofrece espacio para el error entendido como oportunidad de mejora.

El rol docente implica diseñar con creatividad, escuchar el feedback del alumno y ajustar dinámicas de manera flexible, logrando una experiencia memorable, inclusiva y profundamente humana, en la que cada estudiante se sienta protagonista de su propio proceso de aprendizaje (Delgado, 2018).

El reto, siempre, es seleccionar la herramienta adecuada para nuestro contexto, integrar dinámicas alineadas a los objetivos de aprendizaje y abrir el aula a la experimentación y la creatividad. Así, la tecnología y la gamificación se convierten en grandes aliadas

neuroeducativos para una experiencia pedagógica transformadora (Pardo, 2024). La figura 8 presenta ejemplos de herramientas para gamificar el aula.

**Figura 8**

Herramientas para gamificar



Nota. Presenta dos muy usadas herramientas de gamificación para niños y adultos.  
Fuente: Creación propia Alejandra Garcés, (2025).

## EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN EN GAMIFICACIÓN

En el contexto de la gamificación educativa, la evaluación se transforma en un proceso activo y motivador donde cada estudiante asume un papel protagonista en su propio aprendizaje. Más allá de las calificaciones tradicionales, las plataformas gamificadas utilizan sistemas de puntos, insignias, niveles y misiones superadas como indicadores de progreso y logros individuales o grupales.

Este enfoque permite a los estudiantes visualizar su evolución de manera continua, identificando sus fortalezas y áreas de mejora en tiempo real, lo que incrementa el compromiso y la autonomía. Así, la evaluación se convierte en una experiencia

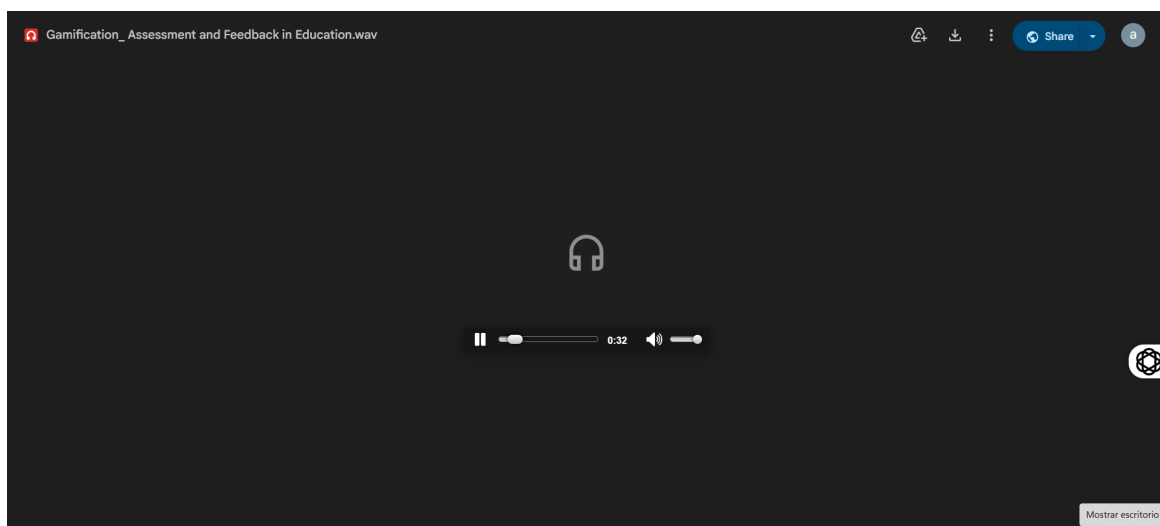
significativa, adaptada a los ritmos y estilos de cada persona, donde el error es visto como una oportunidad para avanzar y no como un simple fracaso (Q10, 2023).

La retroalimentación es otro pilar central: en la gamificación efectiva, la retroalimentación debe ser inmediata, específica y constructiva. ¡Herramientas como Kahoot!, Quizizz o ClassDojo facilitan comentarios instantáneos tras cada respuesta o reto, permitiendo que los estudiantes comprendan al momento en qué puede mejorar y cómo hacerlo.

Esta retroalimentación fomenta la motivación intrínseca, alienta la perseverancia y fortalece la autorregulación, claves desde la neuroeducación para consolidar los aprendizajes y estimular la plasticidad cerebral. Además, abrir espacios para la autoevaluación y la evaluación entre pares dentro de las dinámicas gamificadas enriquece la experiencia formativa, promueve el pensamiento crítico y refuerza el sentido de comunidad en el aula (Educativa, sf). La figura 9 presenta la evaluación y retroalimentación en la gamificación.

### Figura 9

La evaluación en la gamificación



Nota. Imagen capturada del podcast que trata a profundidad el tema de la evaluación y la retroalimentación en la gamificación. Fuente: Creación propia Alejandra Garcés, (2025).

#### REFERENCIAS CITADAS EN LA CLASE 4.

- isEazy. (2024, febrero 6). Estrategias de gamificación en la educación. isEazy Blog. <https://www.iseazy.com/es/blog/estrategias-gamificacion-en-educacion/admin>. (2016, julio 13). Gamificación & neurodidáctica: ¿Qué nos dice la ciencia? Niuco.
- Albán Alcívar, J. A., Oña Chicaiza, Á. M., Manobanda Manobanda, E. M., & Cocha Telenchana, M. G. (2024). El uso de la gamificación en la educación superior para mejorar el aprendizaje y la motivación. *Reincisol*, 3(6), 778–805. [https://doi.org/10.59282/reincisol.v3\(6\)778-805](https://doi.org/10.59282/reincisol.v3(6)778-805)
- Andreu, J. M. P. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), Article 1. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- BeChallenge. (2025, mayo 7). Cómo implementar gamificación en proyectos educativos. BeChallenge.
- Voca Editorial. (2022, agosto 9). Los 10 mejores ejemplos de gamificación en el aula de primaria. Voca Editorial. <https://www.vocaeditorial.com/blog/ejemplos-de-gamificacion-en-el-aula-de-primaria/>
- Carbajal Destre, P., Rodríguez Barboza, J. R., Palacios Garay, J., Ávila Sánchez, G. A., & Cadenillas Albornoz, V. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 484–496.
- Coral-Melo, C. B., Martínez-Rubio, S. L., Maya-Calpa, N. E., & Marroquín-Yerovi, H. M. (2021). La neuroeducación y aprendizaje significativo: Estudio experimental en tres instituciones del nivel de básica primaria. *Revista UNIMAR*, 39(2), 50–83. <https://doi.org/10.31948/rev.unimar/unimar39-2-art3>
- ClassPoint. (2023, julio 20). Las 7 mejores herramientas de gamificación para que los profesores fomenten la participación en clase sin esfuerzo. ClassPoint Blog.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International*

- Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- E-pública. (s. f.). Diseños de entornos de aprendizaje activo basados en la gamificación: El juego fiscal Re-Game. Recuperado 24 de julio de 2025, de <https://e-publica.unizar.es/es/articulo/disenos-de-entornos-de-aprendizaje-activo-basados-en-la-gamificacion-el-juego-fiscal-re-game>
- Ezponda, L. (2024, junio 3). ¿Qué es la gamificación en educación? Newline Interactive. <https://newline-interactive.com/es/que-es-la-gamificacion-en-educacion/>
- ODILO. (s. f.). Gamificación aplicada en la educación superior. Recuperado 23 de julio de 2025, de
- Drimify. (s. f.). Gamificación: Definiendo a tu público objetivo. Recuperado 24 de julio de 2025, de
- Escuela con cerebro. (s. f.). Gamificación desde la neuroeducación. Recuperado 23 de julio de 2025, de
- Universidad Europea. (2024, julio 16). Gamificación educativa: Qué es y cómo se aplica. Blog UE.
- Educativa. (s. f.-a). Gamificación: El aprendizaje divertido. Recuperado 23 de julio de 2025, de
- Playoff. (s. f.). Gamificación en el aula: Transforma la educación tradicional. Recuperado 23 de julio de 2025, de
- Zynergic. (2025, enero 22). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Diferencias y beneficios. Zynergic Blog.
- Gee, J. P. (2007). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.
- Jaramillo, S. G. E., Suqui, S. H. N., & Romero, S. V. B. (2025). Gamificación multisensorial y neuroaprendizaje: Estrategias híbridas para potenciar la curiosidad y la creatividad en la educación primaria. *Revista Científica Multidisciplinar SAGA*, 2(2), Article 2.
- Vorecol. (s. f.). La efectividad de la gamificación en el aumento de la motivación y el compromiso del estudiante en plataformas de aprendizaje en línea. Recuperado 23 de julio de 2025, de <https://blogs-es.vorecol.com/articulo-la->

- efectividad-de-la-gamificacion-en-el-aumento-de-la-motivacion-y-el-compromiso-del-estudiante-en-plataformas-de-aprendizaje-en-linea-186686
- Eniversy. (s. f.). Las mejores herramientas digitales para la gamificación en la educación: ¿Realmente mejoran la participación del estudiante? Recuperado 24 de julio de 2025, de <https://eniversy.com/articulos/articulo-las-mejores-herramientas-digitales-para-la-gamificacion-en-la-educacion-realmente-mejoran-la-participacion-del-estudiante-6297>
- Martín, A. L. (s. f.). Gamificación en educación: Experiencias de aprendizaje divertidas. Recuperado 23 de julio de 2025, de
- Mediavilla, L. J., Basantes-Andrade, A., Casillas-Martín, S., & Cabezas-González, M. (2025). Gamificación en la enseñanza universitaria: Retos didácticos y tecnológicos. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 91, Article 91.
- Meneses Granados, N. (2019). Neuroeducación: Sólo se puede aprender aquello que se ama, de Francisco Mora Teruel. *Perfiles educativos*, 41(165), 210–216. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2019.165.59403>
- Núñez-Naranjo, A., Pérez-Andrango, K., Díaz-Verdezoto, L., & Vargas-Caiza, W. (2025). Gamificación en el aula: Herramientas tecnológicas para mejorar la motivación y el aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(1–2), 36–50.
- Pardo, A. (2024, mayo 20). 11 herramientas para gamificar el aula. *EduTopía Formación*. <https://edutopiaformacion.com/11-herramientas-para-gamificar-el-aula/>
- Poveda Pineda, D. F., Limas-Suárez, S. J., & Cifuentes-Medina, J. E. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. *Educación y Educadores*, 26(1), 1–18. <https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.2>
- Q10. (2023, abril 4). Neuroeducación y herramientas digitales. *Q10 Blog*. <https://www.q10.com/Peru/Blog/Neuroeducacion-y-herramientas-digitales>
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction. Pfeiffer. <https://dokumen.pub/the-gamification-of-learning-and-instruction-1nbsped-9781118096345-2011047543.html>

- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction. Pfeiffer.  
<https://es.scribd.com/document/550768813/the-gamification-of-learning-and-instruction-kapp-en-19782>
- European Public & Social Innovation Review. (s. f.). Una gamificación para la mejora de la motivación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios: El uso didáctico del modelo RAMP. Recuperado 23 de julio de 2025, de <https://epsir.net/index.php/epsir/article/view/943>
- Valda Sanchez, F., & Arteaga Rivero, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. Fides et Ratio. Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia, 9(9), 65–80.  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S2071-081X2015000100006&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2071-081X2015000100006&lng=es&nrm=iso&tlng=es)
- Villegas, A. (2023, noviembre 26). 20 posibilidades de gamificación educativa mediante juegos de mesa caseros para todos los niveles educativos. AVD Aprendizaje Digital. <https://adrianvillegasd.com/20-posibilidades-de-gamificacion-educativa-mediante-juegos-de-mesa-caseros-para-todos-los-niveles-educativos/>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design. O'Reilly Media.



**La excelencia no se improvisa**

síguenos

