

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2939>

Impacto de la gamificación en el desarrollo del aprendizaje invisible: un enfoque lúdico para el fomento de habilidades y competencias en el aula

impact of gamification on the development of invisible learning: a playful approach to promoting skills and competencies in the classroom

Jennifer Karem Acosta Santillán

jacostas@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-1432-4001>
Universidad Estatal de Milagro
Milagro – Ecuador

Jefferson Xavier Romero Morales

jeffxrm@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-3752-2367>
Universidad de Investigación e Innovación de México
Milagro – Ecuador

Mayra Elizabeth Medina Gamboa

mayrae.medina@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0000-6833-2528>
Ministerio de Educación del Ecuador
Milagro – Ecuador

Artículo recibido: 24 de octubre de 2024. Aceptado para publicación: 07 de noviembre de 2024.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

La gamificación en el ámbito educativo es una estrategia técnica que busca optimizar los resultados de los estudiantes mediante dinámicas que los impulsen a avanzar, aumentar su compromiso y facilitar su aprendizaje. Este enfoque ha transformado el proceso de enseñanza, integrando elementos de juego en los ambientes educativos, involucrando activamente a los estudiantes y motivando su participación a través de mecanismos como retos, recompensas y niveles. Esta metodología no solo mejora el aprendizaje visible, sino que también favorece el aprendizaje no explícito, promoviendo habilidades esenciales como la resolución de problemas, la colaboración, la toma de decisiones y la perseverancia, contribuyendo así al desarrollo integral de los estudiantes. El objetivo del estudio fue evaluar la efectividad de nuevas metodologías docentes que mejoren el aprendizaje. La metodología utilizada fue de carácter descriptivo y de campo, con un enfoque heurístico. Se concluye que, para fortalecer el aprendizaje significativo, es fundamental aprovechar los soportes digitales y los elementos propios de la gamificación, creando experiencias educativas más interactivas e inmersivas que favorezcan el desarrollo de habilidades y el aprendizaje lúdico, lo que también estimula el aprendizaje invisible.


Palabras clave: gamificación, educación, proceso de aprendizaje, aprendizaje invisible, estrategias educativas

Abstract

Gamification in the educational field is a technical strategy that seeks to optimize student outcomes

through dynamics that encourage them to progress, increase their commitment, and facilitate their learning. This approach has transformed the teaching process, integrating game elements into educational environments, actively involving students, and motivating their participation through mechanisms such as challenges, rewards, and levels. This methodology not only improves visible learning, but also favors non-explicit learning, promoting essential skills such as problem solving, collaboration, decision making, and perseverance, thus contributing to the comprehensive development of students. The objective of the study was to evaluate the effectiveness of new teaching methodologies that improve learning. The methodology used was descriptive and field-based, with a heuristic approach. It is concluded that, to strengthen meaningful learning, it is essential to take advantage of digital media and elements of gamification, creating more interactive and immersive educational experiences that favor the development of skills and playful learning, which also stimulates invisible learning.

Keywords: gamification, education, learning process, invisible learning, educational strategies

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Acosta Santillán, J. K., Romero Morales, J. X., & Medina Gamboa, M. E. (2024). Impacto de la gamificación en el desarrollo del aprendizaje invisible: un enfoque lúdico para el fomento de habilidades y competencias en el aula. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (5), 4520 – 4530. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2939>

INTRODUCCIÓN

La gamificación en la educación es una forma interesante de involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje aplicando elementos de juego en entornos educativos para motivar el interés en aprender y aumentar la participación de los estudiantes. Actualmente, tiene un papel fundamental dentro de la educación virtual, de tal manera que al aplicar elementos del juego se incrementa la motivación en los estudiantes, por lo tanto, puede influir en el comportamiento de los jóvenes y así mejorar el nivel del progreso educativo.

Fortalece la comprensión del alumno en el área de estudio, sino que también fomenta el desarrollo de destrezas como la resolución de problemas y la colaboración, permitiendo que el aprendizaje se vuelva más entretenido y gratificante para el estudiante al sentir que sus contribuciones son valoradas (Destre et al.,2022).

Según la educación virtual, se define como una estrategia para mejorar la calidad de educación en todos los niveles, dadas sus características interactivas y multimedia, en vista de que permite establecer un escenario para la adquisición de conocimientos y la comunicación entre profesores y estudiantes a través de medios tecnológicos (Velastegui & Bonilla, 2021).

De acuerdo con (Ortiz et al., 2018) La gamificación en educación es una estrategia que incorpora elementos de los juegos en contextos educativos para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al integrar dinámicas y mecánicas propias de los juegos, como recompensas, retroalimentación rápida y libertad para fallar, se busca hacer el proceso de aprendizaje más atractivo y efectivo. Esta metodología ha demostrado beneficios significativos, aunque con desafíos relacionados con el diseño y la implementación adecuada en el aula.

Así, la gamificación se ha convertido en una herramienta de aprendizaje, que se vuelve efectiva cuando el docente quien lo aplica lo hace correctamente. Al mismo tiempo, la gamificación permite a los estudiantes ser insertados en un mundo digital que avanza cada día, el estudiante basa sus acciones, como su nombre dice, sobre juegos; una técnica de aprendizaje basada en dinámicas que tiene como objetivo desarrollar exitosamente un proceso de aprendizaje, debe identificar las variables de aprendizaje en sí mismas y los problemas relacionados en conexión con la intención lúdica (Gavilanez & Tayupanta, 2023).

Según Hernández, M., y Molero, A. (2023) sostiene que las tecnologías educativas son herramientas fundamentales para enriquecer y fortalecer las prácticas de enseñanza en el aula de matemáticas. En un mundo cada vez más conectado y digitalizado, donde los estudiantes han crecido rodeados de tecnología, es esencial que los docentes adapten sus estrategias de enseñanza para abordar las necesidades de la generación actual. Esto implica encontrar nuevas formas de interacción y comunicación que se alineen con la forma en que los estudiantes acceden a la información y se relacionan con el aprendizaje.

Esta estrategia activa adapta los principios y elementos de los juegos en contextos no lúdicos, según Zapata Z (2019) la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada a la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre muchos objetivos (Zapata Vega, 2019). En un mundo cada vez más digitalizado y orientado hacia la tecnología, la exploración de metodologías innovadoras se vuelve crucial para satisfacer las necesidades educativas contemporáneas. La gamificación ofrece una opción dinámica y atractiva que no sólo revitaliza las prácticas tradicionales de enseñanza, sino que también fomenta una participación más activa y un compromiso más profundo por parte de los estudiantes.

En el mismo contexto, se sabe que en el siglo XXI las matemáticas siguen siendo impartidas desde un enfoque tradicional, caracterizado por clases magistrales, poco flexibles, de temas abstractos, conocimientos, rígidos, mecánicos, memorísticos y con escasa implicación de las TIC; como resultado, Los estudiantes aprenden técnicas de aprendizaje tradicionales, se convierten en memorizadores de procedimientos matemáticos que se conforman con recibir la explicación del profesor, que no hacen un esfuerzo por lograr autonomía para su aprendizaje y con habilidades insuficientes para resolver problemas en diferentes circunstancias, tal como lo menciona otros autores que los estudios e investigaciones que se han citado a lo largo de la revisión de la literatura son evidencia de que la Gamificación se ha trasladado al proceso didáctico con resultados significativos en el aprendizaje; sin embargo, por sí solo no significa ninguna garantía pedagógica. Motivar, movilizar conocimientos, consolidar aprendizajes, entre otros objetivos, se logran siempre que los elementos del juego se elijan de acuerdo con los objetivos pedagógicos de la asignatura, las diferentes necesidades de aprendizaje y una adecuada metodología de la enseñanza (Lazarte & Gómez, 2021).

Cabe señalar que existen ciertos factores socioculturales, demográficos, institucionales, variables cognitivas, pedagógicas, didácticas y actitudinales que influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, como el nivel educativo de los padres, lugar de residencia, condiciones sociales integración del estudiante, edad, sexo, financiación de los estudios, políticas educativas, aptitudes intelectuales, estilos cognitivos, motivación, acompañamiento pedagógico, autoconcepto, habilidades sociales, responsabilidad hacia el aprendizaje, entre otras. Según lo que ha sido mencionado esto, se busca mitigar esta situación con formas innovadoras que generen interés para los estudiantes, que ayude a hacer los procesos educativos más interactivos y atractivos, de tal de manera que esto contribuya a generar aprendizajes más significativos que motiven a los estudiantes adquirir más conocimientos y hacerlo por iniciativa propia (López, 2021).

Cada estudiante, tiene un conjunto de competencias y habilidades que son específicos de su persona, y se han desarrollado continuamente a lo largo de los años, no porque están en la misma clase, tienen las mismas características, y tratar de homogeneizar esta concepción puede provocar la desestabilización del proceso de gamificación, porque las diferentes percepciones y respuestas que generará en los estudiantes con diferentes habilidades de la misma manera, dado que las habilidades sociales son muy fuertes en estas jóvenes personas, los resultados negativos pueden ser compartidos rápidamente por el grupo y llevar el proceso a ser un completo fiasco. En cualquier sistema o cualquier transformación de un sistema, es necesario tener una posición de liderazgo y especialidad sólida, que puede liderar con confianza y autoridad el proceso dentro de todos los contextos definidos en el punto anterior. En este punto es donde el proceso de gamificación suele fallar en muchas ocasiones, porque no tiene niveles de liderazgo suficientes dentro de la organización y dentro del aula, para diseñar, implementar y controlar la ejecución del plan de gamificación (Contreras & Eguia, 2023).

Porque el ser humano está en un constante proceso de aprendizaje, desde su concepción hasta el último día de su vida, las instituciones educativas han sido parte de ese proceso y son las encargadas de brindar las herramientas necesarias para el desarrollo integral que como personas necesitamos, de ahí la importancia de generar una búsqueda constante sobre qué métodos, estrategias, recursos, y los entornos son apropiados para este proceso de aprendizaje continuo, con el tiempo, lamentablemente, el sistema educativo no ha podido lograr tal desarrollo integral en sus estudiantes, en gran parte debido al uso de métodos de enseñanza tradicionalistas. Además, menciona que el contenido de la enseñanza consiste en un conjunto de conocimientos y valores sociales acumulados por las generaciones adultas que se transmiten a los estudiantes como verdades acabadas; generalmente, estos contenidos se encuentran disociados de la experiencia y realidades sociales de los estudiantes. (Montoya & Oña, 2020)

Se afirma que la motivación es muy importante para la formación de profesionales competentes porque activa la conducta para orientarla a una meta específica. Es importante que dentro del proceso de aprendizaje se conozca el nivel motivacional que posee el estudiante, independientemente de la asignatura, ya que de esta manera se puede invertir esta motivación en la formación afectiva e intelectual del estudiante y así ayudarlo a crear valores morales y sobre todo profesionales que lo ayuden a convertirse en profesionales y ciudadanos íntegros. (Saltos & Barbosa, 2021)

Finalmente, la gamificación no se trata solo de convertir todo en un juego, sino de utilizar elementos del juego para mejorar la experiencia educativa. Herramientas como plataformas en línea, aplicaciones y estrategias de aula pueden integrar la gamificación de manera efectiva. En este sentido, al incorporar la gamificación se puede lograr un aprendizaje invisible y diversos objetivos como la motivación, el compromiso, la colaboración, la retroalimentación instantánea, el desarrollo de habilidades, entre otros.

METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la investigación se abordó la investigación descriptiva, documental, en donde se define el problema, por lo que se realizó la indagación para comprenderlo mejor, ya que prioriza los puntos de vista de los investigadores. El enfoque es cuantitativo y cualitativo; el cuantitativo se aplicó para obtener datos porcentuales de la población de estudio y el cualitativo se aplicó utilizando el método heurístico en los datos recolectados e investigados en las diferentes fuentes secundarias de información por otros autores.

La investigación de campo se realizó en la recolección de información, seguido del análisis, la fundamentación del conocimiento y la aplicación de los métodos utilizados, para obtener conclusiones, se dan directamente en el entorno donde sucede el evento en estudio. Para recolectar datos primarios se aplicó una encuesta a través de un cuestionario con preguntas previamente diseñadas. Según Pastor (2019) "La muestra en sí es un subconjunto de la población, una porción pequeña y representativa en la que se pueden evidenciar las características generales de la población". Para el cálculo de la muestra se aplicó el muestreo probabilístico aleatorio simple, debido a que todos los individuos de la población tienen la misma posibilidad de ser escogidos, y además es importante recalcar que la población es finita. Para la población antes mencionada se tomó una muestra de 368 estudiantes de tercer nivel.

Para el procesamiento de los resultados se utilizó Microsoft Excel para la tabulación y visualización gráfica y el procesador de textos Word para realizar el respectivo análisis e interpretación de la información, ya que la investigación fue netamente descriptiva.

RESULTADOS

Con el planteamiento de la encuesta se logró recabar información sobre Impacto de la Gamificación en el Desarrollo del Aprendizaje Invisible: Un Enfoque Lúdico para el Fomento de Habilidades y Competencias en el Aula; donde se observó que lo siguiente:

En la pregunta 1 se pudo observar el 58% de los encuestados cree que se puede potencializar el aprendizaje significativo en los estudiantes a través de estrategias digitales, el 24% a través de elementos propios y finalmente el 18% de los encuestados cree que sería a través del apoyo y retroalimentación originada por la gamificación.

En la pregunta 2, el 65% de los encuestados cree que la gamificación sí permite trabajar la resiliencia y la aceptación del fracaso pedagógico como algo normal, mientras que el 35% considera que no es posible.

En la pregunta 3, el 35% de los encuestados piensa que la gamificación es absorber algún conocimiento, el 27% piensa que es mejorar alguna habilidad, mientras que el 25% dice que es una técnica de aprendizaje, y finalmente el 13% cree que las opciones anteriores son correctas.

En la pregunta 4, el 51% de los encuestados piensa que potenciar el aprendizaje de los estudiantes mejora la gamificación en los procesos educativos, mientras que el 35% piensa que permite la creación de experiencias y por último el 14% piensa que mejora a través del desarrollo de la comunicación no verbal.

En la pregunta 5 se pudo analizar cuánto un 25% vota por cada una de ellas por parada y memoria, mientras que un 30% se inclina por los acertijos. También se observó que el 45% de los encuestados se decide por las tres opciones mencionadas anteriormente, lo que significa que son opciones válidas por su ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la pregunta 6 se observó que el 49% piensa que se define un objetivo claro, el 35% cree que se transforma el aprendizaje de habilidades y solo el 16% se inclina por establecer reglas de juego. Es decir, según las encuestas, los estudiantes piensan que el aprendizaje basado en la técnica de la gamificación se aplica para definir un objetivo claro que transforme el aprendizaje y las habilidades y un porcentaje mínimo que establezca reglas de juego.

En la pregunta 7 se obtuvo que el 36% de los encuestados piensa que se utiliza la gamificación en educación, el 39% piensa que se utiliza en salud, mientras que el 25%, vota por las 2 opciones anteriores.

En la pregunta 8, el 69% de los encuestados cree que la gamificación está generando una experiencia positiva en la sociedad, mientras que el 31% cree que no es así, que la gamificación está generando lo contrario.

En la pregunta 9, el 63% de las personas cree que la gamificación es importante e innovadora en el proceso de formación continua, por otro lado, el 37% cree que la gamificación no es importante ni innovadora en un proceso de enseñanza continua.

En la pregunta 10, el 82% de los encuestados cree que la gamificación es lo mismo que el aprendizaje basado en retos, mientras que el 18% considera que gamificación y el aprendizaje basado en retos significan lo mismo.

En la pregunta 11 muestra que el 27% de los estudiantes encuestados piensa que el aprendizaje invisible se obtiene a través de experiencias formales, mientras que el 33% cree que se obtiene a través de experiencias no formales, el 14% cree que se obtiene a través de experiencias formales, mientras que el 26% cree que se obtiene a través de la combinación de todas las experiencias.

En la pregunta 12, un 31% piensa que la competencia que existe en el aprendizaje invisible es pensar sistemáticamente, un 25% piensa que es pensar simulando, un 31% cree que es prosperar en medios de cambio y tan solo un 13% cree que existen las 3 competencias mencionadas anteriormente.

En la pregunta 13, un 31% de los encuestados cree que compartir experiencias y perspectivas innovadoras es un ejemplo de aprendizaje invisible, un 51% dice que un ejemplo de aprendizaje invisible es guiar para repensar estrategias para aprender y desaprender continuamente y un 18% cree que los dos ejemplos mencionados tienen que ver con el aprendizaje invisible.

En la pregunta 14, un 51% de los encuestados conoce los 5 ejes básicos del aprendizaje invisible y un 49% no.

En la pregunta 15, un 43% de los encuestados indica que según Morava el aprendizaje invisible es que aprendemos a través de experiencias formales, no formales y fortuitas; el otro 43% piensa que es compartir experiencias y perspectivas innovadoras, mientras que un 14% vota por ninguna de las anteriores.

DISCUSIÓN

La gamificación en educación es una técnica de aprendizaje basada en el juego que busca lograr mejores

resultados en los estudiantes a través de dinámicas que los motiven a progresar, mejoren su compromiso y faciliten el aprendizaje. Si bien el término "aprendizaje invisible" se refiere a aquellos procesos y resultados de aprendizaje que no son fácilmente visibles o medibles a través de los métodos de evaluación

tradicionales, estos incluyen habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración, que son fundamentales para el éxito en el mundo actual.

La gamificación ofrece una forma innovadora de fomentar y desarrollar estas habilidades, proporcionando un entorno interactivo y motivador donde los estudiantes pueden experimentar, explorar y aprender de manera autónoma, siendo uno de los principales beneficios su capacidad para aumentar la motivación de los estudiantes.

Al incorporar elementos divertidos, como puntos, niveles y recompensas virtuales, se crea un entorno de competencia amigable que estimula el interés y el compromiso, de esta manera los estudiantes se sienten más motivados a participar activamente en las actividades de aprendizaje, porque experimentan una sensación de logro y progreso a medida que avanzan en el juego.

Al aplicar estos elementos en el contexto educativo, los estudiantes tienen la oportunidad de trabajar juntos, compartir ideas y resolver problemas de manera colaborativa, esto promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, así como fortalece la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo, negociar y tomar decisiones colectivas.

Además de motivar y fomentar la colaboración, también permite a los estudiantes experimentar con situaciones y escenarios del mundo real de manera segura a través de juegos de simulación o estudios de casos, los estudiantes pueden aplicar sus conocimientos y habilidades en contextos auténticos, brindándoles la oportunidad de practicar y refinar su desempeño. Por ejemplo, al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido, reduce el aburrimiento y el desinterés por parte de los estudiantes, lo que lleva a un mayor compromiso y retención de la información al brindar retroalimentación inmediata y constante para evaluar su progreso.

La gamificación debe ser vista como un recurso complementario dentro de un enfoque pedagógico integral, adaptándose a las particularidades de los estudiantes. Para que esta estrategia sea efectiva, es crucial que los docentes reciban formación adecuada en su diseño e implementación. De esta manera, se asegura que las actividades gamificadas cumplan con los objetivos educativos planteados y que se fomente un entorno de aprendizaje productivo y significativo.

Algunos ejemplos de aprendizaje invisible son el aprendizaje observacional, el aprendizaje experiencial y el aprendizaje a través de la interacción social. El aprendizaje observacional es un proceso mediante el cual los individuos aprenden a través de la observación e imitación de las conductas de otros, en este tipo

de aprendizaje, los individuos adquieren conocimientos, habilidades y valores al observar y tomar como modelo a otras personas, un claro ejemplo es cuando un niño aprende a atarse los zapatos al observar a sus padres o hermanos mayores. El niño observa con atención cómo sus modelos realizan la acción de atarse los zapatos, y luego trata de imitarlo por sí mismos, a medida que practica y repite el proceso, el niño mejora y perfecciona su habilidad para atarse los zapatos.

El aprendizaje experiencial es un proceso en el que adquirimos conocimientos y habilidades a través de la práctica directa, la experimentación y la interacción con el entorno. Un ejemplo es cuando alguien aprende a andar en bicicleta. Al principio, puede caerse y cometer errores, pero a medida que practica y experimenta, va adquiriendo habilidades y conocimientos que le permiten mantener el equilibrio y caminar sin dificultad.

El aprendizaje a través de la interacción social es un proceso en el que adquirimos conocimientos y habilidades a través de la interacción con otras personas. Por ejemplo, cuando un niño aprende a hablar. A medida que interactúa con sus padres, hermanos y otros miembros de su entorno, observa, imita y practica el lenguaje, adquiriendo así las habilidades lingüísticas necesarias para comunicarse de manera efectiva.

La gamificación en el aprendizaje invisible puede tener múltiples impactos positivos, aumentando la motivación de los estudiantes al hacer que el proceso de aprendizaje sea más entretenido y desafiante. Además, puede mejorar la retención de conocimientos al involucrar a los estudiantes de una manera más activa y estimulante, permitiéndoles aprender de manera más orgánica y autónoma, también puede fomentar el desarrollo de habilidades prácticas al aplicar los conceptos aprendidos en situaciones simuladas o reales dentro de un entorno de juego. Al mismo tiempo, genera en los estudiantes:

Motivación: Los elementos lúdicos pueden hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, motivando a los estudiantes a participar más activamente en las actividades educativas.

Compromiso: Al ofrecer recompensas, niveles y desafíos, se fomenta un mayor compromiso con las tareas y conceptos educativos.

Colaboración: Los juegos a menudo implican trabajo en equipo y colaboración. Al incorporar estos elementos en el aula, se fomenta el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Retroalimentación instantánea: Los juegos a menudo brindan retroalimentación inmediata. Al integrar esto en la educación, los estudiantes reciben retroalimentación rápida sobre su progreso, lo que les permite ajustar su enfoque del aprendizaje.

Desarrollo de habilidades: Algunos juegos están diseñados para mejorar habilidades específicas, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico o la colaboración. La gamificación se puede adaptar para centrarse en el desarrollo de estas habilidades.

Es por ello que, los investigadores afirman que el apoyo digital sería factible para potencializar el aprendizaje de los estudiantes, mientras que la otra parte optó por el apoyo originado a partir de la gamificación, que corresponde a un nivel bajista para el aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto, se considera que sería factible trabajar la resiliencia, ya que mejora las habilidades interpersonales y también es una técnica de aprendizaje. A través del proceso, se permite la creación de experiencias, luego se potencia el aprendizaje de los estudiantes al generar un aprendizaje invisible, encaminado a repensar estrategias para aprender y desaprender continuamente.

CONCLUSIÓN

La implementación de la gamificación en el aula incrementa significativamente la motivación de los estudiantes, al hacer el aprendizaje más atractivo y accesible. Al incorporar elementos lúdicos como recompensas, desafíos y retroalimentación inmediata, los estudiantes se sienten más involucrados en su proceso de aprendizaje. Esta motivación no solo aumenta su interés, sino que también fomenta un compromiso más profundo con las actividades educativas, lo que mejora la calidad del aprendizaje.

Además de mejorar habilidades cognitivas como la resolución de problemas y el pensamiento crítico, la gamificación promueve el desarrollo de competencias sociales y emocionales. A través de dinámicas colaborativas, los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, a negociar roles y a tomar decisiones colectivas. Esto fortalece su capacidad para interactuar y cooperar con sus compañeros, mejorando su habilidad para resolver conflictos y crear un ambiente de aprendizaje cooperativo.

Uno de los aspectos clave de la gamificación es la retroalimentación inmediata. Los estudiantes reciben respuestas rápidas sobre su rendimiento, lo que les permite ajustar su enfoque de manera oportuna. Esta constante retroalimentación facilita un aprendizaje más individualizado, donde cada estudiante puede progresar a su propio ritmo y experimentar una mejora continua en sus resultados. Esto hace que el proceso educativo sea más dinámico y efectivo.

La gamificación promueve lo que se denomina "aprendizaje invisible", es decir, el desarrollo de competencias que no son fácilmente medibles con métodos tradicionales. Este tipo de aprendizaje incluye la resiliencia, la aceptación del fracaso como parte del proceso, la autonomía y la capacidad de autorregulación. Estas habilidades son esenciales en el mundo actual, ya que preparan a los estudiantes para enfrentar desafíos de manera independiente y con una actitud positiva hacia el aprendizaje continuo.

REFERENCIAS

Contreras, R., & Eguia, J. (2023, 07/01). Gamification in university classrooms. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/78545392.pdf>

Destre, P. C., Barboza, J. R. R., Garay, J. P., Sánchez, G. A. Á., & Albornoz, V. C. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 484-496. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/488/954#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20siendo%20una%20t%C3%A9cnica,es%20gratificado%20por%20sus%20aportes>

Gaviláñez, W., & Tayupanta, N. (2023-11-01). Gamification and the development of the number-quantity association in 4-year-old children of the San Juan Educational Unit. Retrieved from <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/40195>

Hernández, M., & Molero, A. (2023). Integración de tecnologías educativas: potenciando el aprendizaje matemático. In XII Encuentro de Docentes de Matemática en Carreras de Arquitectura y Diseño de Universidades Nacionales del Mercosur (EMAT)(Santa Fe, 5 al 7 de octubre de 2023). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/160052>

Lazarte, I., & Gómez, S. (2021, April 14). Application of the Quizizz tool as a Gamification strategy in Higher Education. Retrieved from <http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/120461/Ponencia.pdf-PDFA.pdf?sequence=1>

Lopez, D. (2021-07-01). GAMIFICATION AS A STRATEGY TO IMPROVE LEARNING PROCESSES IN THE SPORTS MEDICINE COURSE OF TECHNOLOGY IN SPORTS TRAINING OF THE TECHNOLOGICAL UNITS OF SANTANDER. Retrieved from https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/15103/2021_Tesis_Diana%20Carolina_Lopez%20Jaimes.pdf?sequence=1

Montoya, K., & Oña, S. (2020, 01/15). Training plan aimed at teachers of the George Mason Center Educational Unit to achieve meaningful learning in Early Childhood students. Retrieved from <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/17399>


Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44, e173773. Recuperado de <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Pastor, B. F. R. (2019). Población y muestra. *Pueblo continente*, 30(1), 245-247. Recuperado de [Población y muestra | PUEBLO CONTINENTE \(upao.edu.pe\)](http://www.upao.edu.pe)

Saltos, L., & Barbosa, S. (2021, 1 of 10). Child stress and its relationship in the emotional learning of students in the sixth and seventh grades of basic general education of the "Coronel Héctor Espinosa Educational Unit" of the Latacunga Canton.tags. Retrieved from <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33887>

Velastegui, R., & Bonilla, D. (2021, 10/01). Gamification and the academic performance of students of higher basic education in the virtual modality of the Leonardo Murialdo Educational Unit. Retrieved from <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33547>

Zapata-Vega, Z. (2019). Estrategias Metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. *GUÍA DE GAMIFICACIÓN*. Repositorio UG. <https://repositorio.ug.edu.ec/server/api/core/bitstreams/49822e2f-55a3-43cc-ac67-a4c037409952/content>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) .