

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE**



**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Gamificación en el área de comunicación en estudiante
de educación primaria 2025**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORES:

Ahuanari Vilchez, Luz Angelica (Orcid: 0009-0007-9271-3989)

Anaya Mallma, Marleni Elena (Orcid: 0009-0001-4255-4066)

Canchari Ninahuanca, Alina Rosario (Orcid: 0009-0004-0121-4243)

Cívico Sanchez, Yessida (Orcid: 0009-0006-3372-1439)

ASESOR:

Dra. Guevara Chinchayán, Patricia Maribi (Orcid: 0000-0002-5360-9018)

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Teoría y métodos educativos

SUB LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Estrategias metodológicas

Nuevo Chimbote – Perú

2025

METADATOS COMPLEMENTARIOS

DATOS DE LOS AUTORES	
Datos del autor 1	
Apellidos y nombres	Ahuanari Vilchez Luz Angelica
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	00123054
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-9271-3989
Datos del autor 2	
Apellidos y nombres	Anaya Mallma Marleni Elena
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40218517
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0001-4255-4066
Datos del autor 3	
Apellidos y nombres	Canchari Ninahuanca Alina Rosario
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	09689665
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0004-0121-4243
Datos del autor 4	
Apellidos y nombres	Cívico Sánchez Yessida
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	74903857
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-3372-1439
DATOS DE ASESOR	
Apellidos y nombres	Guevara Chinchayán Patricia Maribi
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32770703
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-4560-6537
Título / Grado académico	Doctorado
DATOS DEL JURADO	
Presidente	
Apellidos y nombres	Castro Zanoni Orland Keneddy
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	19188374
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-9907-7484
Título / Grado académico	Doctorado
Secretario	
Apellidos y nombres	Guevara Chinchayán Patricia Maribi
Tipo de documento de identidad	DNI

Número de documento de identidad	32770703
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-4560-6537
Título / Grado académico	Doctorado
Vocal	
Apellidos y nombres	Espinoza Quiñones Hermenegildo
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32981194
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-9492-2550
Título / Grado académico	Magister
DATOS DE LA INVESTIGACIÓN	
Campo de la investigación y el desarrollo OCDE Consultar el listado en el enlace:	Educación general https://purl.org/pe.repo/ocde/ford-5.03.01
Idioma (Normal ISO 639-3)	SPA - español
Tipo de trabajo de investigación	Trabajo de Investigación
País de publicación	PE - Perú
Grado académico o título profesional	Bachiller
Nombre del grado o título profesional	Bachiller en Educación
Ubicación geográfica de la investigación	País: Perú Departamento: Ancash Provincia: Santa Distrito: Nuevo Chimbote Lugar: Zona de Equipamiento Metropolitana Mz. C Lte. 01
Nombre del programa de estudios	Educación Primaria
Código del programa.	112016
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Marzo 2024 – diciembre 2025

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Patricia Maribi Guevara Chinchayán, formadora de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, asesora del Trabajo de Investigación, titulado: **“Gamificación en el área de comunicación en estudiante de educación primaria 2025”**, presentado por las autoras: Ahuanari Vilchez Luz Angelica, Anaya Mallma Marleni Elena, Canchari Ninahuanca Alina Rosario y Cívico Sánchez Yessida, para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación del Programa de Profesionalización Docente en Educación Primaria.

CERTIFICO que:

El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 14%, nivel PERMITIDO; así lo consigna el reporte emitido por el software de similitud Turnitin el 29/12/2024, con cuarenta y siete (47) folios, para continuar con los trámites correspondientes y para su publicación en el repositorio institucional.

Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título correspondiente.

Nuevo Chimbote, 14 de enero del 2025.

Firma del Asesor:



DNI: 32770703



Nombres y apellidos del asesor: Patricia Maribi Guevara Chinchayán

CAPTURA DE TURNITIN




14% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Exclusiones

- ▶ N.º de fuente excluida

Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 5%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Luz Angelica Ahuanari Vilchez y Marleni Elena Anaya Mallma, Canchari Ninahuanca Alina Rosario y Cívico Sánchez Yessida Estudiantes del Programa de Profesionalización Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presentamos el Trabajo de Investigación: **“Influencia de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación en una institución educativa , 2024”**; para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación, del programa de estudios de Educación Primaria.

Por tanto, declaramos su autenticidad bajo juramento, lo siguiente:

- Que, la investigación desarrollada es de nuestra autoría.
- Hemos mencionado todas las fuentes empleadas en la investigación, identificando toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- La investigación no ha sido previamente presentada, completa ni parcialmente, para la obtención de otro grado académico o título profesional.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, nos sometemos a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la EESPP Chimbote.

Nuevo Chimbote, 05 de enero de 2024



.....
Luz Angelica Ahuanari Vilchez
DNI: 00123054



.....
Marleni Elena Anaya Mallma
DNI: 40218517



.....
Alina Rosario Canchari Ninahuanca
DNI: 09689665



.....
Yessida Cívico Sánchez
DNI: 74903857

Dedicatoria

Este proyecto está dedicado con todo nuestro cariño y gratitud a nuestras familias, quienes han sido el pilar fundamental en cada etapa de nuestro camino. A nuestros hijos, por su amor incondicional, apoyo constante y por haber creído en nosotros, impulsándonos a alcanzar nuestras metas y sueños.

A nuestros esposos, que siempre han estado allí para motivarnos, brindándonos su apoyo y comprensión en los momentos más difíciles. Gracias por hacer de este proceso algo mucho más llevadero y memorable.

A nuestros profesores, por su dedicación, sabiduría y paciencia, quienes con su enseñanza nos guiaron en todo momento, impulsándonos a ser mejores y a seguir aprendiendo.

Finalmente, a nosotras mismas, las cuatro integrantes de este proyecto, por el esfuerzo, trabajo en equipo y la pasión con la que realizamos cada tarea encomendada. Hemos logrado superar retos y aprender, creciendo no solo como estudiantes, sino también como personas.

Agradecimiento

En primer lugar, queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la realización de este proyecto. Cada uno de ustedes ha jugado un papel fundamental en el desarrollo de nuestro trabajo.

A nuestros hijos, por su constante apoyo, amor incondicional y por brindarnos el respaldo necesario en todo momento. Gracias por su comprensión, paciencia y por estar siempre allí cuando más lo necesitamos, tanto en los buenos como en los momentos difíciles.

A nuestros maestros y asesores, por su orientación, paciencia y dedicación. Cada uno de ustedes nos brindó valiosos consejos y nos motivó a seguir adelante. Gracias por compartir su conocimiento y por guiarnos en cada paso de este proceso.

A nuestros compañeros de equipo, quienes han sido una parte esencial en la realización de este proyecto. A través del trabajo en conjunto, el respeto y la colaboración mutua, hemos logrado superar retos y lograr nuestro objetivo. Gracias por su esfuerzo, compromiso y por aportar sus ideas y talentos únicos en cada etapa del trabajo.

Finalmente, agradecemos a todas las personas que de alguna forma contribuyeron, ya sea con su tiempo, consejos o ayuda, y que hicieron de este proyecto una experiencia más enriquecedora y significativa.

Este proyecto es el reflejo del esfuerzo colectivo, y por ello, cada uno de ustedes merece nuestro más sincero agradecimiento.

Índice

Carátula.....	i
Certificado de similitud	¡Error! Marcador no definido.
Declaración jurada de autenticidad	v
Dedicatoria	vii
Agradecimiento	viii
Índice	ix
Resumen	x
1. INTRODUCCIÓN	11
1.1. Descripción y formulación del tema de investigación	11
1.2. Objetivos	15
1.2.3. Objetivo general	15
1.2.4. Objetivos específicos	15
1.3. Importancia del trabajo de Investigación	15
2. ARGUMENTACIÓN TEÓRICA	17
3. CONTRASTACIÓN PEDAGÓGICA	26
4. CONCLUSIONES	38
5. REFERENCIAS	40
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.

Resumen

El presente estudio enfocado a la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación, tiene como objetivo Conocer la importancia de la gamificación en el aprendizaje los estudiantes en el área de comunicación en una institución educativa , 2024. Según lo planteado por Ruíz-Chávez y Terrones-Marreros (2023), la gamificación es un enfoque pedagógico que incorpora elementos propios de los juegos en entornos de enseñanza, promoviendo así la participación activa y el interés del estudiante. Asimismo, López et al. (2021) argumentan que esta estrategia facilita el acceso a temas complejos al presentarlos de manera lúdica y estimulante. En síntesis, la gamificación se presenta como una herramienta clave para fortalecer la motivación y el compromiso de los estudiantes en el área de comunicación, fomentando un aprendizaje dinámico y significativo que permite desarrollar habilidades comunicativas de forma creativa.

Palabras clave: gamificación, actividades, aprendizaje, comunicación.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción y formulación del tema de investigación

La gamificación, entendida como la integración de elementos de juego en entornos formativos, ha ganado relevancia como estrategia educativa en diversas disciplinas. Sin embargo, su implementación en el aprendizaje de estudiantes de comunicación enfrenta varios retos: La falta de tecnología adecuada y la limitada capacitación docente en plataformas interactivas pueden comprometer su efectividad; como también, la percepción estudiantil sobre los juegos en clase varía, puesto que algunos los consideran una disminución de la seriedad académica; de igual manera, adaptar los contenidos específicos de comunicación a dinámicas lúdicas representa otro desafío, pues no siempre es sencillo diseñar actividades que fortalezcan habilidades como la redacción, el análisis reflexivo y la creatividad. Ante estos obstáculos, resulta pertinente examinar cómo la gamificación influye en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes, sobre todo en una disciplina donde las competencias comunicativas son esenciales para el éxito profesional (Egas-Villafuerte et al., 2024).

En el contexto internacional, se destaca el caso de España, donde un 60% de los docentes de educación primaria han integrado estrategias de gamificación en las áreas de comunicación y lenguas; obteniendo como resultado, un 25% de los estudiantes evidenciaron una mejora en su comprensión lectora, mientras que un 30% mostraron una participación dinámica en clase. De igual modo, en Estados Unidos, la implementación de herramientas gamificadas en el ámbito de la enseñanza de la comunicación y el lenguaje abarca al 70% de las escuelas primarias, lo cual ha derivado en una mejora notable; por lo que se observó un incremento del 20% en las habilidades de escritura y del 15% en la comprensión lectora. En tal sentido, a medida que estas prácticas se expanden, se abre un horizonte prometedor para una educación interactiva y eficaz (Prieto-Andreu et al., 2022).

De manera similar, en Japón, la integración de la gamificación en el ámbito educativo ha generado resultados sobresalientes; donde el 65% de las instituciones de educación primaria han incorporado enfoques basados en juegos en la enseñanza de la lengua japonesa, logrando un avance significativo en la calidad del aprendizaje; a través de esta estrategia, se ha registrado un incremento del 18% en las competencias de comunicación oral; a su vez, un 22% de los estudiantes han mostrado un interés renovado y un compromiso superior en actividades relacionadas con la lectura y escritura, lo cual refleja una motivación genuina hacia el aprendizaje de su lengua nativa. Por otra parte, en China, se visualiza una implementación de la misma de forma gradual; de modo que, la mitad de

las escuelas primarias han adoptado métodos gamificados en sus programas de enseñanza del idioma chino; estas prácticas innovadoras han conducido a un aumento del 20% en la participación estudiantil en las clases (Romero y Buzón, 2023).

En tal sentido, en Rusia y Alemania, el 35% y 40% respectivamente, de las escuelas primarias han implementado alguna forma de gamificación en sus programas educativos; estas iniciativas se centran en áreas como matemáticas y ciencias, con el objetivo de aumentar la participación y el interés de los estudiantes. En Francia; se reveló que el 55% de los docentes de educación primaria han incorporado elementos de gamificación en sus clases de comunicación y lenguas; exponiendo que el 20% de los estudiantes mejoró en su comprensión lectora y aumentaron la participación activa. En Suiza, solo el 30% de las escuelas primarias utilizan herramientas gamificadas en la enseñanza de la comunicación y el lenguaje; sin embargo, los datos muestran que estas prácticas han contribuido a un incremento del 15% en las habilidades de escritura y un 10% en la comprensión lectora entre los estudiantes (Sevillano y Vázquez, 2022).

En Latinoamérica, se visualizó en Argentina, que el 65% de las escuelas primarias ha adoptado estrategias de ludificación en sus programas de comunicación para contrarrestar la escasa motivación de los estudiantes hacia la lectura y la escritura; esta apatía, exacerbada durante y después de la pandemia, se atribuye al uso continuo de medios digitales, lo que llevó a las autoridades a promover herramientas interactivas que vuelvan el aprendizaje atractivo y accesible. En el caso de Venezuela, el 40% de las instituciones educativas primarias han integrado técnicas de ludificación en el ámbito de la comunicación; esta medida ha sido clave para paliar la escasez de recursos educativos tradicionales y las limitaciones en infraestructura, problemas profundizados por la crisis económica que afecta al país; por ende, el uso de herramientas digitales ha permitido mejorar la interacción y participación estudiantil en entornos con acceso limitado a recursos físicos, ofreciendo alternativas educativas dinámicas y adaptables (López et al., 2022).

Aparte de ello, en Brasil, el 70% de las escuelas primarias en São Paulo ha implementado la gamificación en la enseñanza de la comunicación, motivadas por la necesidad de mejorar las habilidades escritas y orales de los estudiantes, cuyo rendimiento ha sido bajo en evaluaciones nacionales; por lo que las autoridades educativas han apoyado esta estrategia para motivar a los alumnos aprovechando su interés en tecnologías digitales y juegos interactivos, promoviendo un aprendizaje activo. De forma similar, en Chile, el 55% de las escuelas primarias ha adoptado estrategias de gamificación en lenguaje y comunicación, buscando incentivar la lectura desde edades tempranas. En Bolivia, el 45% de las instituciones educativas primarias de La Paz han incorporado la gamificación en clases de comunicación, incrementando en un 22% la comprensión lectora

y favoreciendo así el desarrollo de competencias en entornos interactivos, sobre todo en zonas con acceso limitado a materiales educativos (Vásquez, 2021).

En el contexto nacional, en la Institución Educativa Particular "Huellitas de las Américas", ubicada en Junín, se implementó una estrategia de gamificación en estudiantes de tercer grado para optimizar su aprendizaje en matemáticas; no obstante, el proceso enfrentó ciertos desafíos, debido a la insuficiente preparación de los docentes en esta metodología; como consecuencia, el 71% de los estudiantes no experimentó mejoras significativas en su rendimiento académico en el área, aunque sí evidenció un aumento en el interés y la motivación hacia la asignatura. De igual modo, en Lima, en una institución educativa pública de Pachacamac, se adoptó también la gamificación como respuesta a la necesidad de los docentes de fortalecer el aprendizaje en estudiantes de primer grado; gracias a esta iniciativa, se logró que el 48% de los alumnos alcanzara una mayor comprensión lectora y capacidad de concentración, contribuyendo así a su desarrollo cognitivo (Cueva-Cáceres, 2023).

En la región de Huánuco, en la I.E N° 32213, se observó que los estudiantes enfrentan notables carencias en recursos tecnológicos; impidiéndoles emplear métodos como la gamificación, situación que también se replica en muchas escuelas rurales debido a la escasez de dispositivos electrónicos, falta de acceso a internet y limitada comprensión en el manejo de herramientas tecnológicas, tanto por parte del personal docente como del alumnado. En contraste, una I.E N° 0456 en Arequipa decidió implementar la gamificación para abordar la falta de interés y el aprendizaje poco significativo observado en los estudiantes de primaria en el área de comunicación; por ende, las autoridades educativas consideraron oportuno incluir esta estrategia en el currículo, con el propósito de mejorar el rendimiento académico; tras aplicar la gamificación, el 78% de los estudiantes alcanzó un nivel excelente en las competencias de dicha área, mostrando un notable progreso en su desempeño y compromiso educativo (Huamaní y Vega, 2023).

En el distrito de Ancash, el desempeño académico de los estudiantes de educación primaria en el área de comunicación enfrenta desafíos relevantes, manifestados en calificaciones bajas y dificultades para alcanzar los estándares en habilidades de comprensión y expresión; esto puede deberse a la falta de estrategias pedagógicas que integran, de manera accesible y efectiva, las competencias comunicativas requeridas. Los métodos de enseñanza tradicionales, sustentados en prácticas pasivas y repetitivas, limitan el desarrollo de las destrezas lingüísticas y cognitivas imprescindibles en esta etapa educativa, generando así un efecto adverso en el rendimiento de los estudiantes. La adopción de metodologías activas que fomenten la participación y el pensamiento crítico

resulta clave para subsanar estas deficiencias y promover un aprendizaje significativo y duradero (Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Chimbote, 2022).

La gamificación es una estrategia pedagógica innovadora que puede optimizar el rendimiento académico en el área de comunicación al brindar a los estudiantes oportunidades para practicar y fortalecer sus habilidades de forma atractiva y estimulante; mediante la inclusión de elementos lúdicos en el proceso educativo, se facilita la comprensión y retención de contenidos complejos, lo cual podría traducirse en una mejora notable de los resultados académicos; sin embargo, en la región de San Martín, implementar esta metodología enfrenta obstáculos significativos debido a la falta de capacitación específica para los docentes, así como a la limitada disponibilidad de recursos tecnológicos y didácticos necesarios para aplicar esta estrategia con efectividad; además, las barreras estructurales dentro de las instituciones educativas contribuyen a la dificultad de adoptar la gamificación de manera óptima, limitando así su potencial impacto en el rendimiento estudiantil y su papel en la innovación educativa regional (Ramirez, 2023).

La carencia de métodos innovadores, como la gamificación, en los procesos educativos evidencia un impacto negativo en los resultados de aprendizaje, reflejándose en bajos niveles de logro académico y en una creciente distancia frente a los estándares nacionales e internacionales en comunicación. La falta de progreso en este ámbito no solo limita habilidades básicas como la comprensión lectora y la expresión escrita, sino que también reduce la capacidad de los estudiantes para articular ideas y analizar información, competencias esenciales para su desarrollo integral y su autonomía en el aprendizaje. Si los métodos pedagógicos siguen basados en enfoques tradicionales poco efectivos, la región de Ancash podría enfrentar una brecha educativa cada vez mayor en sus estudiantes de primaria, comprometiendo su éxito futuro en niveles educativos avanzados y afectando su desempeño social y profesional (Calderón et al., 2022).

Estos acontecimientos permiten los investigadores indagar y optar por la ejecución del presente estudio, con la finalidad de conocer como la gamificación influye en el aprendizaje de los estudiantes de comunicación en una institución educativa, 2024.

1.2. Objetivos

1.2.3. Objetivo general

Fundamentar la gamificación para el aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación en una institución educativa, 2024.

1.2.4. Objetivos específicos

- Analizar la importancia de la gamificación para el aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación en una institución educativa, 2024
- Describir el rol del docente en la implementación de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación en una institución educativa, 2024.
- Explicar experiencias pedagógicas relacionadas a la gamificación para el aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación en una institución educativa, 2024.
- Describir los elementos y técnicas de gamificación aplicados en el proceso de aprendizaje en los estudiantes en el área de comunicación en una institución educativa, 2024.
- Identificar los beneficios y desafíos que presenta la implementación de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación en el contexto educativo actual en una institución educativa, 2024.

1.3. Importancia del trabajo de Investigación

La presente investigación resulta fundamental en la formación profesional del educador, dado que promueve el conocimiento y la aplicación de metodologías innovadoras, como la gamificación, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo en áreas indispensables de la educación primaria. La gamificación, adaptada a los intereses de los estudiantes de la era digital, emerge como una estrategia efectiva para captar su atención, mejorar su rendimiento y potenciar sus habilidades de comunicación de forma dinámica y atractiva; respondiendo a la necesidad de modernizar los métodos educativos tradicionales, como también impulsa el compromiso y la participación activa de los estudiantes en su propio aprendizaje.

Desde la perspectiva formativa, este estudio permite al investigador adquirir competencias que lo capaciten como un docente preparado para enfrentar los desafíos actuales de la educación, integrando en su práctica profesional una visión integral que

incorpora herramientas tecnológicas y técnicas innovadoras. La investigación resalta la importancia de la innovación continua en la práctica docente y fomenta la adopción de enfoques pedagógicos que se alinean con las exigencias del Programa de Estudios de Educación, fortaleciendo tanto el desarrollo integral del docente como su capacidad para implementar recursos que mejoren el aprendizaje de los estudiantes.

Asimismo, este estudio aborda elementos claves de la gamificación, el rol del docente y los beneficios y desafíos de su implementación, generando así una base sólida para futuras aplicaciones en el ámbito de la educación primaria. Al explorar estas dimensiones, la investigación contribuye a que los educadores puedan utilizar la gamificación de manera informada y estratégica, optimizando el aprendizaje y el desarrollo de habilidades comunicativas en sus estudiantes de una manera que responde efectivamente a las necesidades educativas del siglo XXI.

2. ARGUMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes

Zambrano-Vera, Alcívar-Williams, y Vergel-Parejo (2024), **su estudio fue de enfoque mixto, de tipo básico y de diseño cuasi experimental**, el estudio se realizó en una Institución educativa en Ecuador, cuyo fin fue examinar la influencia de la gamificación en el aprendizaje y la motivación. Su población y muestra fueron 57 estudiantes, se aplicó el cuestionario como instrumento, el cual permitió responder al objetivo. Bajo el análisis de los resultados se revelaron que el 85% de los estudiantes logró adquirir nuevos conceptos académicos, de los cuales el 85% mostró capacidad para aplicarlos en contextos prácticos; por otro lado, un 95% manifestó un alto nivel de interés y entusiasmo en su aprendizaje, el 90% evidenció un incremento en su compromiso y perseverancia en actividades relacionadas con los temas abordados en la institución. En conclusión, la gamificación tuvo un impacto significativo tanto en el aprendizaje como en la motivación de los estudiantes; por tanto, los docentes lograron alcanzar sus metas educativas, dado que el alumnado mostró una mayor comprensión y disposición activa en el desarrollo de las clases.

Gómez-Paladines y Ávila-Mediavilla (2021), **su investigación fue de enfoque cualitativo, de tipo básica y diseño no experimental**, el estudio se realizó en una institución en Ecuador y tuvo como propósito analizar cómo la gamificación impacta en la motivación de estudiantes de primaria. La población muestral se conformó por 29 estudiantes de segundo grado, se aplicó la ficha de observación. El análisis de los resultados reveló que, tras implementar la gamificación, el 44.8% del alumnado incrementaron su interés en la actividad académica, y el 34.5% repitió la tarea varias veces, mostrando una notable participación; de modo que el 93.1% manifestó una actitud favorable hacia el aprendizaje mediante la implementación de estrategias innovadoras. En conclusión, la gamificación tuvo un impacto positivo en la motivación estudiantil, evidenciando que esta estrategia facilita un ambiente de aprendizaje dinámico y, a su vez, permite que los docentes logren un desarrollo significativo de habilidades y conocimientos en el alumnado.

García, Núñez y Gastello (2024) su estudio presentó un enfoque cuantitativo, de tipo básica, el estudio se realizó en una institución educativa en Lima. Su finalidad fue determinar la influencia de la gamificación en la mejora de las habilidades de comunicación en estudiantes de primaria. La población y muestra se conformó por 80 estudiantes, para el recojo de información emplearon una prueba de pre y post test con el fin de medir las dimensiones de las habilidades de comunicación: **saber hablar, saber escuchar, saber leer y saber escribir**. Los resultados revelaron

mejoras significativas en el grupo experimental, donde el 78% alcanzó un nivel excelente en el posttest, comparado con el 10% al inicio del estudio, donde la significancia fue de 0.000, lo cual significa que la gamificación tuvo un impacto positivo en las habilidades de comunicativas de los estudiantes. En conclusión, la gamificación es una estrategia efectiva para fomentar la interacción entre los estudiantes, motivándolos a superar desafíos mediante el juego, mejorando su capacidad de comunicación en contextos educativos.

Bellido, Padilla, Avalos y Martínez (2023), **la investigación fue de enfoque cuantitativo, de tipo básica y de diseño descriptivo- correlacional y no experimental**, la investigación se realizó en una institución educativa privada del Cusco. Con el fin de determinar de qué forma la gamificación se relaciona con el rendimiento académico de los estudiantes. Su población muestral estuvo conformada por 41 estudiantes del sexto grado, además como instrumento se aplicó el cuestionario, el cual fue de elaboración propia del autor. Los resultados revelaron que, el 95.1% de los estudiantes consideraron como positivo la gamificación, dado que forma parte de su proceso de aprendizaje; razón por la cual, tras la implementación de esta estrategia, el 100% de los participantes evidenció un incremento en su rendimiento académico, lo cual ayudó a mitigar problemas habituales en la resolución de problemas y en el procesamiento de información. En conclusión, se estableció una relación directa entre la gamificación y el rendimiento académico en estudiantes de primaria en la institución educativa estudiada.

Campos (2023), **el estudio fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y diseño pre experimental** y se realizó en una institución pública de Pachacamac, tuvo como fin determinar cómo la gamificación mejora el aprendizaje cooperativo de los estudiantes. Su población y muestra se conformó por 20 estudiantes de primer grado, para la recolección de datos utilizaron una guía de observación. Los resultados revelaron que, a través de la gamificación, el 29.6% de los estudiantes alcanzó los objetivos académicos establecidos, el 11.75% desarrolló mayor independencia y responsabilidad personal; asimismo, el 8% mejoró en su capacidad de trabajo colaborativo; destacando la eficacia de la gamificación. En conclusión, la gamificación emergió como una estrategia eficaz para optimizar el aprendizaje cooperativo y estimular la autonomía estudiantil, evidenciando que la innovación en recursos pedagógicos, fortalece el desarrollo integral de los estudiantes.

Morales (2022), **su estudio fue de enfoque cuantitativo, de tipo básica y de diseño pre experimental**, este se desarrolló en una Institución N°519 Nuevo Chimbote, y tuvo como fin evaluar la efectividad de un programa gamificado en el

desempeño académico estudiantil. Su población se conformó por 52 estudiantes y la muestra por 20 estudiantes, para el recojo de información se empleó un cuestionario. Resultados: En el pretest, el 65% de los estudiantes se encontraba en un nivel intermedio; sin embargo, tras la implementación del programa, el 75% alcanzó un nivel avanzado, mientras que ninguno permaneció en el nivel inicial; evidenciando mejoras significativas en las competencias comunicativas. En conclusión, la gamificación demostró tener un impacto positivo y significativo en el rendimiento académico, promoviendo una mayor efectividad en el aprendizaje a través de esta innovadora estrategia académica.

Menacho (2021), *la investigación presentó un enfoque cuantitativo, de tipo básica y de diseño pre experimental*, este estudio se ejecutó en una institución educativa de Huaraz. Cuya finalidad fue identificar el aprendizaje colaborativo como una estrategia efectiva para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. La población y muestra se conformó por 46 estudiantes, también para la aplicación de los datos se aplicó un cuestionario. Bajo el análisis de los resultados mostraron que, previo a la intervención, el 66.7 % de los participantes registraba bajos puntajes en comprensión lectora; sin embargo, tras la aplicación de estrategias de aprendizaje en colaboración, el 58.3% alcanzó un nivel regular y el 25% se posicionó en un nivel alto en la comprensión literal. En conclusión, el aprendizaje compartido favorece de manera significativa la comprensión lectora en estudiantes de educación básica regular; de modo que la innovación pedagógica contribuye a alcanzar las metas académicas.

2.2. Teorías científicas

Para sustentar este estudio, se consideró la *teoría del aprendizaje constructivista* de Piaget (1971), quien establece que el aprendizaje es un proceso activo donde las personas interpretan y construyen sentido a partir de la interacción con su entorno. A través de la asimilación y la acomodación, los individuos adaptan su conocimiento frente a nuevos desafíos, creando una experiencia personalizada y dinámica; de igual modo, resalta la curiosidad y la motivación intrínseca como factores determinantes para un aprendizaje significativo (Villacis et al., 2023). En un contexto gamificado, elementos como la narrativa, los retos escalonados y el progreso visible potencian la curiosidad y el deseo de explorar. Cada logro alcanzado refuerza la motivación mediante recompensas tangibles o simbólicas que reconocen el esfuerzo del estudiante; en consecuencia a lo mencionado no solo favorece la retención de información, sino que también desarrolla habilidades esenciales como

la resolución de problemas y el pensamiento crítico, contribuyendo al aprendizaje integral (Navarrete et al., 2021).

De acuerdo con Csikszentmihalyi, (1998) quien desarrolló la **teoría del flujo**, describe que es el estado óptimo de experiencia donde las personas se concentran en una actividad, perdiendo la noción del tiempo y enfocándose por completo en lo que realizan; este estado surge cuando se logra un equilibrio preciso entre el desafío de la tarea y las habilidades del individuo, puesto que la actividad debe ser desafiante para incentivar el esfuerzo, pero no tan exigente como para generar ansiedad o frustración. En este marco, el flujo actúa como un catalizador que fomenta la concentración, la satisfacción y la eficacia, promoviendo el disfrute y el aprendizaje (Correa et al., 2024). En un contexto educativo, este concepto resulta invaluable, debido a que permite diseñar experiencias que potencian la motivación intrínseca de los estudiantes, sumergiéndolos positivamente en la actividad, lo cual favorece un enfoque prolongado y un aprendizaje significativo, logrando no solo mejorar el rendimiento, sino también fortalecer la conexión emocional con la tarea y enriquecer el proceso de adquisición de conocimientos (Heutte et al., 2021).

Por su parte, (Vygotsky, 1934), formuló en su **teoría sociocultural** que el aprendizaje y el desarrollo cognitivo son procesos intrínsecamente sociales, moldeados por la interacción con otros y el contexto cultural que rodea al individuo; así, el conocimiento no nace de forma aislada, sino que se construye de manera colectiva mediante el diálogo, el intercambio de ideas y la colaboración. En consecuencia, enfatiza el papel del entorno cultural como proveedor de herramientas psicológicas, tales como el lenguaje, los sistemas simbólicos y los valores, los cuales mediatizan el aprendizaje y orientan el desarrollo cognitivo (Junco et al., 2024). Asimismo, esta teoría introduce el concepto de zona de desarrollo próximo, que describe el rango de habilidades y conocimientos que un estudiante puede alcanzar con apoyo de un adulto o un compañero avanzado en la clase; dicho rango destaca el potencial del aprendizaje, sobre todo en entornos colaborativos donde la interacción impulsa al estudiante a superar lo que lograría de manera individual (Sarmiento-Campos et al., 2022).

En cuanto a la **teoría del aprendizaje situado**, propuesta por Lave y Wenger (1991), sostienen que el aprendizaje resulta significativo cuando se desarrolla en contextos auténticos que reproducen situaciones de la vida cotidiana; por lo que el conocimiento no debe transmitirse de forma abstracta, sino integrarse en escenarios prácticos que evidencien su utilidad. En este enfoque, el aprendizaje trasciende la acumulación de conceptos y se centra en la participación activa en prácticas sociales,

lo que permite a los individuos integrarse en comunidades de aprendizaje y adquirir competencias relevantes (Robles et al., 2024). Además, los autores introducen la participación legítima periférica, un proceso gradual donde los novatos asumen roles activos en comunidades de práctica; este proceso no solo favorece la adquisición de habilidades y conocimientos, sino también la comprensión de los valores, normas y cultura del grupo; de modo que este enfoque holístico combina dimensiones cognitivas, emocionales y sociales, promoviendo una comprensión integral y funcional del contenido (Zambrano-Salazar et al., 2024).

De acuerdo a lo expuesto en este apartado, la gamificación en el aprendizaje integra diversas teorías científicas que enriquecen la experiencia educativa. Desde el enfoque constructivista de Piaget, fomenta la interacción activa, la experimentación y la retroalimentación, transformando el aprendizaje en un proceso autónomo y motivador. La teoría del flujo introduce metas claras, retroalimentación inmediata y desafíos equilibrados, generando concentración plena y disfrute, además de fortalecer habilidades como resiliencia y autorregulación. La perspectiva sociocultural de Vygotsky resalta la colaboración y la interacción cultural, elementos indispensables en entornos gamificados para el desarrollo integral en estudiantes de nivel primario. Por otro lado, la teoría del aprendizaje situado conecta los saberes con contextos reales, permitiendo su aplicación práctica y significativa. En conjunto, estas teorías fundamentan entornos gamificados que dinamizan el aprendizaje, desarrollan competencias y vinculan los conocimientos con la vida cotidiana.

2.3. La gamificación

Por su parte, Murayari et al. (2023) lo definen como la adaptación de elementos y dinámicas de los juegos a contextos no lúdicos, como la educación, para promover la motivación, el compromiso y la participación estudiantil; por el cual, mediante reglas claras, objetivos específicos y recompensas, esta estrategia convierte el aprendizaje en experiencias atractivas y significativas; de modo que en el nivel primario, facilita el aprendizaje activo al involucrar a los estudiantes de forma efectiva. De manera similar, López et al. (2021) la describe como una herramienta que emplea mecánicas de juego para reforzar la retención de conocimientos y fomentar un aprendizaje dinámico; a su vez, destaca su capacidad para simplificar conceptos complejos mediante actividades desafiantes y lúdicas. Por su parte, Baeza (2022) resalta el uso de diseño de juegos en entornos educativos, lo cual estimula el compromiso mediante puntos, logros y niveles; este enfoque no solo dinamiza el aprendizaje, sino que también potencia habilidades cognitivas y sociales, promoviendo la interacción y el cumplimiento de objetivos educativos.

De acuerdo con lo mencionado en el párrafo anterior, la gamificación en el ámbito educativo impulsa el interés y la participación activa de los estudiantes, fortaleciendo su desarrollo social y emocional; a través de dinámicas lúdicas, los niños adquieren habilidades para colaborar, resolver conflictos y manejar frustraciones, elementos determinantes para su crecimiento integral. Asimismo, la inclusión de mecánicas de juego permite ajustarse a diversas capacidades y estilos de aprendizaje, promoviendo la equidad en el aula. En lugar de actividades homogéneas, los docentes pueden diseñar retos adaptados al ritmo y necesidades individuales de los alumnos. De manera similar, el uso de plataformas interactivas genera entornos personalizados que responden a las particularidades de cada estudiante. Estas herramientas tecnológicas fomentan la independencia en el aprendizaje y permiten un monitoreo continuo del progreso. Por último, las experiencias adaptadas consolidan tanto competencias específicas como el interés genuino por aprender.

2.3.1 La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes

Según Ruíz-Chávez y Terrones-Marreros (2023) lo definen como un enfoque educativo que incorpora mecánicas de juego en la enseñanza para incentivar la participación y el interés del estudiante, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia estimulante que fortalece el compromiso emocional. Por su parte, Caraballo (2023) describe esta estrategia como el uso de elementos de diseño de juegos para optimizar el aprendizaje en áreas específicas, como la comunicación, proporcionando un ambiente interactivo donde el disfrute motiva a los estudiantes. Márquez y Angulo (2024) destacan que es una técnica pedagógica basada en dinámicas lúdicas que desarrolla habilidades cognitivas y comunicativas en estudiantes de primaria; por lo que este enfoque no solo entretiene, sino que sumerge a los estudiantes en experiencias de aprendizaje significativas, facilitando la adquisición progresiva de competencias; consiguiendo así que el juego se convierta en una herramienta necesaria para potenciar la conexión profunda del estudiante con los contenidos.

Por su parte, Briceño (2022) destaca que la gamificación revoluciona la educación al integrar dinámicas lúdicas que motivan a los estudiantes a alcanzar objetivos y superar desafíos. Por otro lado, Lampropoulos y Kinshuk (2024) sostienen que esta metodología emplea herramientas interactivas inspiradas en videojuegos, promoviendo una participación activa y el compromiso en el aprendizaje; asimismo, este método fortalece el sentido de pertenencia y la superación personal; por lo que en el ámbito de comunicación, este impulsa la práctica constante de competencias lingüísticas en entornos que estimulan la exploración y la creatividad, favoreciendo

una retención profunda del conocimiento. Lorenzo-Lledó et al. (2023) describen esta estrategia como un sistema que adapta reglas del juego al aprendizaje para captar la atención estudiantil; en consecuencia, propicia el desarrollo de habilidades mediante desafíos relevantes y actividades dinámicas; en tal sentido, concluyeron que convierte el aprendizaje en una experiencia activa, personalizada y ajustada a las necesidades de cada estudiante, optimizando los resultados educativos.

Sintetizando lo expuesto por los autores, la gamificación fomenta un aprendizaje autónomo, donde los estudiantes asumen roles activos, desarrollando habilidades estratégicas y adaptativas; como también, potencia la cooperación, la creatividad y la resolución de problemas complejos, promoviendo aprendizajes significativos en un entorno motivador. Al integrar dinámicas lúdicas, fortalece competencias cognitivas, sociales y críticas, logrando una comprensión profunda y trascendente de los contenidos educativos.

2.3.2. Importancia

En particular, la gamificación genera en los estudiantes de nivel primario una motivación intrínseca fundamental para su aprendizaje. A través de dinámicas lúdicas, estimula el interés por los contenidos académicos y fomenta una conexión significativa con el material educativo; es así que el aprendizaje se transforma en una experiencia gratificante en lugar de una obligación, lo que potencia su autonomía y entusiasmo (Zeybek y Saygi, 2024). De igual modo, fortalece las habilidades sociales mediante actividades colaborativas o competencias amistosas, donde los estudiantes desarrollan cooperación, respeto y aprecio por el esfuerzo grupal; el cual tales interacciones les enseñan a resolver conflictos y comunicarse eficazmente, competencias necesarias para su vida escolar y personal (Guan et al., 2024). Por último, favorece la retención del conocimiento, dado que las actividades lúdicas asocian el aprendizaje con experiencias positivas, facilitando la memorización y aplicación práctica de conceptos en diferentes contextos, promoviendo un aprendizaje más efectivo y duradero (Norazilawati, 2024).

2.3.3. Elementos y técnicas de gamificación

Para abordar los **elementos**, se consideran las propuestas de Acosta-Yela et al. (2022), entre las cuales destaca **la asignación de roles específicos**; el cual permite que los estudiantes adopten identidades en un entorno educativo, promoviendo empatía y compromiso, además de generar un ambiente donde ellos se perciben como protagonistas de su aprendizaje, lo que incrementa su motivación intrínseca. Asimismo, **el sistema de recompensas y reconocimientos** cobra relevancia, ya que refuerza el esfuerzo y los logros mediante incentivos tanto

tangibles como intangibles. Estas recompensas, que incluyen puntos, distintivos y menciones honoríficas, mantienen una competencia saludable y estimulan el alcance de metas a través de desafíos graduales. Por otro lado, **el trabajo en equipo** se erige como un eje crucial, pues potencia la colaboración y el aprendizaje colectivo. A través de la formación de grupos, los estudiantes desarrollan habilidades interpersonales y trabajan en objetivos comunes, fortaleciendo la cohesión grupal e impulsando un entorno de apoyo recíproco.

Dentro de **las técnicas** se tiene lo señalado por Crespín et al. (2024) en donde se encuentran las **mecánicas de juego** como niveles de dificultad y sistemas de puntaje, que estructuran el aprendizaje al dividir contenidos en objetivos alcanzables, facilitando el seguimiento del progreso y promoviendo un sentido de logro; el cual, los puntajes incentivan la competitividad y el deseo de superar desafíos, estimulando mejoras continuas. Las **misiones y retos** fortalecen habilidades como la resolución de problemas y el pensamiento crítico en un entorno lúdico, permitiendo aplicar conocimientos en contextos prácticos. Por otro lado, la **retroalimentación inmediata** optimiza el aprendizaje al ofrecer evaluaciones constantes que corrigen errores en tiempo real y perfeccionan habilidades. Para finalizar, la **narrativa temática** conecta las actividades con una historia inmersiva, transformando el aprendizaje en una experiencia emocional y motivadora.

2.3.4. Rol del docente en la implementación de la gamificación

El docente, al incorporar la gamificación para el desarrollo de sus competencias comunicativas, asume el **rol de diseñador y guía de experiencias educativas** que integran elementos lúdicos; de modo que mediante dinámicas de juego, fomenta un entorno motivador donde los estudiantes participan activamente, profundizan en temas complejos y desarrollan habilidades en contextos simulados que emulan situaciones reales (Lema et al., 2023). Así, se convierte en **arquitecto de un ecosistema interactivo** que potencia competencias como comunicación, pensamiento crítico y trabajo en equipo (Merino et al., 2023). Esta metodología exige una visión innovadora, donde el docente, como **mentor**, guía a los estudiantes con objetivos claros y retos significativos, adaptándose a los estilos y ritmos de aprendizaje individuales (Guerrero y Vega, 2023). Para terminar, **evalúa de manera continua** el impacto de la gamificación, ajustando estrategias según los resultados obtenidos (Berrones et al., 2023).

2.3.5. Beneficios de la gamificación en el aprendizaje

Según Cañar-Leiton et al. (2022), los beneficios son los siguientes: **Facilita captar y mantener la atención** mediante dinámicas lúdicas; por medio de la

incorporación de niveles, desafíos y recompensas, el aprendizaje se torna atractivo, incentivando la motivación intrínseca y el compromiso activo de los estudiantes. Un beneficio es la **retroalimentación**, que brinda correcciones y reconocimientos al instante, fortaleciendo la comprensión y la memoria; esto contrasta con los métodos tradicionales, que suelen retrasar la evaluación; asimismo, el feedback constante promueve ajustes en las estrategias de aprendizaje, potenciando el desarrollo continuo; a su vez las recompensas refuerzan la confianza y el sentido de logro, fundamentales para el crecimiento personal. También **fomenta habilidades sociales y emocionales** mediante actividades colaborativas, incentivando la comunicación, el respeto y la empatía; para terminar, este enfoque promueve un ambiente inclusivo, facilitando la participación activa y la expresión de ideas, elementos esenciales para el desarrollo integral.

2.3.6. Desafíos en la implementación de la gamificación

Como asegura Suquitana-Reyes et al. (2024), una de las mayores dificultades en la aplicación de esta estrategia radica en **diseñar actividades** alineadas con los objetivos educativos; más que añadir elementos lúdicos, se requiere una planificación rigurosa para reforzar conceptos específicos, lo cual demanda creatividad y comprensión tanto del juego como de las necesidades de los estudiantes. Asimismo, existe el **riesgo de que los estudiantes prioricen recompensas externas sobre el entendimiento de los contenidos**, fomentando una mentalidad superficial; para contrarrestar esto, es necesario estructurar sistemas de premios que estimulen la reflexión y el interés genuino. Por otro lado, la **falta de acceso a recursos tecnológicos** en ciertos contextos representa una barrera significativa, debido a que las plataformas, dispositivos y conectividad son esenciales, pero no siempre viables económicamente. Por último, la **capacitación docente**, pues para integrar esta metodología exige nuevas competencias y un enfoque adaptativo que promueva dinámicas efectivas.

3. CONTRASTACIÓN PEDAGÓGICA

La contrastación pedagógica de la gamificación, con base en los postulados teóricos y los estudios aplicados, permite validar su efectividad como herramienta educativa y su alineación con teorías de aprendizaje contemporáneas. A continuación, se realiza un análisis contrastivo considerando los principios constructivistas de Piaget, el flujo de Csikszentmihalyi, el enfoque sociocultural de Vygotsky y el aprendizaje situado de Lave y Wenger, para comprender cómo estos conceptos se aplican y reflejan en el uso de la gamificación en el contexto educativo.

Constructivismo de Piaget y gamificación

Según Piaget, el aprendizaje es un proceso activo en el que el estudiante asimila y acomoda información a través de experiencias directas. En un entorno gamificado, este principio se ve claramente cuando los estudiantes participan en actividades que requieren aplicar conocimientos previos y resolver problemas dentro de un marco progresivo y motivador, lo cual fortalece su comprensión y les permite reorganizar su conocimiento. Al interactuar en juegos que simulan situaciones cotidianas o académicas, los estudiantes no solo recuerdan conceptos, sino que los integran activamente, transformando el aprendizaje en una experiencia personalizada y adaptativa, tal como sugieren Murayari et al. (2023) y López et al. (2021) al destacar que la gamificación favorece el aprendizaje activo y significativo.

Flujo de Csikszentmihalyi y motivación en la gamificación

La teoría del flujo establece que el aprendizaje óptimo ocurre cuando las actividades presentan un equilibrio entre desafío y habilidad, promoviendo una concentración profunda. En este sentido, la gamificación crea entornos ajustables que permiten a los estudiantes experimentar el flujo al enfrentar retos progresivos y recibir retroalimentación inmediata, lo cual los mantiene inmersos y motivados. Por ejemplo, los sistemas de puntos, logros y recompensas mencionados por Baeza (2022) no solo incrementan el compromiso, sino que también permiten a los estudiantes experimentar una inmersión positiva, manteniéndolos enfocados en el aprendizaje y desarrollando una actitud favorable hacia el proceso educativo.

Sociocultural de Vygotsky y el aprendizaje colaborativo en gamificación

Vygotsky señala que el aprendizaje es un proceso social que se facilita mediante la interacción y colaboración. En la gamificación, este aspecto se fortalece al incorporar dinámicas de equipo, roles y sistemas de recompensas que fomentan la cooperación y el apoyo mutuo entre los estudiantes, como resaltan Barrera et al. (2024) y Briceño (2022). Estas actividades gamificadas crean comunidades de aprendizaje donde los estudiantes

no solo resuelven problemas, sino que también desarrollan habilidades sociales esenciales, como la empatía, la comunicación y la cooperación, elementos vitales en el desarrollo integral de los estudiantes de nivel primario.

Aprendizaje Situado de Lave y Wenger y contextualización de la gamificación

La teoría del aprendizaje situado sostiene que el aprendizaje es eficaz cuando se produce en contextos auténticos o prácticos. En el caso de la gamificación, los entornos de aprendizaje gamificados simulan situaciones de la vida real o académica, permitiendo que los estudiantes apliquen sus conocimientos en experiencias prácticas, como menciona Guamán et al. (2024). La narrativa y los desafíos progresivos proporcionan una experiencia educativa donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que desarrollan competencias aplicables en contextos reales, como la resolución de problemas y la toma de decisiones, mejorando la transferencia del conocimiento a la vida cotidiana.

3.1 Aportes de la experiencia personal relacionada con el tema

Experiencia personal 1

Soy la docente **Marleni Elena Anaya Mallma**, y tengo el orgullo de enseñar en el colegio I.E. 2054 Nuestra Señora de Fátima, ubicado en el distrito de Independencia, departamento de Lima. Me siento muy contenta de trabajar en este pequeño colegio, muy acogedor y quisiera compartir mis experiencias vividas al implementar juegos educativos para fomentar el aprendizaje y mejorar la motivación en los estudiantes.

Al ver a mis estudiantes que se encontraban en un bajo nivel de lecto escritura, supe que tenía que hacer algo para poder ayudarlos. Así que utilicé la gamificación como herramienta para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de primer grado. La idea surgió a partir de la necesidad de captar el interés de los niños, quienes en muchos casos tenían poco acceso a libros en sus hogares y presentaban dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura.

En lugar de depender solo de métodos tradicionales, decidí optar por incorporar juegos y actividades dinámicas que hicieran el aprendizaje más atractivo para los estudiantes. Realicé tarjetas didácticas y los cuentos los proyecté en diapositivas, para diseñar actividades en las que los niños pudieran convertirse en héroes de palabras. Cada semana, los estudiantes completaban desafíos de lectura y escritura para ganar puntos y avanzar en el "camino de la alfabetización". La competencia amistosa entre equipos resultó clave para motivarlos, debido a que podían compartir sus logros y progresar juntos.

Las actividades que realicé con los estudiantes para que participaran eran las siguientes:

1. **El desafío de las palabras perdidas:** Un juego en el que los niños buscaban tarjetas con palabras escondidas en el aula. Cada palabra encontrada debía leerse en voz alta y luego escribirse correctamente en sus cuadernos para ganar puntos adicionales, fue muy emocionante debido a que cada estudiante se convertía en un detective en busca de una prueba en este caso de una palabra, que estaba escondida en algún espacio del aula. Fue maravilloso ver cómo mis estudiantes se emocionaban por encontrar la palabra.
2. **La carrera de los cuentos:** En esta actividad se formaba grupos de niños en la cual tenían que crear un cuento divertido, y luego leerlo en voz alta, así ellos fomentaban la creatividad y el desarrollo de habilidades de lectoescritura. Me gusto verlos a cada grupo de estudiantes como se esforzaban al dar sus pequeñas ideas y en la escritura de palabras, para que su cuento sea el mejor de todos los grupos, y así en cada carrera iban mejorando y a la vez levantando su autoestima.
3. **La tiendita de palabras:** Utilicé fichas de sílabas, en esta ocasión yo era la vendedora de palabras y mis estudiantes eran los compradores. Los niños compraban sílabas para formar palabras y el grupo que completaba las 10 palabras era el ganador. Este juego es muy entretenido debido a que les permite practicar la construcción de palabras de forma muy entretenida y lo más importante aprender la lecto escritura.

Esta experiencia de gamificación en la lecto escritura fue muy positivo tanto para mí como para los estudiantes, quienes demostraron un avance notable en sus habilidades de lectoescritura. El interés que tenía cada estudiante por aprender aumentó de manera evidente, también observé un gran cambio en el ambiente del aula, pues los estudiantes que antes eran tímidos o mostraban desinterés ahora participaban activamente y disfrutaban de las actividades de aprendizaje.

Todo esto me conlleva a seguir mejorando como maestra y seguir dando más de mí para apoyar a cada estudiante que llega a mí y poder así sacarlos adelante, y enseñarle a base de juegos, decirles que todos pueden y nadie se queda atrás.

Experiencia personal 2

Soy la docente **Alina Rosario Canchari Ninahuanca**, y tengo el privilegio de enseñar en el I.E. 65136-B, ubicado en la región de Ucayali, provincia de Atalaya. Me siento muy orgullosa de trabajar en un colegio bilingüe y quisiera compartir las experiencias que

hemos vivido al implementar la gamificación para enseñar lectoescritura en este contexto tan especial.

En nuestro colegio, los estudiantes hablan principalmente su lengua originaria, el asheninka y el castellano como segunda lengua. En este entorno bilingüe presenta desafíos importantes, ya que los métodos tradicionales, basados en repetir y memorizar en español, no siempre logran captar su interés ni motivarlos. Además, la pronunciación, la gramática y la estructura del español son bastante distintas a las de su lengua materna, y esto, en ocasiones, generaba en ellos inseguridad e incluso frustración.

Por eso, decidí probar la gamificación en nuestras clases de lectoescritura, buscando que el aprendizaje se volviera algo significativo y motivador para ellos.

Desde el principio, supe que el proyecto debía comenzar desde su propia cultura, algo que fuera cercano y significativo para ellos. Por eso decidí aplicar el método "Por eso decidí aplicar el método **"La Búsqueda del Tesoro Lingüístico"**, que consiste en que cada estudiante se convierta en un explorador en búsqueda de un tesoro escondido en su comunidad, este método de la gamificación en la lectoescritura lo realicé en 5 etapas fundamentales:

Etapas 1: Planificación y Diseño de la Actividad

Decidí qué habilidades específicas quiero reforzar como docente, como por ejemplo, ampliar su léxico con frases simples en las dos lenguas habladas, para que ellos puedan reforzar la palabra aprendida, luego desarrollé una historia que capture el interés de los estudiantes, por ejemplo, estar en una misión para encontrar "el lenguaje perdido de la selva" y desarrollar un juego en encontrar el tesoro escondido con la ayuda de un mapa y frases de ambas lenguas para hallar pistas y encontrar el tesoro anhelado.

Etapas 2: Selecciona los Lugares de las Estaciones: Elegí lugares seguros en la escuela o alrededor de la comunidad, con el fin de que mis estudiantes puedan explorar. En estos lugares esconderemos frases o palabras en castellano y en lengua que les dificulta aprender.

- Se les presenta una imagen y buscan las palabras escondidas en su lengua materna (Asheninka) y castellano.
- Describir un elemento del entorno en ambos idiomas, como árbol (Castellano), inchato (Asheninka).

- Completar una oración o escribir palabras que rimen con una palabra dada.

Estas son pista, debe dar una instrucción que los guíe al siguiente lugar. Por ejemplo, “Busca un árbol grande cerca del patio y lee la palabra secreta en su tronco”.

Etapa 3: Organización de Equipos y Explicación de la Actividad

- Divido a los estudiantes en equipos para promover la colaboración, y les explico que deben trabajar juntos para resolver cada pista.
- Luego explico las reglas, asegurándose de que comprendan la dinámica de la búsqueda, cómo interpretar las pistas y cómo completar cada desafío de lectoescritura.

Etapa 4: Ejecución de la Actividad

- **Guía a los Equipos en la Primera Pista:** Llévalos al primer lugar y léeles la primera pista, dándoles el ejemplo de cómo deben proceder.
- **Monitorea y Apoya el Proceso:** Acompaña a los estudiantes a medida que pasan por cada estación, ofreciendo ayuda si la necesitan, pero dándoles libertad para resolver los desafíos.
- **Motivación Continua:** Felicítalos a medida que superen cada reto y anímalos a colaborar. Esto mantendrá su entusiasmo durante toda la actividad.

5. Finalización y Reflexión:

El Tesoro Final: Lleva a los estudiantes al “tesoro” final (como una caja que contiene recompensas como tarjetas de palabras nuevas o frases bilingües de valor cultural).

Reflexión Grupal: Al final, reúne a los estudiantes a compartir lo que aprendieron, palabras nuevas que descubrieron, o los momentos que más les gustaron.

Actividad de Seguimiento: Puedes crear un pequeño “libro del tesoro” donde escriban o dibujen las palabras nuevas que encontraron durante la búsqueda, ayudándolos a consolidar lo aprendido.

La experiencia en el colegio I.E. 65136-B de la comunidad nativa CENTRO SELVA QUIRISHARI nos mostró el enorme potencial que tiene la gamificación para enseñar lectoescritura en un contexto bilingüe. Al finalizar el proyecto, pudimos ver un cambio real en la actitud de los estudiantes hacia la lectura y la escritura: lo que antes consideraban

una tarea difícil y aburrida, ahora se había transformado en un juego, en una experiencia emocionante que despertaba su curiosidad y entusiasmo. La conexión con los personajes y el contexto cultural de “La Búsqueda del Tesoro Lingüístico” les permitió sentirse mucho más seguros al practicar el español y el idioma asheninka, lo más importante fue sentirse profundamente orgullosos de su lengua materna.

Experiencia personal 3

Soy la docente **Cívico Sanchez Yessida**, tengo el honor de enseñar en el I.E.I.N° 86353 de Cascay, ubicado en el distrito de Anra, provincia de Huari, departamento de Ancash. Me siento contentísima de trabajar en dicho colegio porque estoy teniendo nuevas experiencias y veo diferentes culturas; por ello quisiera compartir las experiencias que he vivido al implementar la gamificación para enseñar comprensión y la correcta escritura.

En la institución antes mencionada, los estudiantes hablan principalmente su lengua originaria que es el QUECHUA y como segunda lengua en CASTELLANO. En este entorno bilingüe presenta desafíos importantes, por la misma razón que hay estudiantes que tienen dificultad en la ortografía y en entender de una manera rápida la explicación que se les da en el idioma español por lo que la pronunciación, la gramática y la estructura del español son bastante distintas a las de su lengua materna, y esto, en ocasiones, genera en ellos inseguridades.

Por lo determine probar la gamificación en nuestras clases del curso de comunicación, buscando que el aprendizaje se volviera más interesante y atractivo. En este caso decidí aplicar el método “**campeón de mecanografía**”, que consiste en que cada estudiante debe transcribir el texto mostrado y hacer una comparación para ver en que se equivocaron, este método de la gamificación en la escritura y la comprensión lo realicé en 5 etapas fundamentales:

Paso 1: Planificación

Mi objetivo como docente es reforzar las habilidades de cada uno de mis estudiantes, presentando un texto escrito por las dos lenguas, para que ellos visualizan la diferencia entre estos dos idiomas. De manera individual, ellos deberán escribir un cuento en español como primer paso y como segundo uno en su lengua materna.

Paso 2: cada estudiante escoge una historia o cuento para escribir: los estudiantes de manera individual y el tipo de texto libre escriben dos, uno en su lengua materna y el otro en español

Paso 3: intercambio de textos

- ✓ Los estudiantes intercambian sus textos escritos.
- ✓ Los estudiantes transcriben el texto de su compañero o compañera de la forma que a él o ella le parezca correcto la escritura.
- ✓ Forman 2 grupos de 4 y deciden volver a transcribir en un papelote y luego compartirlo con los demás.
- ✓ Los errores lo marcamos con un triángulo y lo contabilizamos.

Paso 4: reflexión

- **Reflexión Individual:** Cada estudiante buscan sus errores y decidí mejorar.
- **Reflexión Grupal:** al final los estudiantes comparten su FODA.

La experiencia en el colegio I.E.I.N°86353 de Cascay, me mostró el enorme potencial que tiene la gamificación para enseñar la comprensión y la escritura en un contexto bilingüe. Al finalizar el proyecto, pudimos ver un cambio real en la actitud de los estudiantes hacia la comprensión y la escritura: lo que antes consideraban una tarea difícil y aburrida, ahora se había transformado en un juego, en una experiencia emocionante que despertaba su curiosidad y entusiasmo.

Experiencia personal 4

Soy la maestra **Luz Angelica Ahuanari Vilchez** ,En mi experiencia pedagógica en el 2020, en la Institución Educativa Particular “Genes”, ubicado en Lima ,distrito de los Olivos ,institución donde labore como profesora de educación primaria en poli docencia de primero a sexto grado, en tiempo de la pandemia donde en cada clase se evaluaba en diferentes plataformas con los juegos interactivos como “Quizizz”, Kahoot en dicha institución todos los maestros aprendimos a implementar estos juegos interactivos como elementos de juego en el aprendizaje porque aumentaba la motivación , la mayoría de los estudiantes salían con buenas puntuaciones en las diferentes áreas , finalmente los resultados mostraban que la evaluación y la tecnología son dos elementos significativos en la educación, y que a partir del uso de dichas plataformas los estudiantes se encontraban motivados y deseosos de aprender en las pruebas demostrando interés por ciertos elementos del juego como: La tabla de clasificación, el informe de prueba; es decir, los niños sabían en qué puesto estaban al terminar cada sesión de clase.

En el año 2021 en la misma institución educativa seguimos incorporando como una de sus estrategias la gamificación de forma más activa en el área de matemática y comunicación donde adaptaron juegos de palabras, vocabulario, crucigramas y sopas de letras al contexto educativo , estos juegos ayudaron a los estudiantes a expandir su vocabulario de manera entretenida. También se incorporó concursos de ortografía , gramática y juegos con recompensas donde los estudiantes estaban más involucrados y aumenta su compromiso con la clase y los contenidos.

Otra estrategia fue las competencias de escritura creativa, donde los estudiantes ganan puntos o insignias al completar ciertas tareas, como escribir adivinanzas, rimas y cuentos.

En el año 2022 la coordinadora de área pedagógica de la institución educativa nos sugirió realizar los juegos en el patio para que así los estudiantes puedan trabajar en equipo, como por ejemplo "escape rooms" donde los estudiantes tenían que trabajar juntos para resolver acertijos y ganar un premio colectivo. Las recompensas grupales enseñan a los estudiantes a apoyar y escuchar a sus compañeros, a respetar opiniones y a entender que el éxito del equipo depende de la participación de todos.

En estos dos últimos años que vengo laborando en las instituciones del estado, sigo aplicando algunas estrategias de la gamificación en el área de comunicación como:

Palabritas musicales, este juego consiste en que los niños escuchan una canción y luego tienen que escribir palabras que escucharon en la canción y el que escribe más palabras obtiene una recompensa. Este juego me da buenos resultados, dado que los estudiantes van aprendiendo nuevas palabras y mejoran su ortografía.

Palabras en equipo

El docente escoge una palabra y divide a los niños en tantos grupos como letras tenga esa palabra. Los niños tendrán que tumbarse en el suelo y **representar con sus cuerpos la letra que les ha tocado**. Por ejemplo, para representar la palabra LUNA habrá cuatro equipos: L+U+N+A.

Acróstico

Para conseguir acrósticos de todos los alumnos, de uno en uno tienen que escribir su nombre en un papel. Pero, en lugar de escribirlo de forma horizontal, **tienen que colocar cada letra debajo de la anterior, de forma vertical**. Así, pueden pensar una cualidad, afición, comida, deporte, juego que les guste y que empiece por cada letra de su nombre.

E: Excursiones

R: Reírse

I: Ice Age

K: Kiwi

3.2 Matriz de propuesta:

En el presente cuadro se realiza un diagnóstico y propuesta en una institución educativa donde se establece la influencia entre la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación.

PROBLEMA:		PROPUESTA DE SOLUCIÓN	
Desconocimiento de la importancia de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes de comunicación en una institución educativa en 2024.		OBJETIVO GENERAL: Fundamentar la gamificación para el aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación en una institución educativa , 2024	
CAUSA	EFEECTO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ESTRATEGIAS
<p>C1: Ausencia de libros en el desarrollo de las estrategias.</p> <p>C2: Uso de métodos tradicionales en el área de comunicación.</p> <p>C3: Estudiantes presentan dificultades en la ortografía y en redactar textos coherentes en el idioma español.</p> <p>C4: Falta de formación docente</p>	<p>E1: Los estudiantes presentan dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura, presentando un bajo nivel.</p> <p>E2: Los estudiantes pierden interés y motivación en las actividades del área de comunicación.</p> <p>E3: Los estudiantes no logran desarrollar competencias clave en el área de comunicación, limitando su participación.</p> <p>E4: Los docentes implementan actividades de manera limitada o superficial.</p>	<p>O1: Analizar la importancia de la gamificación para el aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación en una institución educativa , 2024.</p> <p>O2: Describir el rol del docente en la implementación de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación en una institución educativa , 2024</p> <p>O3: Explicar experiencias pedagógicas relacionadas a la gamificación para el aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación en una institución educativa , 2024.</p> <p>O4: Describir los elementos y técnicas de gamificación aplicados en el proceso de aprendizaje en los estudiantes en el área de comunicación en una institución educativa , 2024.</p> <p>O5: Identificar los beneficios y desafíos que presenta la implementación de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes en el área de comunicación en el contexto educativo actual en una institución educativa , 2024.</p>	<p>E1: Implementar actividades dinámicas para el uso de cuentos virtuales.</p> <p>E2: Hacer uso de tarjetas didácticas para lograr un aprendizaje significativo.</p> <p>E3: Evaluar actividades que se adapten al uso de la gamificación y que permitan a los estudiantes desarrollar sus competencias en el área de comunicación.</p> <p>E4: Implementar juegos de palabras</p>

Fuente: Creación propia de los investigadores.

3.3 Descripción del objetivo priorizado relacionado al Trabajo de investigación:

ESTRATEGIA DE MEJORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRONOGRAMA				
			M	A	M	J	J
E1. “Implementar actividades dinámicas para el uso de cuentos virtuales” El docente debe desarrollar actividades que faciliten el uso de cuentos virtuales.	A1. Implementación de sesiones de narración participativa.	Parlantes, auriculares, proyector, fichas, láminas.	x	x			
	A2. Presentación de cuentos con animación digital.	Proyector, computadora.		x			
	A3. Exploración de personajes y escenarios	Papel, lápices, colores, proyector.		x			
	A4. Discusión en grupo sobre los mensajes del cuento	Pizarra, fichas de debate.		x	x		
	A5. Evaluación colaborativa con creación de finales alternativos	Hojas de trabajo para planificación de ideas, computadora				x	
	A6. Narración en dúos para mejorar la expresión oral	Fichas de los roles de personajes				x	x
	A7. Evaluación de la comprensión lectora	Formatos digitales o físicos para las evaluaciones.				x	x
E2. “Hacer uso de tarjeta didáctica para lograr un aprendizaje significativo” El docente utiliza de manera estratégica los recursos como tarjetas didácticas para mayor entendimiento de los estudiantes.	A1. Creación de tarjetas didácticas interactivas	Papel de colores, marcadores, impresora, laminadora, programas de diseño gráfico y acceso a internet para buscar imágenes ilustrativas.	x				
	A2. Organización de actividades en las que los estudiantes trabajen en grupos, utilizando las tarjetas para responder preguntas o desarrollar historias de manera conjunta.	Tarjetas didácticas, mesas de trabajo, pizarras blancas y marcadores.		x	x		
	A3. Evaluación mediante juegos basados en tarjetas	Tarjetas didácticas, tablero para puntuaciones, fichas de recompensa y cronómetro.			x		x
	A4. Socialización de cuentos breves utilizando las tarjetas	Tarjetas didácticas, cuentos seleccionados, proyector, grabadora de voz.			x	x	
	A5. Reflexión sobre el aprendizaje logrado	Tarjetas didácticas, hojas para encuestas, lápices y un espacio para el debate grupal.					x

<p>E3. “Evaluar actividades que se adapten al uso de la gamificación y que permitan a los estudiantes desarrollar sus competencias en el área de comunicación”</p> <p>El docente analiza las actividades que puede implementar en el área de comunicación, el cual se basaría en el uso de la gamificación, para obtener los aprendizajes esperados de los estudiantes.</p>	A1. Organización de actividades educativas gamificadas.	Guías sobre el uso de la gamificación	x				
	A2. Evaluación de las actividades óptimas para realizar haciendo uso de la gamificación	Materiales didácticos, laptop, fichas de evaluación interna.		x	x	x	
	A3. Discriminación de las actividades pedagógicas que no son óptimas para su ejecución con el uso de la gamificación	Cuaderno de campo, laptop.			x		
	A4. Reorganización de las actividades ya listas a emplear para el desarrollo de las clases con los estudiantes	Laptop, fichas de las actividades gamificadas.			x	x	x
	A5. Estructuración del orden de las actividades que se desarrollaran en clases con los estudiantes	Fichas de las actividades con su plan de ejecución, laptop.					x
<p>E4. “Implementar juegos de palabras”</p> <p>El docente desarrolla actividades educativas por medio de la gamificación, en donde los estudiantes realizan juegos de sopa de letras, crucigramas, acrósticos; en donde aprenden nuevas palabras y ortografía.</p>	A1. Presentación de la actividad utilizando un personaje animado que invite a los estudiantes a participar en el juego.	Proyector, video introductorio, fichas con palabras.	x				
	A2. Realización de un juego colaborativo, donde los estudiantes, divididos en equipos, descubren significados de palabras a través de pistas dadas por el docente. Cada respuesta correcta les otorga puntos que suman al marcador grupal.	Tarjetas con palabras y definiciones, tablero para anotar los puntajes, marcadores, cronómetro.	x			x	
	A3. Implementación del (crucigrama, acróstico, sopa de letras), donde los estudiantes deben resolverlo completando palabras sobre la clase. Los estudiantes ganan estrellas por cada respuesta correcta.	Copias del juego, computadoras, pizarra para mostrar el progreso grupal, fichas de estrellas para premiación.		x			x
	A4. Realización de la actividad, donde los estudiantes transcriben palabras sobre la clase, reforzando la ortografía y gramática, evaluando su precisión y velocidad.	Cuadernos, lápices, computadoras, textos preseleccionados para transcripción.				x	x
	A5. Celebración de los logros a través de la premiación de los equipos destacados, entregando insignias a los campeones. Realizando una reflexión de lo aprendido.	Insignias, hoja de evaluación del aprendizaje, espacio para la reflexión grupal.					x

Fuente: Creación propia por los investigadores

4. CONCLUSIONES

PRIMERA: La gamificación fundamentada como estrategia educativa es determinante para el aprendizaje en el área de comunicación en nivel primario. El cual promovieron experiencias dinámicas que desarrollan competencias esenciales, superando barreras como métodos tradicionales y limitada formación docente. Asimismo, se observó cómo se incrementaría la motivación, interés y habilidades en los trabajos en equipo y resolución de problemas entre los estudiantes. En tal sentido, las actividades prácticas y atractivas estudiadas tanto en la parte teórica como por las vivencias de los investigadores, evidenciaron el fortalecimiento en el aprendizaje significativo gracias a la implementación de la gamificación en el desarrollo de las clases. Por lo tanto, la gamificación se consolida como un recurso innovador para los desafíos educativos actuales en las competencias comunicativas.

SEGUNDA: De esta manera, analizar la importancia de la gamificación permitió evidenciar cómo este enfoque incrementa la motivación y participación de los estudiantes, creando un ambiente dinámico y efectivo. De modo que los métodos tradicionales generaban desinterés, pero con la gamificación se fortalecieron habilidades como lectura y escritura. En consecuencia, se concluye que este enfoque favorece el aprendizaje integral y significativo en el área de comunicación.

TERCERA: Por otra parte, describir el rol del docente permitió resaltar su función como mediador en el uso de actividades gamificadas. De ese modo, la necesidad de formación especializada y adaptación metodológica se convierte en un factor fundamental para su éxito. Asimismo, los docentes que aplicaron estas estrategias transformaron sus clases en espacios más interactivos. Por último, su papel es determinante para garantizar el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje.

CUARTA: Las experiencias pedagógicas basadas en gamificación mostraron diversos elementos que se implementarían como estrategias para el desarrollo de las actividades académicas, en donde se detalla de manera específica y clara para la realización de cada una de ellas, incluyendo los recursos a necesitar como materiales didácticos, guías, fichas, entre otros. A través de estas estrategias, se fomentarían habilidades, creatividad e interacción social; realizando una planificación adecuada, por lo que sería indispensable para adaptarse a las

necesidades del grupo estudiantil. Así, estas experiencias confirman el potencial transformador de la gamificación en la educación.

QUINTA: De igual manera, describir los elementos y técnicas de gamificación permitió comprender la relevancia de narrativas, retos y retroalimentación para captar el interés de los estudiantes. Es así que la tecnología amplió las posibilidades de personalizar el aprendizaje, logrando mayor compromiso estudiantil. Por ende, estas herramientas son fundamentales para crear entornos educativos efectivos y dinámicos que favorezcan el aprendizaje en comunicación.

SEXTA: Por último, identificar los beneficios y desafíos de la gamificación permitió evidenciar mejoras significativas en la motivación y competencias de los estudiantes. Aunque persisten retos como falta de recursos y formación docente, los resultados son alentadores, dado que los estudiantes lograron comprender con mayor facilidad los aprendizajes en el área de comunicación. En síntesis, los beneficios de la gamificación superan ampliamente sus desafíos, posicionándola como una estrategia educativa de gran valor en el contexto actual.

5. REFERENCIAS

- Acosta-Yela, M., Aguayo-Litardo, J., Ancajima-Mena, S., & Delgado-Ramírez, J. (2022). Recursos educativos basados en gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28–35. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Baeza, V. (2022). La gamificación en el aula: breve revisión histórica. *Archivos En Medicina Familiar*, 24(3), 181–183. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=106816>
- Barrera, L., Núñez, N., Suarez, S., & Meneses, N. (2024). Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 2742–2752. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2811>
- Bellido, M., Padilla, J., Avalos, J., & Martínez, C. (2023). Vínculo entre gamificación y rendimiento académico en matemática de estudiantes del nivel primario en una institución educativa privada del Cusco, 2022. *Revista Tribunal*, 3(6), 100–124. <https://doi.org/10.59659/revistatribunal.v3i6.31>
- Berrones, L., Espinoza, Lady, Moyano, M., & Congacha, E. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo Del Conocimiento*, 84(7), 240–262. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i7>
- Briceño, C. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO Revista de Investigación En Ciencias Sociales y Humanidades*, 9(1), 11–22. <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Calderón, M., Flores, G., Ruiz, A., & Castillo, S. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(5), 63–74. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i.38145>
- Campos, M. (2023). *La gamificación mejora el aprendizaje cooperativo del área de matemática en estudiantes de una institución pública de Pachacamac, 2022*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/126058>
- Cañar-Leiton, N., Rodríguez-Torres, Á., Gualoto-Andrango, O., Correa-Echeverry, J., & Morales-Tierra, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 7(2), 662–681. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>
- Caraballo, Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1813–1830. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011
- Correa, T., Hinojosa, Lady, Cartuche, N., & Sánchez, S. (2024). La psicología positiva aplicada en el estudiante de Educación Básica: Reflexiones desde la motivación. *Revista Social Fronteriza*, 4(2), 1–33. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(2\)250](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(2)250)
- Crespín, M., Suscal, L., González, P., & Rodríguez, E. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del área de estudios sociales en estudiantes de Quinto grado de EGB. *Reincisol.*, 3(6), 308–332. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)308-332](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)308-332)
- Cueva-Cáceres, J. (2023). Gamificación: Un recurso que promueve las competencias matemáticas en la educación peruana. *Revista Docentes 2.0*, 16(2), 209–221. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.397>
- Egas-Villafuerte, V., Pazmiño-Arcos, W., Vinueza-Morán, O., & Alfaro-Rodas, G. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo Del Conocimiento*, 9(8), 875–894. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319>
- Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Chimbote. (2022). *Proyecto Educativo Institucional*. <https://pedagogicochimbote.edu.pe/wp-content/uploads/2022/12/PEI-EESPPCH.pdf>

- García, M., Núñez, J., & Gastello, W. (2024). Gamificación en la mejora de las habilidades de comunicación en estudiantes de primaria. *Desafíos*, 15(2), 1–6. <https://doi.org/10.37711/desafos.2023.15.2.535>
- Gómez-Paladines, L., & Ávila-Mediavilla, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329–349. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- Guamán, V., Azán, I., Mendoza, M., Montesdeoca, A., & Muñoz, A. (2024). La gamificación como estrategia activa y colaborativa para el aprendizaje de química en estudiantes de primer año de bachillerato en cuatro instituciones del Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 621–637. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13373
- Guan, X., Sun, C., Gwo-jen, H., Xue, K., & Wang, Z. (2024). Applying game-based learning in primary education: a systematic review of journal publications from 2010 to 2020. *Interactive Learning Environments*, 32(2), 534–556. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091611>
- Guerrero, G., & Vega, M. (2023). La gamificación y su incidencia en la calidad educativa, en la escuela Manuel Reinaldo Benalcázar Castillo. *Revista Social Fronteriza*, 3(1), 38–62. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7686135>
- Guisvert, R., & Lima, L. (2022). La gamificación en el aprendizaje de la matemática en la Educación Básica Regular. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(25), 1698–1713. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i25.447>
- Heutte, J., Fenouillet, F., Martin-Krumm, C., Gute, G., Raes, A., Gute, D., Bachelet, R., & Csikszentmihalyi, M. (2021). Optimal Experience in Adult Learning: Conception and Validation of the Flow in Education Scale. *Frontiers in Psychology*, 12(1), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.828027>
- Huamaní, M., & Vega, C. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(29), 1399–1410. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600>
- Junco, L., García, K., Ordoñez, R., & Reigosa, A. (2024). Aplicación de la teoría sociocultural de Vygotsky y el rendimiento académico de los estudiantes de segundo bachillerato. *Magazine de Las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación*, 9(4), 86–113. <https://doi.org/10.33262/rmc.v9i4.3242>
- Lampropoulos, G., & Kinshuk. (2024). Virtual reality and gamification in education: a systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(3), 1691–1785. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10351-3>
- Lema, J., Proaño, H., Vázquez, G., & Tapia, T. (2023). La capacitación docente como apoyo para la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura. *Revista VICTEC*, 5(8), 1–20. <https://server.istvicenteleon.edu.ec/victec/index.php/revista/article/view/131/77>
- López, M., Peirats, J., & San Martín, Á. (2022). Factores transformadores de la educación inclusiva mediante la gamificación. *ENSAYOS Revista de La Facultad de Educación de Albacete*, 37(1), 34–50. <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
- López, V., Blumen, S., & García, A. (2021). “Minitachers”: programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a través de las TIC. *Revista de Psicología*, 39(2), 1005–1030. <https://doi.org/10.18800/psico.202102.016>
- Lorenzo-Lledó, Alejandro, Pérez, E., Andreu, E., & Lorenzo, G. (2023). Application of gamification in Early Childhood Education and Primary Education: thematic analysis. *Retos*, 4(50), 858–875. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.97366>
- Márquez, A., & Angulo, J. (2024). Estado del arte sobre el uso de la gamificación en las prácticas docentes. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 29(1), 83–104. <https://doi.org/10.51302/tce.2024.21433>
- Menacho, L. (2021). Estrategias colaborativas: aprendizaje compartido para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación primaria. *Praxis Educativa*, 25(3), 1–16. <https://doi.org/10.19137/praxiseducativa-2021-250314>

- Merino, A., Idrovo, M., Recalde, E., Sánchez, O., & Burneo, L. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633–7647. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901
- Morales, S. (2022). *Programa de gamificación para la mejora del pensamiento lógico matemático en estudiantes de la institución N° 519 Nuevo Chimbote, 2021*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/80338>
- Murayari, A., Alvariano, F., & Flores, A. (2023). Gamificación en la competencia lógico matemático en niños de 5 años de una institución educativa pública Pucallpa, 2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 5755–5768. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4882
- Navarrete, R., Tamayo, A., Guzmán, M., & Pacheco, M. (2021). Impacto de la psicología piagetana en la educación de la matemática en estudiantes educación básica superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(6), 598–608. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2428>
- Norazilawati, P. (2024). Gamification in e-learning: A systematic review of benefits, challenges, and future possibilities. *Journal of Logistics, Informatics and Service Science*, 11(2), 84–104. <https://doi.org/10.33168/JLISS.2024.0206>
- Prieto-Andreu, J., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electronica Educare*, 26(1), 1–23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Ramirez, R. (2023). *Estrategia de gestión educativa para mejorar el desempeño docente en la institución educativa 11011 señor de los milagros - Chiclayo*. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/11520>
- Robles, N., Holguín, K., Chávez, I., & Cabrera, A. (2024). Aprendizaje activo en la educación superior como enfoque Pedagógico. *European Scientific Journal*, 20(1), 17–31. <https://doi.org/10.19044/esj.2024.v20n1p17>
- Romero, C., & Buzón, O. (2023). *Metodologías activas e innovación docente para una educación de calidad*. <https://www.dykinson.com/libros/metodologias-activas-e-innovacion-docente-para-una-educacion-de-calidad/9788411227216/>
- Ruiz-Chávez, M., & Terrones-Marreros, M. (2023). Gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico de niños de educación primaria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(2), 51–66. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2861>
- Sarmiento-Campos, N.-V., Lázaro-Guillermo, J., Silvera-Alarcón, E.-N., Cuellar-Quispe, S., Huamán-Romaní, Y.-L., Apaza, O., & Sorkheh, A. (2022). A Look at Vygotsky's Sociocultural Theory (SCT): The Effectiveness of Scaffolding Method on EFL Learners' Speaking Achievement. *Education Research International*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.1155/2022/3514892>
- Sevillano, M., & Vázquez, E. (2022). *La Gamificación como recurso educativo en Educación Primaria* (Vol. 1). Dykinson, S.L. <https://www.dykinson.com/libros/la-gamificacion-como-recurso-educativo-en-educacion-primaria/9788411223591/>
- Suquitana-Reyes, T., Barragán-Paredes, J., Montaña-Bautista, J., & Alvarado-Veliz, V. (2024). La gamificación como herramienta para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en la educación básica. *Polo Del Conocimiento*, 9(11), 193–203. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8268>
- Vásquez, J. (2021). Gamificación en educación: Una revisión del estado actual de la disciplina. *Revista Digital Del Doctorado En Educación de La Universidad Central de Venezuela*, 7(13), 117–139. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_arete/article/view/21331
- Villacis, X., Karina, F., & Vigoa, Y. (2023). Constructivismo en el aprendizaje: algunas consideraciones teóricas desde la comunicación. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(6), 124–132. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i6.847>

- Wen, X. (2023). The Effect of Gamification Learning on Primary School Students' Second Language Learning. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 22(1), 492–501. <https://doi.org/10.54097/ehss.v22i.12510>
- Zambrano-Salazar, L., Gamboa-López, E., & Pico-Núñez, M. (2024). Estrategias para fomentar el aprendizaje activo en el aula de pedagogía Universitaria. *Polo Del Conocimiento*, 9(6), 504–523. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i6.7331>
- Zambrano-Vera, M., Alcívar-Williams, M., & Vergel-Parejo, E. (2024). Implementación de la gamificación en el aprendizaje de conceptos de Ciencias Naturales y su influencia en la motivación de los estudiantes. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 7(3), 127–139. <https://doi.org/10.62452/2sfnxh53>
- Zeybek, N., & Saygi, E. (2024). Gamification in Education: Why, Where, When, and How?—A Systematic Review. *Games and Culture*, 19(2), 237–264. <https://doi.org/10.1177/15554120231158625>

La investigadora Marleni Elena Anaya Mallma exponiendo la presentación, la introducción y los objetivos.



La investigadora Luz Angélica Ahuanari Vilchez exponiendo la importancia del trabajo de investigación y los antecedentes.



La investigadora Alina Rosario Canchari Ninahuanca exponiendo la argumentación teórica.



La investigadora Yessida Civico Sanchez va exponer de manera virtual por motivos



ANEXO:2



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

**INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE
LOS ESTUDIANTES EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN
UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, 2025**

**PROGRAMA DE
PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE**
Educación Primaria

Autores

- AHUANARI VILCHEZ LUZ ANGELICA
- ANAYA MALLMA MARLENI ELENA
- CANCHARI NINAHUANCA ALINA ROSARIO
- CÍVICO SANCHEZ YESSIDA

2025

INTRODUCCIÓN

- **España:** Integran estrategias de gamificación en las áreas de comunicación y lengua.
- **EE.UU:** Implementan herramientas gamificadas en la enseñanza de comunicación y lenguaje.
- Si estas prácticas se expanden se abre un horizonte para una educación interactiva y eficaz.
- (Prieto – Andreu et al;2022)

INTERNACIONAL

NACIONAL

- En la región de Huánuco en la I.E N° 32213 no emplean métodos de gamificación.
- En la región de Arequipa en la I.E N° 0456 si implementan métodos de gamificación.
- El 78% de los estudiantes alcanzó un nivel de excelente en las competencias de comunicación.
- (Huamani y Vega, 2023)

- La carencia de métodos innovadores limita las habilidades básicas y reduce la capacidad en los estudiantes, siendo competencias esenciales para su desarrollo integral y su autonomía en el aprendizaje.

LOCAL

**FORMULACIÓN DEL
PROBLEMA**



¿Cómo la gamificación influye en el aprendizaje de los estudiantes de comunicación en una institución educativa, 2024?

ANTECEDENTES:



- Zambrano-Vera, Alcivar-Williams, y Vergel-Parejo (2024). La influencia de la gamificación en el aprendizaje y la motivación.
- Morales (2022) La efectividad de un programa gamificado en el desempeño académico estudiantil.
- García, Núñez y Gastello (2024). La influencia de la gamificación en la mejora de las habilidades de comunicación en estudiantes de primaria.
- Campos (2023). Cómo la gamificación mejora el aprendizaje cooperativo de los estudiantes.

ARGUMENTACIÓN TEÓRICA

TEORÍAS CIENTÍFICAS:



- La teoría constructivista de Piaget (1971)



- (Villacís et al., 2023)
- (Navarrete et al., 2021)
- Teoría del flujo (Csikszentmihalyi, 1998)
- (Heutte et al., 2021)
- Teoría sociocultural (Vygotsky, 1934)
- Teoría de aprendizaje situado (Lave Wenger, 1991)



La gamificación. Según Murayari et al. (2023)

La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes. Según Ruiz-Chávez y Terrones-Marreros (2023)



Importancia de la gamificación. Según (Zeybek y Saygı, 2024)

Rol del docente en la implementación de la gamificación. Según (Lema et al., 2023)



6

CONTRASTACIÓN PEDAGÓGICA



Constructivismo de Piaget y gamificación

aprendizaje

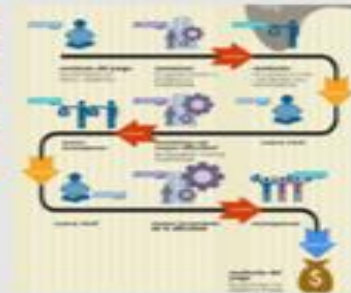
Es un proceso activo en el que el estudiante asimila y acomoda información a través de experiencias directas.



Flujo de Csikszentmihalyi y motivación en la gamificación

aprendizaje

óptimo ocurre cuando las actividades presentan un equilibrio entre desafío y habilidad, promoviendo una concentración profunda.



© 2023. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced without permission from the publisher.

Sociocultural de Vygotsky y el aprendizaje colaborativo en gamificación

aprendizaje

es un proceso social que se facilita mediante la interacción y colaboración.



Aprendizaje Situado de Lave y Wenger y contextualización de la gamificación

aprendizaje

es eficaz cuando se en contextos auténticos y prácticos.



CONCLUSIONES

PRIMERA: La gamificación, como estrategia educativa, es clave para potenciar el aprendizaje en comunicación en nivel primario. Este enfoque promueve experiencias dinámicas que desarrollan competencias esenciales, superando las limitaciones de los métodos tradicionales y la falta de formación docente. Además, fomenta la motivación, el interés y habilidades como el trabajo en equipo y la resolución de problemas, fortaleciendo el aprendizaje significativo. Así, la gamificación se posiciona como una herramienta innovadora para enfrentar los retos educativos actuales en la competencia comunicativa.

SEGUNDA: El análisis de la gamificación evidencia su capacidad para aumentar la motivación y participación de los estudiantes, creando un entorno dinámico y efectivo. A diferencia de los métodos tradicionales, que generan desinterés, este enfoque fortalece habilidades clave como la lectura y la escritura. En conclusión, la gamificación impulsa un aprendizaje integral y significativo en el área de comunicación.

QUINTA: El análisis de los elementos y técnicas de gamificación resalta la importancia de narrativas, retos y retroalimentación para captar el interés de los estudiantes. La tecnología, además, permite personalizar el aprendizaje y aumentar el compromiso estudiantil. Estas herramientas son esenciales para crear entornos educativos dinámicos y efectivos que promuevan el aprendizaje en comunicación.

SEXTA: La gamificación ha demostrado ser una estrategia educativa eficaz al mejorar la motivación y las competencias de los estudiantes, especialmente en el área de comunicación. Aunque persisten desafíos como la falta de recursos y la formación docente, los resultados son muy positivos, ya que los estudiantes logran aprender de manera más fácil y efectiva. En definitiva, los beneficios de la gamificación superan a sus desafíos, consolidándose como una herramienta valiosa en la educación actual.

