Revista Educare Ciudad de Jerusalén
Conocimiento que inspira, educación que transforma
ISNN 3121-2662
Vol. 1, Núm. 1 (noviembre,2025) | Sección: Artículos de Investigación
DOI:HTTPS://DOI.ORG/10.5281/ZENODO.17989099

Gamificación con IA
Gamification with Artificial Intelligence

Katty Alexandra Barco Arroyo

Escuela de Educación Básica Fiscal Manuel Gómez Abad Durán-Ecuador

katty0935@hotmail.es

Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0

Recibido: 28 de sep. 2025 / *Aceptado:* 22 de oct. 2025 / *Publicado: 21 de noviembre de 2025*.

Resumen

El presente trabajo analiza gamificación con ia, describiendo el contexto educativo en el que se inserta, las principales aportaciones teóricas y una experiencia práctica desarrollada con docentes y estudiantes. A partir de una revisión de la literatura y de un estudio descriptivo en aula, se identifican oportunidades y desafíos para su implementación en instituciones educativas de educación básica. Los resultados muestran que, cuando existe acompañamiento docente y una planificación clara, el uso de tecnologías digitales puede favorecer la motivación, la participación y el desarrollo de competencias cognitivas de orden superior.

Palabras clave

educación, tecnologías digitales, innovación, aprendizaje activo, docencia

Abstract

This paper examines gamification with artificial intelligence, describing the educational context in which it is implemented, the main theoretical contributions and a practical experience developed with teachers and students. Based on a literature review and a descriptive classroom study, opportunities and challenges for its implementation in basic education institutions are identified. The findings suggest that, when there is teacher support and clear planning, the use of digital

ISNN 3121-2662

technologies can foster motivation, participation and the development of higher-order cognitive skills.

Keywords

education, digital technologies, innovation, active learning, teaching

Introducción

En el contexto educativo contemporáneo, gamificación con ia se ha convertido en un eje central de la discusión pedagógica. Los cambios sociales, económicos y culturales vinculados a la sociedad del conocimiento exigen que la escuela se renueve y ofrezca oportunidades de aprendizaje más activas, flexibles y significativas. Desde esta perspectiva, se hace necesario replantear el rol del estudiante, que pasa de ser un receptor pasivo de información a un sujeto que indaga, construye, colabora y produce conocimiento a partir de problemas reales de su entorno.

Diversas investigaciones en el ámbito iberoamericano coinciden en señalar que el uso pedagógico de tecnologías digitales, cuando está alineado con metodologías activas, puede mejorar la motivación, la implicación y el rendimiento académico. Sin embargo, estos beneficios no se producen de manera automática: dependen en gran medida de las decisiones didácticas que adopta el docente, de las condiciones institucionales y del acceso equitativo a los recursos. Por ello, es fundamental analizar no solo las potencialidades, sino también las limitaciones y riesgos asociados.

En la práctica diaria del aula, la incorporación de nuevas herramientas tecnológicas suele generar tensiones entre la innovación y la tradición. Hay docentes que se sienten interpelados por la rapidez de los cambios y manifiestan inseguridades respecto al dominio técnico, mientras que otros exploran creativamente recursos como plataformas virtuales, aplicaciones móviles y entornos interactivos. Este contraste pone de relieve la importancia de la formación continua, del acompañamiento

ISNN 3121-2662

entre pares y de una cultura institucional que valore la experimentación pedagógica.

Finalmente, resulta imprescindible situar cualquier propuesta de integración tecnológica en un marco ético y crítico. No basta con introducir dispositivos o aplicaciones en el aula; se requiere reflexionar sobre el tipo de ciudadanía que se desea formar, sobre los datos que se generan, sobre la privacidad y sobre las brechas que pueden ampliarse si no se actúa con criterios de justicia social. Solo así es posible avanzar hacia un modelo de transformación educativa que coloque en el centro el aprendizaje de los estudiantes y el respeto por su dignidad.

Marco teórico

En el contexto educativo contemporáneo, la literatura especializada sobre el tema se ha convertido en un eje central de la discusión pedagógica. Los cambios sociales, económicos y culturales vinculados a la sociedad del conocimiento exigen que la escuela se renueve y ofrezca oportunidades de aprendizaje más activas, flexibles y significativas. Desde esta perspectiva, se hace necesario replantear el rol del estudiante, que pasa de ser un receptor pasivo de información a un sujeto que indaga, construye, colabora y produce conocimiento a partir de problemas reales de su entorno.

Diversas investigaciones en el ámbito iberoamericano coinciden en señalar que el uso pedagógico de tecnologías digitales, cuando está alineado con metodologías activas, puede mejorar la motivación, la implicación y el rendimiento académico. Sin embargo, estos beneficios no se producen de manera automática: dependen en gran medida de las decisiones didácticas que adopta el docente, de las condiciones institucionales y del acceso equitativo a los recursos. Por ello, es fundamental analizar no solo las potencialidades, sino también las limitaciones y riesgos asociados.

En la práctica diaria del aula, la incorporación de nuevas herramientas tecnológicas suele generar tensiones entre la innovación y la tradición. Hay docentes que se sienten interpelados por la rapidez de los cambios y manifiestan inseguridades respecto al dominio técnico, mientras que otros exploran creativamente recursos como plataformas virtuales, aplicaciones móviles y entornos interactivos. Este contraste pone de relieve la importancia de la formación continua, del acompañamiento entre pares y de una cultura institucional que valore la experimentación pedagógica.

Finalmente, resulta imprescindible situar cualquier propuesta de integración tecnológica en un marco ético y crítico. No basta con introducir dispositivos o aplicaciones en el aula; se requiere reflexionar sobre el tipo de ciudadanía que se desea formar, sobre los datos que se generan, sobre la privacidad y sobre las brechas que pueden ampliarse si no se actúa con criterios de justicia social. Solo así es posible avanzar hacia un modelo de transformación educativa que coloque en el centro el aprendizaje de los estudiantes y el respeto por su dignidad.

Metodología

Este estudio se inscribe en un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, basado en el estudio de una experiencia de aula y en la revisión de documentos institucionales. Se trabajó con un grupo de docentes y estudiantes de educación básica, seleccionados por conveniencia, lo que permitió profundizar en el análisis de sus percepciones y prácticas. La información se recogió mediante observación participante, notas de campo y entrevistas semiestructuradas, las cuales fueron posteriormente categorizadas en función de los objetivos planteados.

El análisis de la información se realizó a través de un proceso de codificación abierta y axial, identificando patrones recurrentes, tensiones y oportunidades de mejora. Si bien no se busca la generalización estadística de los resultados, sí se pretende ofrecer una

ISNN 3121-2662

mirada comprensiva que pueda servir de referencia para otros contextos educativos similares.

Resultados y discusión

Entre los principales hallazgos se destaca una mejora percibida en la implicación de los estudiantes, así como en la calidad de sus producciones académicas cuando se incorporan tecnologías digitales e inteligencia artificial de manera guiada. No obstante, también se identifican dificultades relacionadas con la infraestructura, el tiempo disponible para planificar actividades innovadoras y la necesidad de fortalecer las competencias digitales docentes.

La discusión de los resultados pone de manifiesto la importancia de comprender las tecnologías no como un fin en sí mismo, sino como un medio al servicio de una pedagogía centrada en el estudiante. Además, se subraya la relevancia de las políticas institucionales y del apoyo directivo para consolidar cambios sostenibles en la cultura escolar.

Conclusiones

Se concluye que el tema abordado constituye una línea de acción prioritaria para las instituciones educativas que desean avanzar hacia modelos de enseñanza más activos, flexibles y pertinentes. Sin embargo, la integración de TIC e IA exige una formación docente continua, espacios de reflexión colectiva y una mirada crítica que ponga en el centro el bienestar y el aprendizaje de los estudiantes. Futuras investigaciones podrían profundizar en el impacto a largo plazo de estas experiencias y en la voz de los propios estudiantes como protagonistas del proceso.

Referencias

Area-Moreira, M. (2018). La educación en la sociedad digital. Editorial Síntesis.

Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, M. C. (2020). Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza. Revista de Educación a Distancia, 20(62), 1–20. https://doi.org/10.6018/red.62.01

UNESCO. (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC. UNESCO.

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning. Center for Curriculum Redesign.

Luckin, R. (2017). Towards artificial intelligence-based assessment systems. Nature Human Behaviour, 1(3), 1–3. https://doi.org/10.1038/s41562-016-0028

Selwyn, N. (2019). Should robots replace teachers? AI and the future of education. Polity Press.