Revista de Estilos de Aprendizaje / Journal of Learning Styles
ISSN: 1988-8996 / ISSN: 2332-8533

Gamificación *versus* modelo de enseñanza clásico

María de las Nieves Navarro Mozo
Universidad Europea Miguel de Cervantes, UEMC, España
nnavarro@uemc.es
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-4635-2584

Received: 14 julio 2025 / Accepted: 20 June 2026

Resumen
Este trabajo apoyándose en la metodología manejada, aborda los cambios que se producen en el momento actual educativo, en cualquiera de sus etapas, y más concretamente se centra en la fase universitaria. Aunque se hace referencia a diferentes tipologías novedosas implementadas ya en procesos educativos, sin embargo, se focaliza fundamentalmente en cómo el sistema de gamificación sirve para que la enseñanza alcance iguales cotas de aprendizaje si se compara con el sistema tradicional, pero además ello se logra imprimiendo mayor ligereza y diversión a la fijación de los contenidos, de forma y manera, que tanto profesorado como alumnado salgan con éxito al culminar este reto. En este recorrido, tiene un peso específico la tan aireada y que está de plena actualidad Inteligencia Artificial (IA), que de alguna manera ha revolucionado la vida en general y la educación en particular, teniendo presente que se está ante un nuevo avance tecnológico que parece que ha venido para quedarse, y que por tanto debe hacerse uso del mismo en beneficio de la educación. Se trata por tanto de abordar el modo en que la gamificación, potenciada por el uso de las TICs y de la IA, puede funcionar como una alternativa eficaz al modelo tradicional de enseñanza-aprendizaje en el contexto universitario, manteniendo niveles equivalentes de aprendizaje, pero con mayor compromiso y motivación.

Palabras clave: Gamificación; inteligencia; artificial; enseñanza; aprendizaje.

Gamification vs. the Traditional Teaching Model

Abstract
This article leaning in the methodology used, it is referred to the changes that they are produced in the current education, at any stage, and specifically it is focused in the university phase. Although it is referred to different and new types implemented in educational processes, however it is focused about the gamification system is used for the education, and this one has the same learning levels if it is compared with the traditional system, but also it is achieved with fast and fun the content fixation, so, both teachers and students successfully achieve this challenge. In this path, the current and fashionable Artificial Intelligence (AI) has a big importance, it is a tool that has revolutionized the life in general and the education in particular, because we must not forget that it is a technological advance and it is necessary to use it to help to education because it seems that it has come to stay. It is regarding like the gamification is enhanced with the TICs and the AI, this one can be an efficient solution versus

traditional model of teaching and learning at university, keeping similarlearning but it can have more compromiso and motivation.

Keywords: Gamification; education; intelligence; artificial; teaching; learning.

Sumario: 1. Introducción. 2. Objetivos. 3. Metodología. 4. Análisis teórico. 4.1. Flipped Classroom o Aula invertida. 4.2. Juegos Serios. 4.3. Gamificación. 4.3.1 Etapas. 5. Método. 6. Conclusiones sobre análisis. Referencias

1. introducción

La metodología de enseñanza-aprendizaje tradicional coexiste con otros métodos pedagógicos novedosos, que se adaptan a una sociedad con cambios, tanto en enseñanzas regladas como en enseñanzas no regladas.

Clases:

- -Flipped classroom o aula invertida.
- -Juegos serios
- -Y gamificación que cabe implantarla *verbi gratia* utilizando Inteligencia Artificial (en adelante IA) con alumnado universitario, aunque también cabe la posibilidad de hacer uso de esta en otros niveles educativos, y se trata de hacerlo a través de un planteamiento de juego en un entorno no lúdico, cumpliendo los objetivos de la guía docente (Maixua; Ripoll et al., 2024).

La importancia de tratar esta cuestión radica en la necesidad de adaptación de lo académico a las nuevas tecnologías y a la IA, pues sin duda esta última tiene numerosas posibilidades para el conjunto de la población y obviamente para las enseñanzas, pues aporta habilidades al profesorado y al alumnado en la creación y tratamientos de los contenidos (La Prensa Libre, 2025), en la preparación de las pruebas de evaluación, en la resolución de actividades, acelera la fijación de las distintas materias provocando de alguna manera un entorno de juego pues la IA se basa en algoritmos que seducen a los usuarios, y todo ello unido a otras múltiples variantes.

Compaginando un sistema de enseñanza-aprendizaje utilizando la IA con el uso de la gamificación en el aula, se puede conseguir un resultado óptimo cuando la asignatura es adecuada para el fin que se pretende, y por tanto es del todo procedente que el profesorado salga de su zona de confort con modelos de trabajo empleados habitualmente, para adentrarse en otra forma de hacer las cosas, que haga crecer al docente y cuyo último objetivo es igualar o mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

2. Objetivos

El objetivo de este artículo no es otro que dar aun mayor visibilidad a algunas de las otras modalidades de enseñanza que ya llevan tiempo poniéndose en marcha, y que si nos circunscribimos al plano teórico y a la luz de las fuentes consultadas, queda negro sobre blanco meridianamente claro el buen resultado de estos métodos, que depende del escenario donde se quiera aplicar y del público al que se quiera dirigir, se utilizará la metodología que más se acomode, y que además son técnicas educativas que podrían llegar a coordinarse con la enseñanza que tradicionalmente se conocía, funcionando ambas de forma paralela, pues pueden perfectamente coexistir y colaborar una vez trazado y articulado un plan de estudios adecuado.

El enfoque de la investigación está dirigido a la gamificación y a la IA como herramienta puente para aplicarla, ahora bien, también se hará referencia brevemente como preludio de las antedichas, al aula invertida y a los juegos serios al tratarse de otros métodos educativos distintos a la metodología tradicional, que a la luz de la exposición no se trata de eliminar sino únicamente se busca enriquecer la enseñanza con otra alternativa, la cual no pretende convertirse en la panacea del aprendizaje.

3. Metodología

La metodología empleada para la elaboración de este estudio sigue un sistema mixto, porque emplea un análisis cualitativo, es decir, en el que hay una clara preeminencia del marco teórico para el desarrollo de la temática, mediante la consulta bibliográfica y de fuentes. Pero a la vez se aporta cuantitativamente la manifestación de su adaptación a un supuesto de hecho, como ha sido el caso de enseñar a través de la gamificación utilizando IA en un grado universitario y con unos determinados

contenidos. Esto va a permitir demostrar en este contexto de actuación de un aula, el resultado de calidad obtenido y a su vez comprender el interés que esta técnica puede tener para el común del profesorado.

4. Análisis teórico

Como ha quedado dicho *ab initio*, hay métodos educativos que se sustentan en juegos *vs* a los modos habituales de clases magistrales y pruebas de evaluación. Haciendo un somero repaso de las ya mencionadas, nos encontramos con:

4.1. Flipped Classroom o Aula Invertida

En el caso del denominado FLIPPED CLASSROOM o AULA INVERTIDA, es donde el docente pasa a ser un "guía", de forma que crea actividades empíricas que debe resolver el alumnado apoyándose en las TICs[1] (Pérez Hernández, 2023; Santiago et al., 2017; Montaner, 2018; Gobierno de Canarias, 2017). Esta metodología se puede aplicar en primaria, secundaria y estudios universitarios; y valorando la trascendencia que tiene la inteligencia emocional para el desarrollo de cualquier persona, en el momento vital de un menor, cobra incluso más sentido, y por tanto también en la etapa escolar (Sánchez et Grané i Oró, 2025). En base a esto, no resulta descabellado pensar que esta técnica educativa podría sumar positivamente en la formación de estos alumn@s, debido a su configuración, practicidad y adaptabilidad lo que permite un aprendizaje personalizado (Servicio de Información sobre Discapacidad, 2024).

4.2. Juegos Serios

En los JUEGOS SERIOS estamos ante un sistema didáctico adaptable a las ramas de ciencias como pueden ser ingenierías, e inclusive para alumnos con discapacidad, ya que presenta unos objetivos medibles y un continuo *feefback* (Treviño, 2025; Bergen, 2009; Andreu, 2021; Valencia, 2020). Siguiendo este hilo conductor de nuevas herramientas para la educación, aunque algo apartado de los juegos, nos encontramos *v.gr*. en el caso de las ingenierías, con la realidad virtual como una estrategia interactiva que ayuda a estos estudiantes a asimilar las materias (Flores, 2025).

4.3. Gamificación

Finalmente poniendo el foco en el sistema de enseñanza-aprendizaje mediante GAMIFICACIÓN (Contreras, 2016), se está ante una técnica de innovación educativa apoyada en buenas prácticas, que consta de mecánicas de enseñanza lúdicas, en las cuales durante el proceso y a su finalización, el alumnado deberá demostrar que ha entendido y asimilado la materia, por medio de la resolución de casos prácticos y superación de pruebas objetivas y de respuesta. Si hubiera que hacer una traslación literal de su significado, es enseñar y aprender "jugando", aunque en la realidad es una idea más compleja de lo que a primera vista o a neófitos en este asunto les pudiera parecer.

4.3.1. Etapas

Contextualizando este proceso de gamificación, empleando IA *v.gr*. en Ciencias Sociales, habría que culminar varios estadíos, como son:

- En primer término, las premisas, es decir, seleccionar los contenidos adecuados para poder enseñar gamificando, y también diseñar un sistema con herramientas como *v.gr. chatbot*, y con todo ello, cumplir las exigencias de las guías docentes (IBM).
- En segundo lugar los objetivos, que buscan un aumento de motivación tanto de profesor@s como de alumn@s, mayor compromiso con el estudio por el alumnado, constante retroalimentación que permita ajustar el proceso y redirigir el aprendizaje al feedback que se reciba, adaptar de forma continuada el procedimiento educativo para que la calidad del mismo no disminuya conforme se avanza, plan de enseñanza-aprendizaje más dinámico, participativo y que fomente la investigación, convirtiendo a la institución que lo practique en un referente en innovación educativa.

[1] TICs: Tecnologías de la Información y la Comunicación.

- El tercer paso es que habría que referirse al uso del modelo MCD (mecánicas, componentes y dinámicas) (Cadillo, 2025):

En cuanto a las dinámicas, lo que pretenden es que el alumnado progrese en su aprendizaje mientras interacciona con otr@s compañer@s, desplegando un escenario donde todos compiten, colaboran y se expresan, y al final con recompensas que reconozcan al ganador@. Esta interacción y colaboración entre pares puede contribuir a que la educación se desarrolle de forma sostenible (Gayá et Martínez, 2025).

Sobre las mecánicas, éstas se materializan gracias a la consecución de retos, aprovechando las oportunidades y los recursos existentes, cooperando con un procedimiento de turnos, y asumiendo que la meta está en obtener recompensas al haber adquirido el conocimiento exigido. Esto lleva intrínseco un revulsivo de mejora en los estudiantes, y por qué no decirlo, también es motivador para el profesorado.

Para finalizar, hay que referirse a los componentes, que son los elementos de que consta el juego, que pueden ser avatares, logros que se visibilizan con recompensas como *v.gr*. con medallas, un último reto que cierre el círculo del aprendizaje, equipos que trabajen en grupos rotativos, y puntos que midan el nivel de entendimiento alcanzado (Guerra Jáuregui, 2025).

En cuarto lugar, otro dato a tener en cuenta son las plataformas que se pueden utilizar en IA, dejando constancia de alguna de ellas como son las siguientes:

-IA generativa, sirva como ejemplo la GPT 3 y GPT 4 (Tarcetti et al., 2023).

-IA conversacional, sirva como ejemplo la Dialogflow (Castillo, J., 2023).

-IA de texto, sirva como ejemplo la SpaCy (Roch).

-IA de personalización adaptativa, sirva como ejemplo la H2O.ai (Astorga, 2024).

-IA de visión por computadora, sirva como ejemplo la Google Cloud Vision AI.

En quinta y última instancia, se abordaría la fase final de su implantación en el aula, lo que supone recoger la retroalimentación tanto de alumnado como de profesorado sobre esta experiencia educativa, con una actuación a través de encuestación valorativa de impacto, siendo 1 peor opinión y siendo 5 mejor opinión.

5. Método

En base a lo anteriormente expuesto, y para fundamentar lo teóricamente explicado, se pone de manifiesto el supuesto de hecho llevado a cabo en un curso académico con una materia sobre falsedad documental, sobre la que se hizo uso de la técnica gamificadora para preparar una parte de los contenidos, su posterior exposición y puesta en escena por el docente, y consecuentemente el aprendizaje del alumnado.

La asignatura en la que se llevó a cabo la experiencia gamificadora tiene una duración cuatrimestral, y la división del trabajo se hizo en primer lugar impartiendo los contenidos teóricos durante los primeros tres meses, dejando para las últimas cuatro semanas la aplicación práctica de los mismos.

Se dividió la clase en equipos rotativos, de manera que durante las tres primeras semanas todos los alumnos coincidirían en algún momento en cada grupo e interactuarían entre sí, y en la última semana la actividad se desarrolló individualmente, pues, aunque el planteamiento era cooperativo, sin embargo, en el sprint final en el que se competía para alcanzar un reto debía realizarse por cada alumn@ independientemente.

La labor consistía en trabajar sobre dos asuntos *sub iudice:*

-Uno de ellos era descubrir la autoría de un anónimo en el que se vertían amenazas.

-El otro era descubrir la autoría de la firma de determinado cheque.

Para esto, se desplegó un relato creado con IA generativa través de unas premisas dadas al ChatGPT, en el que se creó de forma ficticia una agencia de investigación, en la cual había personajes reales como el docente que actuaba como guía e inventados coadyuvantes del anterior, y en este contexto los alumn@s tomaban el rol de aspirantes postulándose a formar parte de dicha agencia, y éste era el fin en el que se basaba la competición, fraguándose con la obtención de un primer puesto, y otorgando a los no ganadores unas medallas de chocolate como premio de consolación. Cada jornada se estimulaba a los estudiantes con puestas en escena novedosas, tales como:

El primer día, se crearon los grupos de trabajo, y se dio a cada uno de ellos dosieres con información sensible sobre cada asunto, es decir, con los documentos objeto de estudio, personajes sospechosos, personajes auxiliares, testigos. En otra de las jornadas y con anterioridad a ella, se les envió por email documentación con las distintas tomas de declaración que en la fase instructora se habían llevado a cabo, jurisprudencia, leyes. Con estos mimbres, además del análisis de los documentos dubitados con el instrumental de laboratorio destinado para estos asuntos, tenían que valorar el resto de información, pues en la fase de trabajo individual debían redactar un informe documentoscópico que recogiera a su vez la parte legal.

El último día cada alumno expuso su informe, con un power point que representaba gráficamente el íter y las conclusiones alcanzadas, y lo hicieron ante un ficticio tribunal de justicia en el que el docente ejercía de juez, y los demás alumn@s podían formular preguntas pertinentes a cada ponente sobre la cuestión que todos conocían en profundidad. Al final de cada jornada, el docente observaba el modo de trabajo, los avances alcanzados, las dudas planteadas, el manejo legal, jurisprudencial y técnico del caso, y bajo estas premisas habiendo creado un Excel con unos datos alfanuméricos en los que figuraban los grupos, cada día de clase, y las puntuación conseguidas, finalmente a la luz del informe pericial resultante, de haber logrado llegar o no a la verdad del tema planteado, y con la defensa de cada informe, se llegaba a unos resultados que permitían dar la subida al *pódium* imaginario del primer puesto.Como colofón y para cerrar el círculo de la experiencia, había que valorar el nivel de exigencia y aprendizaje, la comparación entre el modelo de enseñanza tradicional con el modelo de enseñanza gamificado, el grado de satisfacción del alumnado y demás cuestiones relacionadas, que permitieran conocer al docente si este experimento era oportuno repetirse o no, y para esto se creó una estadística que arrojara la información.

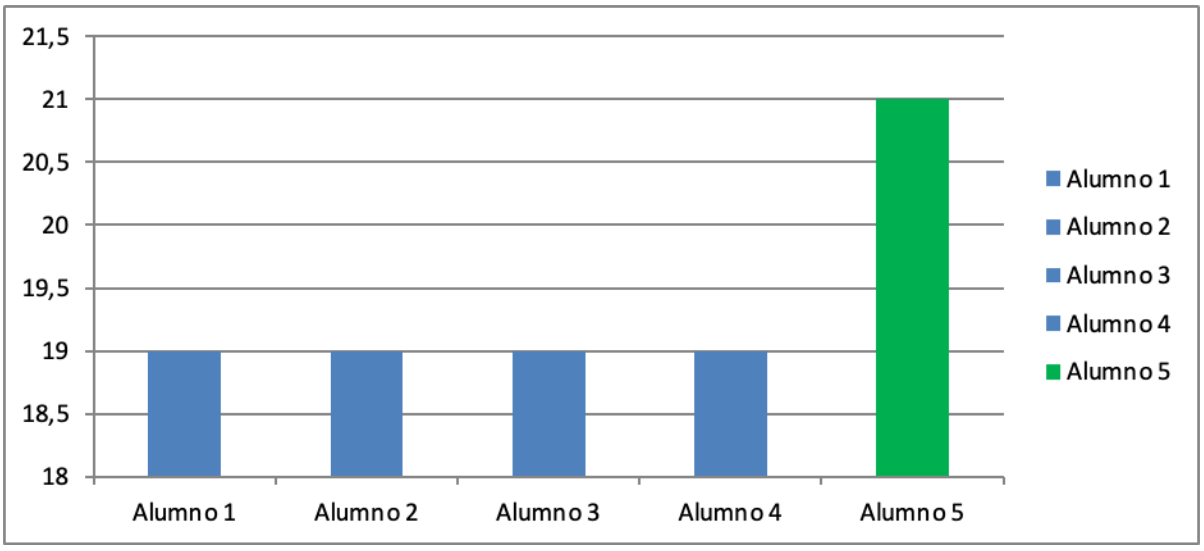
El último día fue igual de emocionante que los anteriores, como consecuencia de:

- Todos los alumn@s obtuvieron recompensa, o por entrar a formar parte de la agencia al haber obtenido el primer puesto con el carnet acreditativo, o porque conseguían una medalla de consolación.
- El docente quedó satisfecho al comprobar que los alumnos que no obtuvieron el primer puesto, sin embargo, habían quedado solamente a dos puntos del ganador, lo que significaba que el aprendizaje había sido un éxito.
- La encuesta dio unos resultados positivos, pues en las respuestas el modelo de enseñanza-aprendizaje gamificado había quedado por encima o igual que el modelo tradicional. Y por tanto la conclusión era del todo satisfactoria en este marco de contenidos.

A continuación, se recoge en una gráfica las puntuaciones obtenidas, siendo el alumn@ 5 el que mayor puntuación obtuvo, y dejando constancia de otros cinco alumn@s a modo de muestra del resto.

Figura 1.

Puntuaciones



6. Conclusiones sobre análisis

Al hilo de lo evaluado y expuesto, cabe concluir el cambio sustancial de la sociedad que se ha traspasado a la educación en cualquiera de los niveles de enseñanza-aprendizaje, y por ende, ha llegado igualmente a la etapa superior universitaria, donde la opción de enseñar contenidos gamificando se presenta como un modelo de enseñanza más, que sin contemplarse como sustituto de cualquier otro, sin embargo los docentes pueden hacer uso del mismo al igual que se hace con otros sistemas, respetando los estándares de calidad y el cumplimiento de objetivos. Para este cometido, el avance tecnológico juega un importante papel, y aquí se encuadraría el uso de las TICs y la ya más que emergente IA, la cual pese a poder representar un gran apoyo, a día de hoy no suple en modo alguno la figura de un ser humano (Larson, 2022).

Se concluye lo anterior, pues no se trata de sencilla literatura a la que bajo el estudio que otros han realizado, se toman esas consideraciones y se traen a este artículo, sino que se concluye así bajo la certeza de haber llevado a cabo la praxis del uso de la IA con la gamificación, en propia persona y con un grupo de alumn@s universitari@s, en una asignatura entroncada en las ciencias sociales pero con un sustrato eminentemente técnico, y con este hecho se llega a la conclusión de múltiples realidades, cuales son:

- -Aumento del estímulo e interés del alumnado a través de la coordinación en trabajos grupales interactivos y de la sana competencia.
- -Aportación de originalidad a la enseñanza sin perder calidad, lo que impulsa su aplicación en otras titulaciones y asignaturas.
- -Búsqueda de la excelencia en el aprendizaje, ya que crece la interiorización de la materia y mejoran las competencias académicas que se tienen que adquirir.
- -Continua retroalimentación del docente al alumn@, lo que contribuye a hacer ajustes durante la propia ejecución de este sistema educativo.
- -Generación de buenas prácticas, que ponga en valor también en estudios superiores el uso de la gamificación como alternativa o en consonancia con el modelo de enseñanza tradicional u otras opciones que estén o puedan aparecer.

Referencias

Andreu, G. (2021), *Una clase de película: juegos para estimular el aprendizaje y la creatividad*, Editorial Sar Aejandría.

Astorga, M. (2024), "Cómo H2O está cambiando el juego de aprendizaje automático con su plataforma de código abierto", *ViveVirtual*, Cómo H2O Está Cambiando El Juego De Aprendizaje Automático Con Su Plataforma De Código Abierto ❤️ 2024 - ©Vive Virtual

Bergen, D. (2009). "Play as the learning médium for future scientists, mathematicians, and engineers", *American Journal of Play*, 1, 413-428, American Journal of Play | Vol. 1 No. 4 | ARTICLE: Play as the Learning Medium for Future Scientists, Mathematicians, and Engineers.

Cadillo, J. (2025), "Claves para gamificar con éxito en la escuela: Dinámicas, mecánicas y componentes", *Educared,* Claves para gamificar con éxito en la escuela: Dinámicas, mecánicas y componentes - Educared

Castillo, J. (2023), "Cómo es Dialogflow la herramienta de Google que te permite crear un chatbot en minutos", *La Opinión*, Cómo es Dialogflow la herramienta de Google que te permite crear un chatbot en minutos - La Opinión

Contreras Espinosa, R. S. (2016), "Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación", *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33. https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143

Flores Cruz, J.A. (2025), "Uso de la realidad virtual para afrontar obstáculos didácticos atendiendo a los principales estilos de aprendizaje", *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 1-16, https://orcid.org/0000-0001-7816-4134

Gayá Reig, M.A., Martínez Agut, M.P. (2025), "Análisis de las metodologías docentes en educación para el desarrollo sostenible", *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 1-18, https://orcid.org/0000-0002-8506-0656 https://orcid.org/0000-0001-9130-6213

Google Cloud Vision AI: herramientas de análisis de imágenes, *Mejor IA-Inteligencia Artificial*, Google Cloud Vision AI: herramientas de análisis de imágenes - mejor-ia.net

Gobierno de Canarias (2017), *Aprendizaje Invertido (Flipped Learning*), Aprendizaje invertido (Flipped learning) | Kit de Pedagogía y TIC
Guerra Jáuregui, M. (2025), "El impacto de la gamificación potenciada por IA", *Edu News*, El impacto de la gamificación potenciada por IA - Observatorio / Instituto para el Futuro de la Educación
Larson, E.J. (2022), *El mito de la Inteligencia Artificial: Por qué las máquinas no pueden pensar como nosotros lo hacemos,* Shackleton Books.
La revolución de la Inteligencia Artificial: tipos, aplicaciones y desafíos en 2025 (2025), *La Prensa Libre*, La Revolución de la Inteligencia Artificial: Tipos, Aplicaciones y Desafíos en 2025 – La Prensa Libre
Maixua, "Gamificación educativa con inteligencia artificial: ideas para clases más dinámicas", *El Portal de la Educación e IA,* Gamificación educativa con inteligencia artificial: ideas para clases más dinámicas - Maixua.net
Montaner Villalba, S. (2018), Santiago, R., Díez, A. & Andía, L.A. (2017) "Flipped Classroom: 33 experiencias que ponen patas arriba el aprendizaje", Barcelona: UOC, 226, *Edutec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (64), 111–113. https://doi.org/10.21556/edutec.2018.64.987
Pérez Hernández, J. "Metodología "flipped classroom". Aulas invertidas usando las TIC", *Revista Vinculando*, 21 (1), https://vinculando.org/educacion/metodologia-flipped-classroom-aulas-invertidas-usando-las-tic.html
¿Qué es un chatbot?, *IBM,* ¿Qué es un chatbot? | IBM
Ripoll, O., Pujolá, J-T. (2024). *La gamificación en la educación superior. Teoría, práctica y experiencias didácticas*, Editorial Octaedro.
Roch, R. Procesamiento de lenguaje natural con SpaCy: potencia tus aplicaciones, Procesamiento de Lenguaje Natural con spaCy: Potencia tus Aplicaciones
Sánchez Camacho, R., Grané i Oró, M (2025), "Innovación educativa y programación en el desarrollo de competencias emocionales en Educación Primaria", *Revista Estilos de Aprendizaje*, 1-9, https://orcid.org/0000-0003-2007-4245 https://orcid.org/0000-0002-1435-0664
Santiago, R., Díez, A., Andía, L.A. (2017), *Flipped Classroom: 33 experiencias que ponen patas arriba el aprendizaje*, Editorial UOC.
Servicio de Información sobre Discapacidad, Juegos serios: conectando saberes (2024), Juegos Serios: conectando saberes – SID
Tarcetti, L., Ferraro M., Rebón, R. (2023), "GPT-3 vs GPT-4: historia, funcionamiento y diferencias entre estos modelosde lenguaje IA", *Medium*, GPT-3 vs GPT-4: Historia, Funcionamiento y Diferencias Entre Estos Modelos de Lenguaje IA | by redbee | redbee | Medium
Treviño, R., "Jugar sin miedo a equivocarse: el poder educativode los serious games", *TecScience,* ¿Qué son los serious games y por qué están en auge? | TecScience
Valencia, R. (2020). "Los videojuegos serios enseñan las ciencias mejor que la educación formal", *RCI*, Los videojuegos serios enseñan las ciencias mejor que la educación formal – RCI | Español

---

Conflicto de intereses
La autora declara que no existen conflictos de interés.

Contribución de autores
La totalidad del artículo ha sido realizada por la misma persona.

© 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons