



Clío

Revista de Historia, Ciencias Humanas
y Pensamiento Crítico

ISSN 2660-9037



Adscrita a:

Fundación Ediciones Clío

Academia de Historia del
estado Zulia

Centro Zuliano de
Investigaciones
Genealógicas

Sección: Artículo científico | 2025, julio-diciembre, año 5, No. 10, 1116-1139

Gamificación y didácticas innovadoras para la inclusión en la educación infantil

Requena Cahuana, Guadalupe¹

Correo: guadalupe.requena@unh.edu.pe

Orcid: <https://orcid.org/0009-0006-2440-0182>

Carhuachuco Rojas, Elsy Sara²

Correo: elsy.carhuachuco@unh.edu.pe

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6562-1305>

Lavado Puente, Carmen Soledad³

Correo: clavadop@uniscjsa.edu.pe

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3061-0497>

Olivera Zurita, Giovana⁴

Correo: d.golivera@upla.edu.pe

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1854-6979>

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15337446>

Resumen

La gamificación se originó como una herramienta didáctica innovadora que promueve la inclusión y el aprendizaje significativo, principalmente en la educación infantil. Considerando estos elementos, la investigación tuvo por objetivo analizar cómo la gamificación puede ser utilizada como una herramienta didáctica innovadora e inclusiva, enfatizando en sus componentes y su impacto en la población estudiantil con necesidades educativas especiales. Para su desarrollo se utilizó un enfoque cualitativo de exploración documental, recopilando información de repositorios académicos de reconocido prestigio. Los hallazgos revelaron que la gamificación mejora la motivación extrínseca e intrínseca de los estudiantes, facilita el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas, a

¹ Universidad Nacional de Huancavelica, Perú

² Dra. en Ciencias de la Enfermería, Mtra. en Didáctica Universitaria y Gestión en Servicios de Salud. Universidad Nacional de Huancavelica, Perú

³ Mtro. en Educación Superior. Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central Juan Santos Atahualpa, Perú.

⁴ Mg. en Administración de la Educación Universidad Peruana. Junín, Perú.



BY: se debe dar crédito al creador.

NC: Solo se permiten usos no comerciales de la obra.

SA: Las adaptaciones deben compartirse bajo los mismos términos.

<https://ojs.revistaclio.es/index.php/edicionesclio/>

Recibido: 2025-03-02 Aceptado: 2025-04-29

la vez que promueve un ambiente de aprendizaje inclusivo. A pesar de ello, se reconocen las limitaciones, como la falta de formación docente y de apoyo institucional para implementar estas estrategias. Se concluyó que la gamificación hace los aprendizajes más accesibles y significativos, lo que favorece la educación inclusiva y la atención a estudiantes con necesidades educativas especiales.

Palabras clave: gamificación, educación infantil, didáctica innovadora, inclusión, aprendizajes significativos.

Gamification and innovative didactics for inclusion in childhood education

Abstract

Gamification has originated as an innovative didactic tool that promotes inclusion and meaningful learning, mainly in early childhood education. Considering these elements, the research aimed to analyze how gamification can be used as an innovative and inclusive didactic tool, emphasizing its components and its impact on the student population with special educational needs. For its development, a qualitative approach of documentary exploration was used, gathering information from academic repositories of recognized prestige. The findings revealed that gamification improves students' extrinsic and intrinsic motivation, facilitates the development of socioemotional and cognitive skills, and promotes an inclusive learning environment. Despite this, limitations are recognized, such as the lack of teacher training and institutional support to implement these strategies. It was concluded that gamification makes learning more accessible and meaningful, which favors inclusive education and attention to students with special educational needs.

Keywords: gamification, early childhood education, innovative didactics, inclusion, meaningful learning.

Introducción

En la actualidad, la gamificación ha emergido como una herramienta pedagógica innovadora e inclusiva, principalmente en la educación infantil, donde

el juego ocupa un lugar esencial en el aprendizaje. En el contexto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), la transformación educativa es prioritaria, por lo que se requiere de la integración de elementos lúdicos en el aula, como una respuesta a las necesidades de motivación estudiantil, conectándose así con experiencias más atractivas y significativas. En la actualidad, la gamificación aún enfrenta obstáculos que debe superar, para así garantizar que esta estrategia se convierta en una experiencia de inclusión real.

A pesar de su creciente popularidad, persiste el desafío de implementar la gamificación de manera efectiva, garantizando que se diseñen experiencias promotoras de inclusión real y significativa para todos los estudiantes, en particular aquellos con necesidades educativas especiales. El problema medular se encuentra en que la gamificación tiene el potencial para hacerlo, pero en su aplicación pueden suscitarse aplicaciones desiguales debido a la falta de formación docente, que ven en esta estrategia didáctica un elemento superficial de la educación.

En virtud de lo anterior, surge la siguiente interrogante: ¿Cómo se puede asegurar que la gamificación sea una herramienta didáctica innovadora e inclusiva, que atienda las necesidades diversas de niños y niñas dentro del aula de clase? Esta respuesta puede encontrarse en el respaldo teórico, que sustenta la gamificación como fundamental para la motivación extrínseca e intrínseca en los aprendizajes, proponiendo mejoras integrales para la educación, que se compagina con el bienestar socioemocional y avance cognitivo estudiantil. Así, la investigación fija como objetivo analizar cómo la gamificación puede ser utilizada como una herramienta didáctica innovadora e inclusiva en la educación infantil,

enfazando en sus componentes y su impacto en la población estudiantil con necesidades educativas especiales.

1. Fundamentos teóricos

La gamificación, aunque ha sido popularizada en la historia reciente tras el surgimiento de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), se origina en los enfoques pedagógicos que integran el juego a las herramientas de aprendizaje y que consideran que le consideran como parte del acervo cultural de la humanidad. En términos de Huizinga (1972), historiador holandés, que en el año 1938 escribe el libro *Homo Ludens*, centrado en el hombre que juega, asigna una impronta cultural al juego, superando la concepción netamente biologicista que se le había atribuido hasta el momento. Para Carreras (2017), el *homo ludens* “expresa una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por tanto, ocupar su lugar junto al de *homo faber* en la caracterización de la especie humana” (p. 108).

Desde sus concepciones originarias hasta el siglo XXI, la gamificación se ha adaptado a entornos cada vez más complejos, integrando nuevos elementos, sistemas de puntuación y distintas formas de motivación estudiantil, lo que ha llevado a la adaptación, el dinamismo y a una educación pensada para los estudiantes. En la actualidad, se presenta como una didáctica innovadora, particularmente dentro de la educación infantil, donde el juego forma parte esencial y natural de los aprendizajes de niños y niñas.

En este sentido, su implementación dentro de la educación formal ha adquirido relevancia, al promover la motivación intrínseca y extrínseca como medios para impulsar la participación, valorar los contenidos curriculares y, sobre

todo, adaptarse a las necesidades socioemocionales de los estudiantes (Ojeda y Zaldívar, 2023). En ese orden, Kapp (2012) alega que la gamificación es una estrategia pedagógica que va más allá de los juegos y se centra en la inclusión del estudiante por medio de un enfoque holístico, interdisciplinario, que conecta mecánicas, dinámicas, estéticas, narrativas, retos, recompensas dentro de un elemento lúdico formativo, tal como se muestra en la imagen 1.

Imagen 1. Componentes esenciales de la gamificación educativa



Fuente: elaborado por los autores (2025).

De acuerdo con lo planteado por Ramos, Segovia y Juárez (2024), la gamificación es una estrategia didáctica cuyos fundamentos se encuentran en el uso de elementos, propiedades y aspectos propios de los juegos, con la intención de mejorar la experiencia, motivación y compromiso de los usuarios que se enfocan en el entrenamiento; además, se inspira en los videojuegos y se vale de los componentes que capturan el interés de los usuarios, procurando que las

experiencias estudiantiles sean desafiantes y placenteras, a la vez que se resuelven problemas de aprendizaje complejo, conectados con el logro de objetivos académicos.

Para Ortiz, Jordán y Agredal (2018), la gamificación ha integrado una serie de elementos lúdicos a distintas disciplinas, entre ellas las ciencias de la educación, especialmente en el ámbito de la educación infantil, donde se ha demostrado que los juegos favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales desde la primera infancia. Para Lapo et al. (2025), el juego activa distintas áreas del cerebro, en los que se generan los procesos de sinapsis neuronal, esenciales para el desarrollo temprano. En medio del juego, los niños y niñas desarrollan diversas funciones como la planificación, control, resolución de problemas, la memoria de trabajo, esenciales para el crecimiento integral.

Imagen 2. Desarrollo de funciones mediante el juego



Fuente: elaborado por los autores (2025).

En este proceso son esenciales los juegos estructurados, así como los de libre construcción, lo que insta a forjar competencias y destrezas lúdicas de manera placentera. Ello refleja beneficios sociocognitivos, pues el juego es un espacio para el desarrollo de habilidades emocionales. Estas interacciones con la alteridad refuerzan las habilidades comunicativas, la empatía y la resolución de conflictos, principalmente en juegos colaborativos que fomentan la creación de vínculos sociales.

La gamificación impulsa a los estudiantes a desarrollar habilidades y comportamientos deseables, potenciar la motivación y diseñar experiencias atractivas, fundamentadas en los hábitos saludables, la gestión del talento y el marketing. En este entorno, según Prieto et al. (2024), la motivación es indispensable para la gamificación, tanto a corto como a largo plazo, pues la potencia mediante el *feedback* inmediato y las decisiones autónomas, lo que resulta relevante para la educación infantil y para la autorregulación. Entendido así, la gamificación es aún más efectiva cuando se orienta a consolidar la motivación intrínseca o aquella relacionada con el placer de aprender y el deseo de superación personal, lo cual es especialmente relevante en la etapa infantil, donde el juego impulsa el aprendizaje, pero evitando los riesgos de condicionar el esfuerzo a adquisición de premios (Márquez, 2023).

Para Borrás (2015), la gamificación consiste en el uso de mecánicas, técnicas y diseños de juegos en escenarios no lúdicos para involucrar a los usuarios en la resolución de problemas clave, diferenciándose del sistema de juego tradicional, que es estructurado y con rigurosidad, a la posibilidad de jugar con libertad, pero siguiendo ciertas directrices. Sin embargo, la gamificación mantiene

ciertas distinciones clave con respecto a los juegos tradicionales, tal y como se muestran en la tabla 1.

Tabla. 1. Diferencias clave entre gamificación y juegos tradicionales

Aspecto	Gamificación	Juego Tradicional
Objetivo	Formativo y educativo	Recreativo
Estructura	Adaptable, con feedback inmediato	Reglado, libre o competitivo
Evaluación	Por niveles, insignias y progreso	Se gana o se pierde
Interacción	Colaborativo o competitivo	Generalmente competitivo
Aplicación	En entornos educativos y laborales. En este caso, en la educación infantil	Tiempo libre, recreación y como complemento del tiempo de estancia en la escuela

Fuente: elaboración de los autores (2025).

2. Metodología

La investigación se enmarcó dentro del paradigma interpretativo, utilizando un diseño de exploración documental, con la finalidad de analizar la gamificación como herramienta didáctica innovadora para la inclusión en la educación infantil. El diseño seleccionado permitió recopilar información relevante, centrándose en la revisión de literatura existente, de donde se procedió a identificar conceptos, patrones y tendencias sobre el fenómeno estudiado.

En cuanto a las fuentes de información, se rastrearon de repositorios académicos de reconocido prestigio, tales como Scopus, Latindex, Dialnet, Google Scholar, Scielo, entre otros. Como criterios de selección se enfatizó en la relevancia, calidad y actualidad de las referencias. Esto incluyó la búsqueda de palabras clave como gamificación, educación infantil, inclusión y estrategias pedagógicas. Posteriormente, se organizaron los materiales en una base de datos, en la que se procesaron y analizaron sus contenidos.

Para asegurarse de la validez de los resultados, se respetaron las normas de citación propuestas por la *American Psychological Association* (APA), en su 7ma edición, dando crédito a los autores mencionados. Asimismo, los resultados se presentaron de manera objetiva, clara y precisa, evitando sesgos de cualquier naturaleza.

3. Resultados

Como puede apreciarse, la gamificación se conecta con la teoría de juegos mediante mecánicas y estrategias que analizan la toma de decisiones en escenarios competitivos y colaborativos. No obstante, no debe tomarse como sinónimo de la misma, pues la teoría de juegos, según Carreras (2017), analiza matemáticamente el comportamiento de los jugadores, anticipando las posibles estrategias a utilizar para resolver el juego, por ende, analiza las conductas y las elecciones, sin considerar las motivaciones, como parte esencial de la gamificación, que no sólo aplica mecánicas de juego a contextos distintos, sino que identifica los elementos lúdicos convenientes para desarrollar una actividad.

Por tanto, la gamificación aplica diversas mecánicas, como el sistema de recompensas para influenciar el comportamiento estudiantil que, en el escenario

de la educación infantil, pueden representarse mediante tableros de conducta, insignias por misiones o tareas realizadas, juego de roles, donde los niños asuman tareas como exploradores, científicos o defensores de la escuela, dando lugar a la imaginación, el pensamiento crítico, el desarrollo socioemocional y el trabajo cooperativo.

Un ejemplo relevante de la aplicación de estas ideas consiste en los *leaderboards* o tabla de clasificaciones, en la que los jugadores ajustan sus estrategias tomando como referente las acciones de los otros. De esta manera, el estudiante asume cómo sus decisiones individuales pueden afectar los resultados colectivos, generando consecuencias, que se traducen en bajo puntajes, descenso de niveles, entre otros aspectos. Ahora bien, en las prácticas universitarias esto puede ejemplificarse en misiones escalonadas, adquisición de insignias de logro o asumiendo roles con perspectivas críticas para el alcance de objetivos

Borras (2015), afirma que “Los juegos son una serie de caminos con elecciones, pero a la hora de jugar somos libres de tomar el camino que queramos dentro de las condiciones que nos da el juego” (p. 4). Esto es aplicable al ámbito educativo, en tanto la gamificación ofrece múltiples rutas para alcanzar objetivos y el desarrollo de competencias propuestas.

Para Parente (2016), la gamificación tiene el potencial de modificar el comportamiento estudiantil, de reorganizar los procesos de trabajo, haciéndolos más eficientes y productivos, adecuándose a las demandas de la sociedad del conocimiento. Mediante los juegos se aumenta la motivación y la participación de los usuarios, de modo que el aprendizaje pueda ser variado. Estas ideas no pueden limitarse al campo de la educación básica y media, pues la universidad requiere de elementos innovadores que conduzcan a la acción motivadora, a influir en los

comportamientos y a mejorar continuamente la adquisición de conocimientos. Sin embargo, hay que tomar en consideración lo propuesto por Teixes (2014), que afirma que la competitividad excesiva en *leaderboards* puede repercutir negativamente en estudiantes introvertidos, por lo que son necesarios diseños balanceados, con opciones colaborativas y sistemas de puntuación grupales.

Al respecto, la gamificación potencia la motivación, contribuyendo al alcance de aprendizajes significativos, cuyo éxito dependerá de un diseño estructural sólido, adaptado a necesidades específicas de los estudiantes y con una retroalimentación permanente. Por ello, se concibe la gamificación como una herramienta de aprendizaje que fomenta el estudio autónomo, pero también la colaboración de sus integrantes.

Se integra como un proyecto contextualizado, crítico, transformador, que parte de la motivación y del uso de herramientas innovadoras para el alcance de mayores beneficios. Los estudiantes valoran las opiniones divergentes, los retos significativos, el trabajo individual y colectivo, a la vez que se satisface necesidades mediante mecánicas de juego que requieren equilibrio en los retos y recompensas que trasciendan el enfoque cuantitativo de las calificaciones.

Para ello, las actividades de gamificación requieren de la posibilidad de creación, modificación y análisis del juego, por lo que el profesorado debe adaptar las estrategias según las necesidades del grupo y a nivel individual. La aplicación de estas herramientas evita la falta de interés, enfoques didácticos centrados en el docente, brinda sensación de progreso, ayuda a comprender los propios errores, entre otros aspectos positivos.

No obstante, no puede pasarse por alto que la gamificación requiere de una plataforma tecnológica que viabilice la aplicación de estas didácticas, lo que supone costos elevados y la capacidad de que los juegos educativos compitan con la sobreestimulación que ofrecen los videojuegos estándares. Esto supone la posibilidad de desmotivación, que puede perjudicar y agravar la situación estudiantil. Pese a esto, distintas plataformas, como *Genially* o *Classcraft*, entre otras mostradas en la tabla 2, ofrecen experiencias gamificadas gratuitas y sin requerir infraestructuras tecnológicas complejas, que pueden beneficiar significativamente los aprendizajes (Delgado y Chicaiza, 2022).

Tabla 2. Herramientas digitales de gamificación

Herramienta	Función principal	Gratuita/Paga
Genially	Crear presentaciones y juegos interactivos	Gratuita (con opciones premium)
Classcraft	Gestión del aula gamificada	Mixta
Kahoot	Cuestionarios con formato lúdico	Gratuita
Quizizz	Juegos de preguntas personalizados	Gratuita

Fuente: elaboración de los autores (2025).

El tratamiento que se tiene de la gamificación en entornos educativos difiere del aplicado en entornos empresariales, administrativos o en áreas afines, pues debe considerarse la vulnerabilidad de los estudiantes, dado que los jóvenes aprenden con mayor rapidez, pero son fácilmente influenciables, lo que hace que

un mal diseño del juego pueda generar comportamientos y efectos no deseados. Asimismo, si las técnicas didácticas implementadas no son las adecuadas, la experiencia lúdica será contraproducente. Por tanto, Ramos, Segovia y Juárez (2024) propone el uso de distintas herramientas y recursos digitales que más se adecuen a las necesidades de los estudiantes, de modo que se pueda mejorar el rendimiento académico y también la retroalimentación sobre los aprendizajes.

El docente tiene un papel fundamental en la aplicación de la gamificación. Dentro de este enfoque didáctico, funge como guía de las acciones y como referente a seguir, además gestiona la rutina lúdica y la conecta con los contenidos educativos. Empero, no toda responsabilidad recae sobre el docente, la organización, en este caso escuela, universidad o institución educativa establecen las normas internas y externas para llevar a cabo las competencias, conectándose con el diseño curricular y con los mecanismos de evaluación, condicionando lo deseado de la gamificación desde su implementación.

En síntesis, la gamificación no es una solución inmediata a problemas educativos estructurales, sino una herramienta de trabajo que requiere de formación, planificación, evaluación y prosecución de los logros alcanzados. Dentro de la educación infantil sus alcances se ven potenciados con entornos imaginativos, puesto que el juego no sólo resulta entretenido, sino significativo, por lo que el reto se convierte en diseñar experiencias gamificadas que se ajusten al desarrollo integral del infante, a la vez que fomenta la empatía, el diálogo con la alteridad y el descubrimiento constante de sus capacidades.

3.1. Análisis y discusión de los resultados

a) *La gamificación como didáctica innovadora*

Para Zambrano et al. (2020), la gamificación es una estrategia didáctica innovadora en la que se integran elementos lúdicos en los entornos de aprendizaje. En medio de ello, se asume una metodología que transforma las prácticas docentes y favorece los aprendizajes significativos al conectar los saberes con entornos reales, facilitando la resolución natural de los problemas, por lo que se convierte en una herramienta central para dinamizar las clases y fomentar un *engagement* sostenido en los alumnos.

Como estrategia didáctica innovadora, la gamificación surge a la par de las mejoras introducidas por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), el internet, la inteligencia artificial, entre otros, en un escenario globalizado que demanda un mayor volumen de datos, de información y de conocimiento, lo que hace volátil efímero a aquellos conocimientos que no son actualizados y que pasan a formar parte de la obsolescencia. En medio de esta realidad, la gamificación se integra a las dinámicas de enseñanza-aprendizaje, con una finalidad innovadora y motivando a los estudiantes a subir de nivel dentro de sus asignaturas (Hernández y Collado, 2020).

La aplicación de la gamificación es significativa, puesto que ha mejorado el estudio de diversas disciplinas como las ciencias naturales, mediante herramientas como Kahoot y Plickers, donde los estudiantes demostraron mejoras significativas, mayor participación y retención de los conocimientos adquiridos. Lo mismo sucede en otras áreas, como las matemáticas, al mejorar el interés de los estudiantes, mejorando la capacidad colaborativa y la resolución de problemas

mediante un enfoque colaborativo, que promueve la motivación extrínseca e intrínseca (Ulloa et al., 2023).

En el área de Educación física, Melero et al. (2022) indicaron que la gamificación se vincula al juego con la finalidad de generar experiencias motrices importantes, evidenciando su valor didáctico innovador. Con ello los procesos de enseñanza-aprendizaje se modifican y transforman al convertir a los estudiantes en sujetos activos en la educación, debido a que el juego impulsa la toma de decisiones, la reflexión, el pensamiento crítico y la superación de una serie de obstáculos de manera creativa, lo que evidencia contextualización, empoderamiento y refuerzos en la motivación.

Esta didáctica incorpora un sistema de recompensas, desafíos y *feedback* inmediato, de modo que el aprendizaje sea autorregulado, de acuerdo a las demandas estudiantiles. La autorregulación se refiere a la capacidad del estudiante de aprender a aprender, que se origina al entrar en fases cooperativas con el resto de estudiantes y a través de actividades desarrolladas de forma individual, favoreciendo la adquisición de conocimientos. Se evidencia así un proceso proactivo, de generación del saber, donde cada estudiante es capaz de comprender cuál es su motivación, de modo que pueda fijar sus propios objetivos de manera crítica y reflexiva.

Para exponer cómo los elementos de la gamificación contribuyen al aprendizaje, la tabla 3 resume sus características, beneficios y aplicaciones en las disciplinas antes mencionadas.

Tabla 3. Elementos clave de la gamificación en el aula

Elemento de gamificación	Descripción	Beneficio educativo	Ejemplo práctico	Disciplina
Recompensas	Insignias, puntos o niveles que reconocen logros.	Aumenta la motivación intrínseca y extrínseca.	Insignias en Kahoot por respuestas correctas.	Ciencias naturales
Desafíos	Tareas o problemas que requieren esfuerzo y creatividad	Fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas	Resolver ecuaciones en un juego colaborativo	Matemáticas
Feedback inmediato	Retroalimentación en tiempo real sobre el desempeño	Promueve la autorregulación y el aprendizaje activo	Resultados instantáneos en Plickers	Ciencias naturales
Narrativas	Historias que dan sentido a las actividades	Contextualiza el aprendizaje y aumenta el engagement	Aventuras motrices en juegos de rol.	Educación física

Fuente: elaborado por los autores (2025).

Como puede notarse, la gamificación estructura el aprendizaje haciendo uso de elementos lúdicos, lo que potencia la motivación, así como el compromiso estudiantil, sin dejar de lado la variedad de elementos a afrontar. De esta manera, la gamificación se consolida como una didáctica innovadora que motiva, personaliza, fomenta y vincula el conocimiento a situaciones reales. Al asumirla dentro del aula de clase, los educadores modernizan sus prácticas docentes, pero también preparan a niños y niñas a afrontar los desafíos de la sociedad global.

Para Hernández y Collados (2020), la gamificación forma parte de la innovación educativa cuando es diseñada con un propósito pedagógico claro, trascendiendo el nivel tecnológico. Su éxito no radica solamente en la aplicación

de tecnológicas, sino en el equilibrio entre los objetivos de la formación académica y la adaptación a nuevas realidades, condicionadas por el uso de nuevos dispositivos y tecnologías.

Es de notar que la novedad o el uso de herramientas no garantiza la calidad e innovación educativa. Por el contrario, pequeñas modificaciones, adaptaciones a juegos tradicionales, reorganización de los espacios, pueden generar impactos reales y significativos sin un costo elevado en tecnologías. Su impacto deriva de la participación estudiantil, de su compromiso, motivación y colaboración por parte del docente y de la institución.

Por ello, resulta una metodología aplicable a las diversas etapas de la vida, principalmente en la primera infancia, donde se aprende a adaptarse y a superar situaciones heterogéneas, fomentando la inclusión, integrando valores, conduciendo a la autorregulación, como parte de una educación holística y transversal.

b) *La gamificación como herramienta de inclusión*

Para Santilli (2024), la inclusión educativa es considerada más que una postura teórica, se trata de un movimiento socioeducativo que tiene como objetivo ampliar las posibilidades de inclusión en el sistema educativo, reconociendo el derecho que los estudiantes con diversidad tienen a este. Dichas consideraciones surgen a finales de la década de los años ochenta, como un reclamo por la reivindicación de los de estudiantes con discapacidad. Esto deja en evidencia las necesidades de regularización de oportunidades de estudio y la necesidad de reconocimiento de la educación como un derecho humano inalienable.

Esta visión es profundizada a partir de la década de los años noventa, cuando se integraron políticas para el acceso a la educación formal. Para Díaz, Palacios y Borrego (2024), se trata de un tema que inquieta a la comunidad internacional, pues la educación inclusiva vela por el derecho y la protección integral de los estudiantes con necesidades especiales, mediante la aplicación de enfoques específicos no discriminatorios. En la actualidad, persisten niños y niñas privados de este derecho, que son excluidos de las oportunidades educativas, debido a diversos factores, como lo económico, lo social o cultural, lo que amerita el impulso de metodologías activas y divergentes que contribuyan a la inclusión reglamentaria y formal de niños y niñas a la educación.

La gamificación, más que una estrategia educativa, es una herramienta de inclusión que permite la adaptación de dinámicas lúdicas a necesidades concretas de niños y niñas, incluyendo aquellos con distintas funcionalidades o pertenecientes a contextos de vulnerabilidad social. Dentro de este marco, los juegos colaborativos y los distintos desafíos personalizados, generan espacios de encuentro y participación, en los que todos los estudiantes pueden interactuar, promoviendo la equidad y el respeto a la diferencia.

Para Rodríguez et al. (2019), la gamificación es una herramienta educativa que promueve la educación inclusiva, priorizando la atención a niños y niñas con necesidades específicas de apoyo, lo que representa una estrategia efectiva para brindar apoyo en la formación en los diversos ritmos de aprendizaje. La gamificación favorece la equidad, al crear entornos donde los estudiantes, independientemente de sus capacidades físicas, puedan participar y progresar.

Esto mejora significativamente las habilidades comunicativas, la resolución de problemas y la interacción social. Asimismo, aumenta la motivación intrínseca

y extrínseca, la autoestima y las posibilidades de mejoras en el rendimiento académico. Al aplicarse en entornos no convencionales, promueve un clima positivo, respeto por los otros y por la diversidad, además de alinearse a enfoques pedagógicos recientes, que privilegian la presencia, participación y el progreso de niños y niñas con necesidades educativas especiales.

De esta forma, la gamificación se constituye en una herramienta para promover la inclusión, resaltando la capacidad de ofrecer igualdad de oportunidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre sus principales elementos definitorios se encuentran la motivación y participación, dado que la gamificación crea un espacio atractivo, que aumenta el compromiso estudiantil con el proceso de aprendizaje, siendo esencial para niños y niñas con discapacidades, quienes afrontan aún más barreras educativas que los estudiantes regulares (Camacho et al., 2023).

Se enfatiza que la gamificación lleva a adaptar las actividades a distintos niveles y habilidades, lo que facilita que cada estudiante, independientemente de sus capacidades y limitaciones, pueda participar y progresar. Esto promueve un desarrollo socioemocional sano, la resolución de conflictos, la cooperación y la autoestima, donde los estudiantes con necesidades educativas especiales se benefician sin sentirse no valorados.

En consecuencia, la gamificación ayuda a eliminar barreras estructurales en la educación tradicional, propiciando escenarios participativos, en los que cada niño y niña se encuentre en la libertad de tener presencia, participación y progreso. Lo anterior define la gamificación como una metodología activa, que bien implementada conduce a prácticas educativas inclusivas, centradas en el estudiante y en las oportunidades de éxito que puedan brindársele.

Para Troya, Muñoz y Franco (2022), la gamificación es una herramienta pedagógica que fomenta la inclusión, principalmente en estudiantes con necesidades especiales. Su aplicación permite la participación activa, empática y significativa dentro de los espacios escolares. Para el autor, “La gamificación educativa favorece el trabajo en equipo, el desarrollo de competencias intelectuales y la colaboración. Se percibe como una acción innovadora que promueve la equidad y participación en el aula, más aún en el marco de la educación inclusiva”. (p. 2102).

Por esta razón, promueve la motivación y el compromiso con estudiantes con necesidades especiales y específicas mediante actividades lúdicas. En este mismo orden de ideas, favorece el desarrollo de competencias sociales y digitales; favorece la autonomía estudiantil y la participación en contextos híbridos, presenciales, supervisado en clase o dentro de casa, lo que la hace una herramienta flexiva, con la que se pueden llegar a dinamizar contenidos académicos.

Conclusión

La gamificación es una herramienta transformadora en el ámbito de la educación infantil, particularmente por su capacidad de inclusión. La revisión de la literatura analizada ha evidenciado que la integración de elementos lúdicos a los procesos de enseñanza-aprendizaje, mejora la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, a la vez que favorece ambientes de aprendizaje accesibles y equitativos.

Los hallazgos han dejado en evidencia que, al incorporar la gamificación a las prácticas didácticas, se pueden ampliar los alcances de la diversidad y de las necesidades estudiantiles, incluyendo aquellos con necesidades educativas

especiales. En consecuencia, dicha metodología no sólo promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, sino que facilita la integración estudiantil al crear espacios de diálogo y de reciprocidad.

No obstante, es necesario que los educadores asuman esta estrategia con toda la seriedad posible, vinculándola con las demandas estudiantiles, puesto que la calidad del diseño, la adaptación y las experiencias dependen, en gran medida, de la orientación docente y del marco institucional que le respalde. Por ello, se asume que la gamificación es una vía efectiva para transformar la educación infantil, haciendo de los aprendizajes experiencias de vida y accesibles para todos.

Referencias

- Borras, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid.
https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Camacho, R. J., Camacho, R. A., Polanco, M., Cadena, V. y Colcha, R. (2023). Proceso educativo: la gamificación como herramienta de inclusión. *Revista InveCom*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8307170>
- Carreras, C. (2017). Del *homo ludens* a la gamificación. *Quaderns de Filosofia*, 4(1), 107-118. <https://core.ac.uk/download/pdf/84748911.pdf>
- Delgado, J. y Chicaiza, C. (2022). Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 262-285. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3485
- Díaz, K., Palacios, L. y Borrego, C. (2024). Educación inclusiva: de las consideraciones teóricas a la praxis social. *Clío. Revista de Historia, Ciencias Humanas y Pensamiento Crítico*, (8), 152-168. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12598876>

- Hernández, M. y Collados, L. (2020). La gamificación como metodología de innovación educativa. V Congreso internacional virtual sobre La Educación en el Siglo XXI. Universidad de Murcia. <https://www.eumed.net/actas/20/educacion/13-la-gamificacion-como-metodologia-de-innovacion-educativa.pdf>
- Huizinga, J. (1972), *Homo ludens*, Alianza Editorial.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Wiley.
- Lapo, J., Arteaga, J., Lanche, M. y Suárez, M. (2025). El Poder del Juego en el Aprendizaje Infantil: Actividades Lúdicas que Potencian el Desarrollo Cognitivo y Social. *Reincisol*, 4(7), 1007-1030. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)1007-1030](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)1007-1030)
- Márquez, M. (2023). *La psicología detrás de la gamificación: cómo aprovechar la motivación intrínseca*. Playmotiv. <https://playmotiv.com/la-psicologia-detras-de-la-gamificacion-como-aprovechar-la-motivacion-intrinseca/>
- Melero, B., Maneiro, R., Carillo, P. y Moral, J. (2022). La gamificación como propuesta didáctica innovadora para el área de Educación Física. *Papeles Salmantinos de Educación*, (26), 105-126. <https://revistas.upsa.es/index.php/papeleseducacion/article/view/610/467>
- Ojeda, O. y Zaldívar, M. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(1), 5-11. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332>
- Ortiz, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, (44), 1-17. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Parente, D. (2016). *Gamificación en la educación*. En: Contreras, R. y Eguia, J. Gamificación en aulas Universitarias. Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. <https://blogs.ugto.mx/wp-content/uploads/sites/66/2022/11/Gamificacio%CC%81n-en-las-aulas-universitarias.pdf#page=11>
- Prieto, A., Díaz, D., Monserrate, J. y Reyes, E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *ReVisión*, 7(2), 27-43. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5828058>

- Ramos, M., Segovia, M. y Juárez, N. (2024). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios. *RIDE. Revista Iberoamericana de Investigación y Desarrollo Educativo*, 14(28), 1-20. <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1902>.
- Rodríguez, C., Ramos, M., Santos, M. y Fernández, J. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*, (3). <https://doi.org/10.24310/IJNE2.1.2019.6557>
- Santilli, N. (2024). Repensar la Diversidad: Un Análisis Crítico sobre las Políticas de Inclusión en la Educación Superior. *Revista de Filosofía*, 41(109), 110-124. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14015459>
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Editorial UOC.
- Troya-Morejón, I., Muñoz-Morán, D. y Franco-Castro, A. (2022). El uso de la gamificación en la educación inclusiva superior en estudiantes con NEE. *Polo del Conocimiento*, 7(10), 2094–2111. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i8>
- Ulloa, J., Arteaga, M., Arteaga, F., Martínez, S., Solórzano, M. y Moreira, J. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica. *LATAM. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5), 1020-1029. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375>
- Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K. y Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369.

Declaración de conflicto de interés y originalidad

Conforme a lo estipulado en el *Código de ética y buenas prácticas* publicado en *Revista Clío*, los autores Requena Cahuana, Guadalupe; Carhuachuco Rojas, Elsy Sara; Lavado Puente, Carmen Soledad y Olivera Zurita, Giovana declaran al Comité Editorial que no tienen situaciones que representen conflicto de interés real, potencial o evidente, de carácter académico, financiero, intelectual o con derechos de propiedad intelectual relacionados con el contenido del artículo: *Gamificación y didácticas innovadoras para la inclusión en la educación infantil*, en relación con su publicación. De igual manera, declaran que el trabajo es



**Requena Cahuana, Guadalupe
Carhuachuco Rojas, Elsy Sara
Lavado Puente, Carmen Soledad
Olivera Zurita, Giovana**

Gamificación y didácticas innovadoras para la
inclusión en la educación infantil

original, no ha sido publicado parcial ni totalmente en otro medio de difusión, no se utilizaron ideas, formulaciones, citas o ilustraciones diversas, extraídas de distintas fuentes, sin mencionar de forma clara y estricta su origen y sin ser referenciadas debidamente en la bibliografía correspondiente. Consienten que el Comité Editorial aplique cualquier sistema de detección de plagio para verificar su originalidad.