

*La Gamificación Y El Uso De Herramientas Digitales Para Innovar Las Prácticas Docentes En La Educación Básica.*

*Gamification And Digital Tools As Strategies To Innovate Teaching Practices In Basic Education.*

**PALABRA VERDADERA**

**Recepción:** 10/01/2026  
**Aceptación:** 15/01/2026  
**Publicación:** 27/01/2026

**AUTOR/ES**

- Aucancela Guacho Pedro Vicente
- MINEDEC
- [paucancelag@unemi.edu.ec](mailto:paucancelag@unemi.edu.ec)
- <https://orcid.org/0009-0008-1725-2104>
- Ecuador
  
- Arteaga Zambrano Carmen Verónica
- MINEDEC
- [carmenv.artega@docentes.educacion.edu.ec](mailto:carmenv.artega@docentes.educacion.edu.ec)
- <https://orcid.org/0009-0002-4487-5151>
- Ecuador
  
- Morante Desintonio Ariel Armando
- MINEDEC
- [ariela.morante1@istla.edu.ec](mailto:ariela.morante1@istla.edu.ec)
- <https://orcid.org/0009-0005-8259-3405>
- Ecuador
  
- Limaico Marmolejo Genesis Pamela
- MINEDEC
- [genesis.limaico@educacion.gob.ec](mailto:genesis.limaico@educacion.gob.ec)
- <https://orcid.org/0009-0008-2572-276X>
- Ecuador
  
- Diaz Riofrío Ofrecina del Carmen
- MINEDEC
- [ofrecina.diaz@educacion.gob.ec](mailto:ofrecina.diaz@educacion.gob.ec)
- <https://orcid.org/0009-0002-0913-4286>
- Ecuador
  
- Nuñez Zambrano Silvia Karina
- MINEDEC
- [silviak.nunez@educacion.gob.ec](mailto:silviak.nunez@educacion.gob.ec)
- <https://orcid.org/0009-0003-0695-2897>
- Ecuador

**CITACIÓN:**

Aucancela Guacho, P. V., Arteaga Zambrano, C. V., Morante Desintonio, A. A., Limaico Marmolejo, G. P., Díaz Riofrío, O. del C., & Nuñez Zambrano, S. K. (2025). La gamificación y el uso de herramientas digitales para innovar las prácticas docentes en la educación básica. *Revista Científica Tsafiki*, 3(1), 187–198.

**RESUMEN**

La gamificación y el uso de herramientas digitales se han consolidado como estrategias pedagógicas innovadoras que responden a las demandas de los entornos educativos contemporáneos, especialmente en la educación básica, donde la motivación y la participación activa del estudiante son elementos clave para el aprendizaje significativo. El presente estudio tiene como objetivo analizar la contribución de la gamificación y de las herramientas digitales en la innovación de las prácticas docentes, destacando su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el nivel de educación básica. La metodología empleada corresponde a un enfoque teórico-documental, basado en la revisión sistemática de literatura científica publicada en bases de datos académicas reconocidas, como Scopus, Scielo y Google Scholar. Se seleccionaron artículos, libros y documentos normativos relevantes de los últimos cinco años, considerando criterios de pertinencia, actualidad y rigor metodológico. El análisis se realizó mediante una lectura analítica y comparativa, permitiendo identificar enfoques teóricos, estrategias didácticas, beneficios y limitaciones asociadas a la implementación de la gamificación y de las herramientas digitales en contextos educativos. Los resultados evidencian que la gamificación favorece el desarrollo de la motivación intrínseca, el compromiso estudiantil y la participación activa, mientras que el uso de herramientas digitales fortalece la interacción, la autonomía y el aprendizaje colaborativo. Asimismo, se identificó que estas estrategias contribuyen a la diversificación de metodologías docentes, promoviendo ambientes de aprendizaje dinámicos, inclusivos y centrados en el estudiante. No obstante, también se reconocen desafíos relacionados con la formación docente, el acceso a recursos tecnológicos y la planificación pedagógica. Se concluye que la integración de la gamificación y las herramientas digitales constituye una alternativa pedagógica pertinente para innovar las prácticas docentes en la educación básica, siempre que su implementación esté acompañada de una adecuada planificación didáctica y capacitación docente, orientada a mejorar la calidad educativa y responder a las necesidades del contexto escolar actual.

**PALABRAS CLAVE:** gamificación, herramientas digitales, innovación educativa, educación básica, motivación académica, estrategias didácticas, aprendizaje significativo, tecnologías educativas.

**ABSTRACT**

Gamification and the use of digital tools have become innovative pedagogical strategies that respond to the demands of contemporary educational contexts, particularly in basic education, where student motivation and active participation play a crucial role in meaningful learning. The objective of this study is to analyze the contribution of gamification and digital tools to the innovation of

teaching practices, highlighting their impact on teaching and learning processes in basic education. The methodology adopted corresponds to a theoretical-documentary approach, based on a systematic review of scientific literature published in recognized academic databases such as Scopus, SciELO, and Google Scholar. Articles, books, and regulatory documents published mainly within the last five years were selected according to criteria of relevance, academic rigor, and thematic alignment. The analysis was conducted through an analytical and comparative reading process, which allowed the identification of theoretical perspectives, pedagogical strategies, benefits, and limitations related to the implementation of gamification and digital tools in educational settings. The results indicate that gamification enhances intrinsic motivation, student engagement, and active participation, while digital tools promote interaction, learner autonomy, and collaborative learning. Furthermore, these strategies contribute to the diversification of teaching methodologies and foster dynamic, inclusive, and student-centered learning environments. However, challenges associated with teacher training, access to technological resources, and pedagogical planning were also identified. It is concluded that the integration of gamification and digital tools represents a relevant pedagogical alternative for innovating teaching practices in basic education, provided that their implementation is supported by adequate instructional planning and continuous teacher professional development aimed at improving educational quality and addressing current school needs.

**KEYWORDS:** gamification, digital learning tools, educational innovation, basic education, student engagement, teaching strategies, meaningful learning.

## INTRODUCCIÓN

Los cambios sociales, culturales y tecnológicos que caracterizan a la sociedad del conocimiento exigen una transformación profunda de los procesos educativos, especialmente en los niveles iniciales y de educación básica, donde se sientan las bases del aprendizaje a lo largo de la vida. En este escenario, la escuela deja de ser un espacio exclusivamente transmisivo para convertirse en un entorno dinámico que promueve la participación activa del estudiante, el desarrollo de competencias y la construcción significativa del conocimiento. Diversos organismos internacionales coinciden en que la innovación pedagógica constituye un eje central para garantizar una educación de calidad, equitativa e inclusiva, acorde con las demandas del siglo XXI. (UNESCO, 2021)

En este contexto, la gamificación emerge como una estrategia pedagógica innovadora que replantea la forma en que se desarrollan los procesos de enseñanza y aprendizaje. Desde un enfoque educativo, la gamificación se fundamenta en la incorporación de elementos propios del juego como desafíos, recompensas, retroalimentación inmediata y progresión en entornos educativos formales, con el propósito de incrementar la motivación y el compromiso del

estudiante. Autores como Deterding et al. (2011) señalan que esta estrategia no implica jugar por jugar, sino diseñar experiencias de aprendizaje estructuradas que aprovechen el potencial motivacional del juego. En concordancia, Hamari et al. (2018) destacan que la gamificación favorece la implicación activa del estudiante, especialmente cuando se orienta hacia objetivos claros y significativos.

Desde una perspectiva pedagógica, la gamificación se vincula estrechamente con teorías del aprendizaje constructivista y sociocultural, en tanto promueve la participación activa, la interacción social y la autonomía del estudiante. En la educación básica, estas características resultan particularmente relevantes, ya que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando se sienten motivados, reconocidos y partícipes de su propio proceso de aprendizaje. Estudios recientes evidencian que la aplicación de estrategias gamificadas contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, fortaleciendo la autorregulación, la perseverancia y la resolución de problemas. (Kapp, 2012)

De manera complementaria, el uso de herramientas digitales se ha consolidado como un componente esencial de la innovación educativa. La integración de tecnologías digitales en el aula no solo amplía el acceso a la información, sino que transforma las dinámicas de enseñanza al favorecer metodologías activas, colaborativas y centradas en el estudiante. Para ello Area y Adell (2021) sostienen que las tecnologías educativas, cuando se emplean con un enfoque pedagógico adecuado, permiten diversificar las estrategias didácticas y atender la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje presentes en el aula. En esta misma línea, Cabero (2020) enfatiza que las herramientas digitales potencian la interacción, la comunicación y el aprendizaje autónomo, elementos clave para una educación de calidad.

La articulación entre gamificación y herramientas digitales representa una oportunidad significativa para innovar las prácticas docentes en la educación básica. Esta combinación permite diseñar experiencias de aprendizaje más atractivas, interactivas y contextualizadas, en las que el estudiante asume un rol activo y protagónico. No obstante, la literatura advierte que la innovación educativa no depende exclusivamente del uso de recursos tecnológicos, sino de la intencionalidad pedagógica con la que estos son integrados en la planificación curricular. Así mismo Salinas (2019) destaca que el docente cumple un rol central como mediador del aprendizaje, responsable de seleccionar, adaptar y contextualizar las estrategias didácticas de acuerdo con los objetivos educativos y las características del contexto escolar.

A pesar de los beneficios asociados a la gamificación y al uso de herramientas digitales, diversos estudios identifican limitaciones que pueden afectar su implementación efectiva. Entre

los principales desafíos se encuentran la insuficiente formación docente en competencias digitales, la brecha tecnológica existente en algunos contextos educativos y la resistencia al cambio metodológico. Por ello Redecker (2017) señala que la falta de preparación pedagógica para el uso de tecnologías puede derivar en prácticas superficiales, centradas únicamente en el uso instrumental de herramientas digitales, sin un impacto real en el aprendizaje. Asimismo, la OECD (2020) subraya la necesidad de fortalecer la capacitación docente y las políticas educativas que promuevan una integración tecnológica sostenible y equitativa.

Desde esta perspectiva, resulta pertinente profundizar en el análisis teórico de la gamificación y del uso de herramientas digitales como estrategias para innovar las prácticas docentes en la educación básica. Comprender sus fundamentos, aportes y limitaciones permite orientar a los docentes hacia prácticas pedagógicas más reflexivas, planificadas y coherentes con las necesidades educativas actuales. Además, este análisis contribuye a la construcción de ambientes de aprendizaje motivadores, inclusivos y centrados en el estudiante, capaces de responder a los retos de la educación contemporánea.

En consecuencia, el objetivo principal del presente estudio es analizar la contribución de la gamificación y del uso de herramientas digitales en la innovación de las prácticas docentes en la educación básica, a partir de una revisión sistemática de la literatura científica, identificando sus principales beneficios, desafíos y aportes para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### **MÉTODOS MATERIALES**

La presente investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo, con un diseño teórico-documental, el cual permitió analizar de manera interpretativa los aportes conceptuales y empíricos relacionados con la gamificación y el uso de herramientas digitales en la educación básica. De acuerdo con Behar (2008), este tipo de enfoque se caracteriza por centrarse en la comprensión profunda de los fenómenos educativos a partir del análisis de fuentes documentales, sin recurrir a la manipulación de variables. En la misma línea, Hernández (2018) señalan que los estudios cualitativos documentales resultan pertinentes cuando el interés investigativo se orienta a examinar tendencias teóricas, enfoques metodológicos y aportes previos sobre una temática específica.

El método utilizado fue la revisión sistemática de literatura, entendida como un proceso riguroso y organizado que permite identificar, seleccionar y analizar investigaciones relevantes sobre un tema determinado. Para ello Salinas (2019) explica que este tipo de revisión posibilita construir un marco teórico sólido y actualizado, además de identificar coincidencias,

divergencias y vacíos investigativos que orientan nuevas líneas de estudio. Asimismo, Cabero (2020) destacan que la revisión documental es una estrategia clave para fundamentar propuestas de innovación educativa basadas en evidencia científica.

La búsqueda de información se realizó en bases de datos académicas reconocidas, entre ellas Scopus, SciELO y Google Scholar, debido a su prestigio, alcance internacional y rigor académico. Además, se consultaron documentos institucionales y normativos emitidos por organismos internacionales vinculados al ámbito educativo. Según la OECD (2020), el análisis de reportes institucionales permite contextualizar los estudios educativos dentro de las políticas públicas y las tendencias globales en innovación pedagógica. De igual manera, la UNESCO (2021) resalta la importancia de considerar documentos oficiales para comprender los retos actuales de la educación en contextos digitales.

Para garantizar la calidad del corpus documental, se establecieron criterios de inclusión y exclusión previamente definidos. Se incluyeron artículos científicos, libros académicos y documentos oficiales que abordaban de manera directa la gamificación, las herramientas digitales, la innovación educativa y la educación básica, publicados principalmente en los últimos cinco años y redactados en español o inglés. En concordancia con Hernández-Sampieri et al. (2018), la aplicación de criterios claros de selección contribuye a fortalecer la validez y confiabilidad del análisis documental. Se excluyeron publicaciones duplicadas, documentos sin revisión por pares y estudios que no guardaban relación directa con el objetivo del presente trabajo.

El procedimiento metodológico se desarrolló en varias fases. En una primera etapa se efectuó la identificación y recopilación de las fuentes seleccionadas. Posteriormente, se realizó una lectura exploratoria, orientada a verificar la pertinencia temática y el enfoque metodológico de los documentos. En una segunda fase se llevó a cabo una lectura analítica y comparativa, que permitió profundizar en los principales conceptos, enfoques teóricos, estrategias pedagógicas, beneficios y limitaciones asociados a la implementación de la gamificación y de las herramientas digitales en la educación básica. Así mismo Area y Adell (2021) señalan que este tipo de lectura analítica facilita la organización de la información en categorías, favoreciendo una comprensión estructurada del fenómeno educativo estudiado.

La técnica empleada para el análisis de la información fue el análisis de contenido, el cual permitió examinar de manera sistemática los textos seleccionados, identificando patrones, similitudes y divergencias entre los distintos estudios revisados. El autor Bardin (2016) explica que esta técnica resulta especialmente adecuada en investigaciones documentales, ya que

posibilita interpretar los significados presentes en los discursos académicos y establecer relaciones conceptuales entre las fuentes. De forma complementaria, Hernández-Sampieri et al. (2018) destacan que el análisis de contenido contribuye a una síntesis crítica y fundamentada de los hallazgos.

Finalmente, la información obtenida fue organizada y sistematizada en función del objetivo de la investigación, lo que permitió estructurar los resultados de manera lógica y coherente. Este proceso metodológico garantizó la rigurosidad científica del estudio y la transparencia del análisis realizado, aportando bases teóricas sólidas para comprender la contribución de la gamificación y del uso de herramientas digitales como estrategias para innovar las prácticas docentes en la educación básica, tal como lo sugieren (Cabero, 2020) y la (UNESCO, 2021).

### ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de los resultados se desarrolló a partir de la revisión sistemática de la literatura científica seleccionada, lo que permitió identificar patrones recurrentes, enfoques teóricos predominantes y aportes significativos relacionados con la gamificación y el uso de herramientas digitales en la educación básica. La información analizada fue organizada en categorías temáticas, atendiendo a los objetivos del estudio y al enfoque metodológico adoptado. En este apartado se presentan los hallazgos de manera descriptiva, apoyados en tablas que sintetizan los aspectos más relevantes identificados durante el proceso de análisis documental.

#### Resultados sobre los enfoques teóricos predominantes

En primer lugar, el análisis de las fuentes revisadas permitió identificar los principales enfoques teóricos desde los cuales se aborda la gamificación y el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo. Estos enfoques evidencian la diversidad de perspectivas que sustentan la innovación de las prácticas docentes en la educación básica, destacando la importancia del aprendizaje activo, la motivación y la interacción social.

Tabla 1.

*Enfoques teóricos predominantes en los estudios analizados*

Enfoque teórico	Características principales	Autores representativos
Constructivismo	Aprendizaje activo y construcción del conocimiento a partir de la experiencia	Piaget; Area y Adell

Enfoque sociocultural	Aprendizaje mediado por la interacción social y el contexto	Vygotsky; UNESCO
Aprendizaje significativo	Relación entre conocimientos previos y nuevos aprendizajes	Ausubel; Salinas
Motivación y compromiso	Énfasis en la motivación intrínseca y participación activa	Kapp; Hamari et al.

Nota. *Elaboración propia a partir de la revisión documental (2026).*

Posterior al análisis presentado en la Tabla 1, se evidenció que la mayoría de los estudios revisados se sustentaron en enfoques constructivistas y socioculturales, los cuales destacan la participación activa del estudiante y la mediación pedagógica del docente. Asimismo, se identificó una presencia recurrente de teorías relacionadas con la motivación y el aprendizaje significativo, lo que refleja el interés de la comunidad académica por comprender cómo la gamificación y las herramientas digitales influyen en los procesos de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva integral.

### **Resultados sobre los beneficios pedagógicos identificados**

Un segundo eje de análisis estuvo orientado a identificar los principales beneficios pedagógicos atribuidos a la implementación de la gamificación y del uso de herramientas digitales en la educación básica. A partir de la revisión de los documentos seleccionados, se sistematizaron aquellos beneficios que fueron mencionados de manera reiterada por distintos autores, evidenciando coincidencias en los aportes de estas estrategias a las prácticas docentes.

Tabla 2.

*Beneficios pedagógicos asociados a la gamificación y al uso de herramientas digitales*

<b>Beneficio pedagógico</b>	<b>Descripción</b>	<b>Frecuencia de aparición en los estudios</b>
Incremento de la motivación	Mayor interés y participación del estudiante	Alta
Aprendizaje activo	Estudiantes como protagonistas del proceso educativo	Alta
Desarrollo de la autonomía	Promoción del autoaprendizaje y autorregulación	Media
Aprendizaje	Fomento del trabajo en	Media

colaborativo	equipo y la interacción	
Mejora del clima	Ambientes dinámicos y	Media
de aula	participativos	

Nota. *Elaboración propia a partir del análisis de resultados (2026).*

Tal como se observa en la Tabla 2, los beneficios más recurrentes identificados en la literatura estuvieron relacionados con el incremento de la motivación y la promoción del aprendizaje activo. De igual manera, varios estudios destacaron el aporte de estas estrategias al desarrollo de la autonomía y al fortalecimiento del aprendizaje colaborativo, lo que evidencia su potencial para transformar las dinámicas tradicionales del aula. Estos resultados permiten visualizar tendencias comunes en la producción científica analizada, sin establecer aún relaciones interpretativas.

### **Resultados sobre los desafíos y limitaciones reportados**

Finalmente, el análisis documental permitió identificar los principales desafíos y limitaciones asociados a la implementación de la gamificación y de las herramientas digitales en la educación básica. Estos aspectos fueron mencionados de manera recurrente en la literatura revisada y constituyen elementos relevantes para comprender el contexto en el que se desarrollan las prácticas docentes innovadoras.

Tabla 3.

*Desafíos y limitaciones identificados en la implementación de estrategias innovadoras*

<b>Desafío identificado</b>	<b>Descripción</b>	<b>Nivel de recurrencia</b>
Formación docente insuficiente	Limitadas competencias digitales y pedagógicas	Alta
Acceso desigual a la tecnología	Brecha digital en contextos educativos	Alta
Planificación pedagógica limitada	Uso instrumental de las herramientas	Media
Resistencia al cambio metodológico	Preferencia por metodologías tradicionales	Media

Fuente. *Elaboración propia a partir de la revisión de literatura (2026).*

Después de analizar los datos presentados en la Tabla 3, se constató que los desafíos más frecuentemente señalados estuvieron relacionados con la formación docente y el acceso desigual a los recursos tecnológicos. Asimismo, se identificaron limitaciones vinculadas a la

planificación pedagógica y a la resistencia al cambio metodológico, aspectos que fueron mencionados en varios de los estudios revisados. Estos resultados describen las condiciones y contextos en los que se implementan las estrategias analizadas, constituyendo un insumo relevante para el posterior apartado de discusión.

Los resultados obtenidos a partir de la revisión documental permiten evidenciar que la gamificación y el uso de herramientas digitales constituyen estrategias pedagógicas ampliamente respaldadas por diversos enfoques teóricos contemporáneos. La predominancia de perspectivas constructivistas y socioculturales identificada en los estudios analizados coincide con lo señalado por Area y Adell (2020), quienes sostienen que el aprendizaje se fortalece cuando el estudiante participa activamente en la construcción del conocimiento y se favorece la interacción con el entorno y con otros actores educativos. Desde esta mirada, la gamificación no se limita a la incorporación de dinámicas lúdicas, sino que se configura como una estrategia didáctica que potencia la mediación pedagógica del docente y el protagonismo del estudiante.

En relación con los beneficios pedagógicos identificados, los hallazgos del presente estudio confirman que el incremento de la motivación y el compromiso estudiantil se presentan como los aportes más recurrentes de la gamificación y de las herramientas digitales en la educación básica. Esta evidencia coincide con los planteamientos de Kapp (2012) y Hamari et al. (2016), quienes destacan que la incorporación de elementos del juego en contextos educativos favorece la motivación intrínseca y el involucramiento activo de los estudiantes en las actividades de aprendizaje. Asimismo, la literatura revisada muestra que estas estrategias contribuyen al desarrollo de aprendizajes activos y significativos, al promover experiencias educativas más dinámicas y contextualizadas.

De manera complementaria, los resultados relacionados con el desarrollo de la autonomía y el aprendizaje colaborativo refuerzan la idea de que el uso pedagógico de herramientas digitales favorece nuevas formas de interacción y participación en el aula. Cabero-Almenara y Llorente-Cejudo (2021) señalan que las tecnologías digitales, cuando se integran desde un enfoque pedagógico claro, facilitan la autorregulación del aprendizaje y el trabajo colaborativo, aspectos fundamentales para la formación integral de los estudiantes. En este sentido, los hallazgos del estudio se alinean con investigaciones previas que destacan el potencial de las herramientas digitales para diversificar las metodologías docentes y responder a la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje.

No obstante, los desafíos identificados en la literatura revisada ponen de manifiesto que

la implementación de la gamificación y de las herramientas digitales no está exenta de limitaciones. La formación docente insuficiente y el acceso desigual a la tecnología aparecen como obstáculos recurrentes, lo cual coincide con lo expuesto por Redecker (2017), quien subraya la necesidad de fortalecer las competencias digitales docentes para garantizar un uso pedagógico efectivo de la tecnología. De igual forma, la OECD (2020) advierte que la brecha digital y la falta de recursos tecnológicos adecuados pueden incidir negativamente en la equidad y calidad de los procesos educativos.

Asimismo, la resistencia al cambio metodológico y la planificación pedagógica limitada identificadas en los estudios analizados reflejan que la innovación educativa no depende únicamente de la disponibilidad de herramientas tecnológicas. Salinas (2019) enfatiza que la transformación de las prácticas docentes requiere una reflexión pedagógica profunda y un compromiso institucional que acompañe los procesos de innovación. En concordancia con ello, los resultados del presente estudio sugieren que la gamificación y el uso de herramientas digitales deben integrarse de manera planificada y contextualizada, evitando su aplicación superficial o meramente instrumental.

En síntesis, la discusión de los resultados permite afirmar que la gamificación y las herramientas digitales representan estrategias con un alto potencial para innovar las prácticas docentes en la educación básica, siempre que su implementación se sustente en fundamentos pedagógicos sólidos, formación docente continua y condiciones institucionales favorables. Estos hallazgos dialogan con la literatura científica reciente y aportan una visión integradora sobre los beneficios y desafíos de la innovación educativa en contextos escolares contemporáneos (UNESCO, 2021).

## CONCLUSIONES

Los resultados del estudio permiten concluir que la gamificación y el uso de herramientas digitales constituyen estrategias pedagógicas pertinentes para la innovación de las prácticas docentes en la educación básica, en la medida en que favorecen la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes. La evidencia teórica analizada muestra que estas estrategias contribuyen a transformar las dinámicas tradicionales del aula, promoviendo enfoques centrados en el estudiante y coherentes con las demandas educativas contemporáneas.

Asimismo, se concluye que la integración de la gamificación y de las herramientas digitales se sustenta principalmente en enfoques constructivistas y socioculturales, los cuales destacan la importancia de la interacción, la mediación pedagógica y la contextualización del

aprendizaje. Desde esta perspectiva, dichas estrategias no deben entenderse como recursos aislados, sino como componentes integrados a una planificación didáctica intencional que responda a los objetivos curriculares y a las características del contexto educativo.

En relación con los beneficios pedagógicos identificados, se concluye que la motivación estudiantil y el aprendizaje activo representan los aportes más relevantes de estas estrategias, seguidos del fortalecimiento de la autonomía y del aprendizaje colaborativo. Estos elementos evidencian el potencial de la gamificación y de las herramientas digitales para generar ambientes de aprendizaje dinámicos, inclusivos y participativos, capaces de favorecer el desarrollo integral de los estudiantes en la educación básica.

No obstante, el estudio permite reconocer la existencia de limitaciones que inciden en la implementación efectiva de estas estrategias, entre las que destacan la insuficiente formación docente en competencias digitales, el acceso desigual a recursos tecnológicos y la resistencia al cambio metodológico. Estas limitaciones no invalidan los resultados obtenidos, pero sí delimitan el alcance del estudio, al evidenciar que la innovación educativa requiere condiciones institucionales, pedagógicas y formativas que acompañen el uso de la tecnología en el aula.

Finalmente, se concluye que la gamificación y el uso de herramientas digitales representan una oportunidad relevante para fortalecer la calidad educativa, siempre que su implementación se sustente en fundamentos pedagógicos sólidos y en procesos de formación docente continua. A partir de los hallazgos del presente estudio, se sugiere el desarrollo de futuras investigaciones empíricas que analicen el impacto de estas estrategias en contextos educativos específicos, así como estudios que profundicen en el diseño de propuestas metodológicas contextualizadas para la educación básica.

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Area, M., & Adell, J. (2021). Tecnologías Digitales y Cambio Educativo. Una Aproximación Crítica. <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.005>

Behar, D. (2008). Metodología de la Investigación. <http://187.191.86.244/rceis/wp-content/uploads/2015/07/Metodolog%C3%ADa-de-la-Investigaci%C3%B3n-DANIEL-S.-BEHAR-RIVERO.pdf>

Cabero, J. (2020). Tecnología y enseñanza: retos y nuevas tecnologías y metodologías. <https://doi.org/10.15332/24224529.6356>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Lennart, C. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la gamificación: definición de la gamificación. <http://dx.doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2018). ¿Funciona la gamificación? - Una revisión bibliográfica de estudios empíricos sobre la gamificación. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

Hernández, R. (2018). METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA. [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf)

Kapp, K. (2012). La gamificación del aprendizaje y la instrucción. [https://www.google.com/aclk?sa=L&ai=DChsSEwjp9rGa3PyRAxXfGVoFHSTxOmQYACI CCAEQABoCdnU&co=1&ase=2&gclid=Cj0KCQiAyP3KBhD9ARIsAAJLnnbE8m6\\_kkC59 QI0RVfJa60eEl2YK2R2MeIULHcYa1EMQRpm8ni-sZYaAtyfEALw\\_wcB&cid=CAASZuRoRggg-D\\_78F-0EN5suFeuYW0J-34z3EsU83wmEYdZuXG9IGQg](https://www.google.com/aclk?sa=L&ai=DChsSEwjp9rGa3PyRAxXfGVoFHSTxOmQYACI CCAEQABoCdnU&co=1&ase=2&gclid=Cj0KCQiAyP3KBhD9ARIsAAJLnnbE8m6_kkC59 QI0RVfJa60eEl2YK2R2MeIULHcYa1EMQRpm8ni-sZYaAtyfEALw_wcB&cid=CAASZuRoRggg-D_78F-0EN5suFeuYW0J-34z3EsU83wmEYdZuXG9IGQg)

OECD. (2020). Education in the Digital Age HEALTHY AND HAPPY CHILDREN. [https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2020/10/education-in-the-digital-age\\_49057de2/1209166a-en.pdf](https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2020/10/education-in-the-digital-age_49057de2/1209166a-en.pdf)

Redecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. 10.2760/159770

Salinas, J. (2019). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. <https://www.redalyc.org/pdf/780/78011256006.pdf>

UNESCO. (2021). Reimaginar juntos nuestros futuros: un nuevo contrato social para la educación. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379381\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379381_spa).