

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2025,  
Volumen 9, Número 2.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2)

# **ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN Y DESEMPEÑO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA**

**GAMIFICATION STRATEGIES IN THE MOTIVATION AND  
ACADEMIC PERFORMANCE OF BASIC SECONDARY  
EDUCATION STUDENTS**

**Ana María Caise Álvarez**

TECH México Universidad Tecnológica

**Victoria Isabel Delgado Reyes**

Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

**Cindy Narcisa Arriaga Coque**

Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

**Azucena Mercedes Caise Álvarez**

Universidad Internacional Iberoamericana, Ecuador

**María Eugenia Casquete Díaz**

Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2.17503](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17503)

## Estrategias de Gamificación en la Motivación y Desempeño Académico de Estudiantes de Educación Básica Media

**Ana María Caise Álvarez<sup>1</sup>**[ana.caise@educacion.gob.ec](mailto:ana.caise@educacion.gob.ec)<https://orcid.org/0009-0007-0875-0147>TECH México Universidad Tecnológica  
México DF-México**Victoria Isabel Delgado Reyes**[vdelgador@unemi.edu.ec](mailto:vdelgador@unemi.edu.ec)<https://orcid.org/0009-0000-8800-904X>Universidad Estatal de Milagro  
Milagro-Ecuador**Cindy Narcisa Arriaga Coque**[carriagac@unemi.edu.ec](mailto:carriagac@unemi.edu.ec)<https://orcid.org/0009-0009-8880-3134>Universidad Estatal de Milagro  
Milagro-Ecuador**Azucena Mercedes Caise Álvarez**[azucena.caise@educacion.gob.ec](mailto:azucena.caise@educacion.gob.ec)<https://orcid.org/0009-0004-4449-7247>Universidad Internacional Iberoamericana  
Quito – Ecuador**María Eugenia Casquete Díaz**[maria.casquete@educacion.gob.ec](mailto:maria.casquete@educacion.gob.ec)<https://orcid.org/0000-0002-3276-270X>Universidad Estatal de Milagro  
Milagro-Ecuador

### RESUMEN

El estudio analizó la incidencia de las estrategias de gamificación en la motivación y el rendimiento académico de estudiantes de educación básica media en una institución educativa de Quevedo, Ecuador. Se adoptó un enfoque mixto, con predominancia cualitativa y un componente cuantitativo, a través de una metodología que incluyó revisión documental y encuestas estructuradas dirigidas a estudiantes, docentes, padres de familia y directivos. Los resultados obtenidos reflejaron una percepción ampliamente positiva hacia la gamificación como herramienta pedagógica. El 75 % de los estudiantes manifestó un mayor interés por las asignaturas cuando se empleaban dinámicas lúdicas, mientras que un 70 % expresó que estas deberían implementarse con mayor frecuencia. Este incremento en el interés sugiere un impacto favorable en la motivación estudiantil, lo que puede repercutir directamente en la mejora del rendimiento académico. Por su parte, los docentes reconocieron que esta metodología fomenta una mayor participación en clase y contribuye al desarrollo de competencias clave, aunque solo el 55 % indicó sentirse capacitado para aplicarla de forma adecuada. Este dato evidencia una brecha en la formación docente que debe ser atendida para lograr una aplicación efectiva de la gamificación en el aula. Las familias y los directivos también coincidieron en los beneficios observados, pero subrayaron la necesidad de contar con recursos tecnológicos adecuados y procesos de capacitación continua para el personal educativo. En conclusión, la gamificación se presenta como una estrategia eficaz para incrementar la motivación, fomentar el aprendizaje activo y mejorar los resultados académicos, siempre que su implementación esté acompañada de planificación, recursos y formación docente pertinente.

**Palabras clave:** gamificación, motivación, desempeño académico, educación básica, estrategias pedagógicas

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [ana.caise@educacion.gob.ec](mailto:ana.caise@educacion.gob.ec)

# Gamification Strategies in the Motivation and Academic Performance of Basic Secondary Education Students

## ABSTRACT

The study analyzed the impact of gamification strategies on the motivation and academic performance of elementary school students at an educational institution in Quevedo, Ecuador. A mixed approach was adopted, with a qualitative predominance and a quantitative component, using a methodology that included a document review and structured surveys addressed to students, teachers, parents, and administrators. The results reflected a largely positive perception of gamification as a pedagogical tool. 75% of students expressed greater interest in subjects when gamified dynamics were used, while 70% expressed that these should be implemented more frequently. This increase in interest suggests a favorable impact on student motivation, which can directly impact improved academic performance. Teachers, for their part, acknowledged that this methodology encourages greater class participation and contributes to the development of key competencies, although only 55% indicated they felt qualified to implement it appropriately. This data highlights a gap in teacher training that must be addressed to achieve effective implementation of gamification in the classroom. Parents and administrators also agreed on the observed benefits, but emphasized the need for adequate technological resources and ongoing training processes for educational staff. In conclusion, gamification is presented as an effective strategy for increasing motivation, fostering active learning, and improving academic outcomes, provided its implementation is accompanied by relevant planning, resources, and teacher training.

**Keywords:** gamification, motivation, academic performance, secondary education, teaching strategies

*Artículo recibido 05 marzo 2025*

*Aceptado para publicación: 1928 abril 2025*



## INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, el ámbito educativo ha experimentado transformaciones significativas impulsadas por la integración de tecnologías digitales y enfoques pedagógicos innovadores. Entre estas innovaciones, la gamificación ha emergido como una estrategia destacada que incorpora elementos lúdicos en contextos educativos con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Latorre-Benalcázar & Hidalgo-Cajo, 2025). Esta metodología, que se basa en el uso de mecánicas de juego como puntos, niveles y recompensas, busca transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y significativa. Diversos estudios han demostrado que la gamificación puede mejorar la participación estudiantil y facilitar la adquisición de conocimientos, especialmente en niveles de educación básica media (Meneses, 2024).

La relevancia de la gamificación en el contexto educativo actual radica en su capacidad para adaptarse a las necesidades y preferencias de las nuevas generaciones de estudiantes, quienes están inmersos en entornos digitales desde temprana edad (Meneses, 2024). Al integrar dinámicas de juego en el aula, se promueve un aprendizaje activo y participativo, donde los estudiantes se convierten en protagonistas de su proceso educativo. Además, la gamificación fomenta habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración, esenciales para el desarrollo integral de los alumnos. Investigaciones recientes han evidenciado que la implementación de estrategias gamificadas en entornos escolares puede conducir a mejoras significativas en el rendimiento académico y en la actitud hacia el aprendizaje (Ruano et al., 2025).

A nivel macro, la adopción de la gamificación en sistemas educativos refleja una tendencia global hacia la modernización de las metodologías de enseñanza. Países de diversas regiones están incorporando estas estrategias en sus políticas educativas para mejorar la calidad y equidad del aprendizaje. Organismos internacionales han reconocido el potencial de la gamificación para abordar desafíos como la deserción escolar y la falta de motivación estudiantil, promoviendo su inclusión en programas de formación docente y desarrollo curricular. Este enfoque innovador se alinea con los objetivos de desarrollo sostenible relacionados con la educación de calidad, equitativa e inclusiva para todos (Romero et al., 2024).



En el contexto meso, instituciones educativas de nivel regional y local están explorando la gamificación como una herramienta para revitalizar sus prácticas pedagógicas. Programas piloto y proyectos de investigación han sido implementados en diversas escuelas para evaluar el impacto de estas estrategias en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes (Martínez, 2019). Los resultados preliminares indican una mejora en la participación en clase, una mayor retención de contenidos y un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo. Estas experiencias están sirviendo como modelo para la expansión de la gamificación en otros centros educativos y niveles escolares.

A nivel micro, en ciudades como Quevedo, Ecuador, docentes y administradores escolares están comenzando a implementar elementos de gamificación en sus aulas para enfrentar desafíos específicos relacionados con la motivación y el rendimiento estudiantil. Iniciativas locales han adaptado plataformas digitales y recursos lúdicos para crear experiencias de aprendizaje más atractivas y contextualizadas (Colomo-Magaña et al., 2020). Estas prácticas han mostrado un impacto positivo en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje, reduciendo la apatía y aumentando la participación activa en las actividades escolares. La experiencia de Quevedo destaca la importancia de considerar las particularidades culturales y sociales al diseñar e implementar estrategias gamificadas en la educación básica media.

Diversos estudios han evidenciado el impacto positivo de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico de estudiantes en educación básica media. Por ejemplo, la investigación de Zurita (2024) en la Universidad Técnica Particular de Loja implementó un diseño cuasi-experimental con 100 estudiantes, demostrando que el grupo que utilizó estrategias gamificadas mejoró en un 20% sus calificaciones y mostró mayor motivación intrínseca en comparación con el grupo de control. Asimismo, un estudio realizado en una institución educativa ecuatoriana por Mora Erazo et al. (2023) aplicó estrategias gamificadas para reducir el estrés escolar, encontrando que los niveles de estrés de los estudiantes disminuyeron de moderado-severo a leve, evidenciando el potencial de la gamificación para mejorar el bienestar emocional y académico.

En el ámbito de la lectoescritura, Prieto-Andreu et al. (2022) exploraron la efectividad de recursos gamificados para motivar el rendimiento en estudiantes de básica media, concluyendo que la gamificación es una herramienta eficaz para mejorar las habilidades de lectura y escritura.



Por otro lado, en el área de matemáticas, Santos (2022) desarrolló una propuesta pedagógica basada en gamificación para estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica, observando un incremento en el rendimiento académico y una mayor participación en clase. Estos estudios destacan la versatilidad de la gamificación en diferentes áreas del conocimiento y niveles educativos.

A nivel nacional, investigaciones como la de Castro et al. (2023) han evaluado técnicas y aplicaciones de gamificación en la educación ecuatoriana, concluyendo que esta metodología mejora la motivación y el compromiso estudiantil en diversos contextos culturales y niveles educativos. Además, Toledo (2024) implementó estrategias gamificadas en estudiantes de quinto grado en la Escuela de Educación Básica Ballenita, evidenciando mejoras significativas en el rendimiento académico y en la participación activa de los estudiantes. Estos hallazgos refuerzan la eficacia de la gamificación como estrategia pedagógica en el contexto educativo ecuatoriano.

En el sistema educativo ecuatoriano, especialmente en contextos urbanos intermedios como la ciudad de Quevedo, persisten desafíos estructurales relacionados con la baja motivación estudiantil y el limitado rendimiento académico en el nivel de educación básica media. A pesar de los esfuerzos institucionales por promover ambientes de aprendizaje más participativos y contextualizados, muchos docentes aún recurren a metodologías tradicionales que no logran generar un vínculo significativo entre los contenidos y los intereses del estudiantado.

En este marco, la gamificación emerge como una alternativa pedagógica innovadora, capaz de introducir dinámicas motivacionales mediante elementos propios del juego, tales como recompensas, desafíos, retroalimentación inmediata y narrativa. Sin embargo, la incorporación de estas estrategias aún es incipiente en muchas instituciones educativas, y existe una limitada producción investigativa local que evidencie su impacto real en el aula, lo que justifica la necesidad de un estudio profundo que analice esta relación en contextos específicos.

Este trabajo se orienta a analizar la incidencia de las estrategias de gamificación en la motivación y el rendimiento académico de estudiantes de educación básica media en una institución educativa de la ciudad de Quevedo. Para ello, se propone identificar las técnicas gamificadas que están siendo aplicadas en el entorno escolar, así como evaluar su efecto en el compromiso y participación de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.



A partir de un enfoque metodológico mixto, se busca obtener una visión integral del fenómeno, considerando tanto indicadores cuantificables del desempeño académico como apreciaciones cualitativas provenientes de docentes y estudiantes. Asimismo, se pretende explorar la relación entre la gamificación y áreas del conocimiento particularmente desafiantes, como las matemáticas o la comprensión lectora, donde tradicionalmente se evidencian mayores brechas de logro escolar.

La gamificación en el ámbito educativo se fundamenta en diversas teorías del aprendizaje que explican cómo los estudiantes adquieren y procesan información. El constructivismo, propuesto por autores como Piaget y Vygotsky, sostiene que el conocimiento se construye activamente a través de la experiencia y la interacción con el entorno (Saldarriaga et al., 2020). En este sentido, la gamificación ofrece entornos de aprendizaje interactivos que permiten a los estudiantes construir su conocimiento de manera significativa. Por otro lado, el conectivismo, una teoría más reciente, enfatiza la importancia de las redes y conexiones en el aprendizaje, especialmente en la era digital. La gamificación, al incorporar elementos tecnológicos y sociales, facilita la creación de redes de aprendizaje colaborativas. Además, la teoría de juegos proporciona un marco para entender cómo las mecánicas de juego pueden influir en la toma de decisiones y la motivación de los estudiantes.

Entre los modelos aplicados en la gamificación educativa, destaca el Modelo Octalysis de Yu-kai Chou, que identifica ocho motivadores centrales que impulsan el comportamiento humano en contextos de juego (Nieves, 2023). Este modelo ha sido utilizado para diseñar experiencias de aprendizaje que fomenten la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes. Asimismo, el Modelo de Dinámicas, Mecánicas y Componentes (DMC) proporciona una estructura para descomponer y analizar los elementos de la gamificación, facilitando su implementación en entornos educativos. Estos modelos permiten a los educadores diseñar estrategias gamificadas alineadas con los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes.

Los conceptos principales abordados en la investigación son relacionados con la educación y la gamificación, los cuales se describen a continuación:

- **Gamificación:** Se define como la aplicación de elementos de juego en contextos no lúdicos, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los participantes. Esta estrategia busca transformar actividades tradicionales en experiencias más atractivas y participativas.



- **Motivación intrínseca:** Hace referencia al impulso interno que lleva a los estudiantes a involucrarse en una actividad por el placer, interés o satisfacción personal que esta genera, sin depender de recompensas externas.
- **Motivación extrínseca:** Se relaciona con factores externos que influyen en la conducta, como recompensas, calificaciones o reconocimientos, los cuales actúan como incentivos para lograr determinados objetivos.
- **Desempeño académico:** Entendido como el nivel de logro que alcanzan los estudiantes en relación con los objetivos educativos establecidos. Es un indicador clave para evaluar la efectividad de las estrategias pedagógicas utilizadas.
- **Retroalimentación inmediata:** Constituye un elemento central en la gamificación, ya que ofrece a los estudiantes información instantánea sobre su desempeño, lo que les permite corregir errores, reforzar aciertos y ajustar sus estrategias de aprendizaje en tiempo real.

## **METODOLOGÍA**

La presente investigación adopta un enfoque mixto, con predominancia cualitativa y un componente cuantitativo de carácter exploratorio. Esta combinación permite abordar el fenómeno desde una perspectiva integral, considerando tanto los enfoques teóricos como las experiencias directas de los actores educativos frente al uso de la gamificación como estrategia motivacional y de mejora del desempeño académico.

El diseño de investigación es no experimental, descriptivo y de corte transversal. Se basa principalmente en el análisis documental, complementado con una encuesta estructurada aplicada a una muestra vinculada al ámbito educativo.

Se emplearon dos técnicas principales

- **Análisis documental** de artículos científicos, tesis, y publicaciones recientes sobre educación y gamificación.
- **Encuesta estructurada**, validada por juicio de expertos, con preguntas tipo Likert y una sección abierta para obtener opiniones cualitativas.



La encuesta abordó aspectos como:

- Percepción de la motivación
- Uso de tecnologías educativas
- Experiencias con dinámicas de juego
- Cambios percibidos en el rendimiento académico

La muestra fue intencional y estuvo conformada por 100 personas de instituciones educativas de Quevedo:

- 60 estudiantes
- 25 docentes
- 10 padres de familia
- 5 directivos académicos

Se consideraron criterios como la experiencia con metodologías innovadoras y la apertura al uso de tecnologías en el aula.

La metodología se desarrolló en dos fases:

**Revisión bibliográfica** en bases como Scielo, Redalyc y Google Scholar, utilizando descriptores relacionados con gamificación y educación.

**Aplicación de la encuesta**, previa autorización institucional y con consentimiento informado. El análisis incluyó:

- Análisis temático para las respuestas cualitativas.
- Estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes) para los datos cuantitativos.

Se garantizó el respeto a los principios de responsabilidad, confidencialidad y participación voluntaria.

La información fue tratada de forma anónima y se cumplió con los estándares de integridad académica en el uso de fuentes.

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Los resultados obtenidos a partir de las encuestas aplicadas a estudiantes, docentes, padres de familia y directivos permiten evidenciar una percepción mayoritariamente positiva hacia el uso de estrategias de gamificación en el ámbito educativo. En general, los participantes coinciden en que estas metodologías fomentan la motivación, incrementan la participación en clase y favorecen el rendimiento académico.



Aunque se identifican algunas limitaciones relacionadas con la formación docente y la disponibilidad de recursos en ciertos contextos, la tendencia general muestra apertura y disposición hacia la implementación de prácticas gamificadas como parte de la innovación pedagógica en la educación básica media.

Participaron 60 estudiantes con una edad promedio de 14 años, distribuidos en los cursos de octavo (20%), noveno (35%) y décimo grado (45%). Un alto porcentaje (80%) afirmó haber utilizado herramientas digitales o juegos en clase, lo que sugiere una exposición considerable a estrategias gamificadas en su entorno escolar.

Los resultados muestran una valoración positiva hacia la gamificación como estrategia pedagógica. El 60% de los estudiantes indicó que las actividades con juegos los motivan más, y el 75% manifestó mayor interés por la materia cuando se emplean métodos gamificados. Un 60% consideró que ha mejorado su rendimiento académico mediante juegos educativos, mientras que el 70% expresó que debería haber más actividades de este tipo. No obstante, un 50% se mostró dividido respecto al gusto por el aprendizaje lúdico, lo que indica una posible variabilidad en las preferencias individuales (Tabla 1).

### Temas emergentes

- **Motivación estudiantil:** la mayoría de los estudiantes percibe un aumento en la motivación y el interés cuando se aplican dinámicas lúdicas.
- **Mejora del desempeño:** más de la mitad considera que su rendimiento académico ha mejorado con juegos educativos.
- **Demanda de innovación:** hay una clara inclinación por integrar más actividades gamificadas en el aula.

**Tabla 1** Percepción de los estudiantes sobre la gamificación.

| Ítem | Enunciado                                            | No de acuerdo | De acuerdo |
|------|------------------------------------------------------|---------------|------------|
| 1    | Actividades con juegos me motivan más                | 40%           | 60%        |
| 2    | Me interesa más la materia con gamificación          | 25%           | 75%        |
| 3    | He mejorado mis calificaciones con juegos educativos | 40%           | 60%        |
| 4    | Me gusta aprender de forma divertida                 | 50%           | 50%        |
| 5    | Debería haber más actividades gamificadas            | 30%           | 70%        |

Nota. Elaborado por autores. Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes.



Los 25 docentes encuestados cuentan con distintos niveles de experiencia: menos de 5 años (24%), entre 5 y 10 años (36%) y más de 10 años (40%). Las asignaturas representadas fueron Lengua (20%), Matemáticas (24%), Ciencias (16%), inglés (12%) y otras áreas (28%). El 65% de los docentes indicó haber implementado gamificación en sus clases. Un 80% consideró que esta estrategia mejora la participación estudiantil, mientras que un 70% señaló una mejora en el rendimiento académico. El 85% reconoció que la gamificación se adapta a diferentes estilos de aprendizaje. Sin embargo, solo el 55% se siente capacitado para aplicarla adecuadamente, lo que resalta una necesidad de formación docente (Tabla 2).

**Tabla 2** Percepción de los docentes sobre la gamificación.

| Ítem | Enunciado                                     | No de acuerdo | De acuerdo |
|------|-----------------------------------------------|---------------|------------|
| 1    | He implementado gamificación                  | 35%           | 65%        |
| 2    | Mejora la participación                       | 20%           | 80%        |
| 3    | Mejora el rendimiento académico               | 30%           | 70%        |
| 4    | Se adapta a diferentes estilos de aprendizaje | 15%           | 85%        |
| 5    | Me siento capacitado para aplicarla           | 45%           | 55%        |

Nota. Elaborado por autores. Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Se encuestaron 10 padres de familia, cuyos hijos están cursando octavo (30%), noveno (40%) y décimo grado (30%). El 80% indicó que sus hijos utilizan juegos digitales para estudiar. El 65% de los padres percibe que sus hijos se motivan más cuando se emplean herramientas tecnológicas. Un 70% considera que tienen una mejor actitud en clases interactivas, y un porcentaje similar reconoce que la gamificación mejora el aprendizaje. Además, el 60% indicó que sus hijos han comentado sobre este tipo de actividades, y el 70% expresó el deseo de que se implementen más estrategias innovadoras (Tabla 3).

### Temas emergentes

- **Apoyo familiar a la innovación educativa:** los padres reconocen los beneficios de la gamificación en la motivación y aprendizaje.
- **Comunicación hogar-escuela:** existe una retroalimentación positiva respecto a estas actividades.
- **Expectativa de innovación:** los padres valoran la introducción de nuevas metodologías en la enseñanza.



**Tabla 3** Percepción de los padres de familia sobre la gamificación.

| Ítem | Enunciado                                             | No de acuerdo | De acuerdo |
|------|-------------------------------------------------------|---------------|------------|
| 1    | Su hijo/a se motiva más con herramientas tecnológicas | 35%           | 65%        |
| 2    | Mejor actitud cuando las clases son interactivas      | 30%           | 70%        |
| 3    | La gamificación mejora el aprendizaje                 | 35%           | 65%        |
| 4    | Su hijo/a ha comentado sobre estas actividades        | 40%           | 60%        |
| 5    | Desea más estrategias innovadoras                     | 30%           | 70%        |

Nota. Elaborado por autores. Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia.

De las autoridades encuestadas, participaron 5 autoridades educativas (2 directores, 1 subdirector y 2 coordinadores académicos), todos supervisando el nivel de educación básica superior. El 55% indicó que en su institución se promueve el uso de la gamificación, y el 60% considera que los docentes han aplicado con éxito estas estrategias. El 70% percibe un impacto positivo en la motivación estudiantil. Además, el 65% afirmó que existen recursos tecnológicos suficientes para su implementación. Sin embargo, solo el 40% señaló que se ha ofrecido capacitación en esta área (Tabla 4).

**Tabla 4** Percepción de los directivos/coordinadores sobre la gamificación

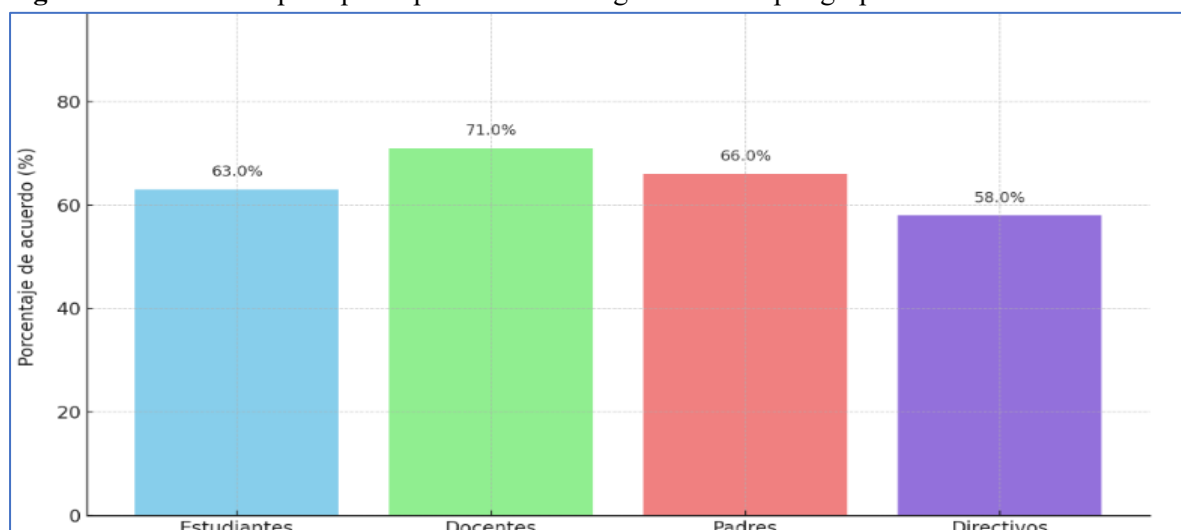
| Ítem | Enunciado                                         | No de acuerdo | De acuerdo |
|------|---------------------------------------------------|---------------|------------|
| 1    | Se promueve el uso de gamificación                | 45%           | 55%        |
| 2    | Docentes han aplicado con éxito estas estrategias | 40%           | 60%        |
| 3    | Impacto positivo en la motivación                 | 30%           | 70%        |
| 4    | Hay recursos tecnológicos suficientes             | 35%           | 65%        |
| 5    | Se ha ofrecido capacitación                       | 60%           | 40%        |

Nota. Elaborado por autores. Fuente: Encuesta aplicada a directivos/coordinadores.

Finalmente, en la (figura 1) se presenta un gráfico de barras el cual muestra la percepción general aceptando que la gamificación influye de manera positiva en el aprendizaje, los docentes lideran la percepción positiva sobre la gamificación (71%), seguidos por padres de familia (66%), estudiantes (63%) y directivos (58%), evidenciando un consenso general favorable hacia estas estrategias en el entorno educativo.



**Figura 1** Promedio de percepción positiva sobre la gamificación por grupo.



Nota. Elaborado por autores. Fuente: Datos generales de la encuesta aplicada.

## DISCUSIÓN

Los datos obtenidos en este estudio revelaron una percepción mayoritariamente positiva hacia la gamificación entre los distintos actores educativos. Los docentes manifestaron el mayor nivel de acuerdo (71%) en cuanto a los beneficios de esta estrategia, seguidos por padres de familia (66%), estudiantes (63%) y directivos (58%).

Estos hallazgos coinciden con estudios previos que destacan cómo la gamificación puede aumentar la motivación y el compromiso en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, en una investigación realizada por Kenelma et al. (2024) en Esmeraldas, Ecuador, se encontró que el 95% de los docentes considera que la gamificación mejora el aprendizaje de las matemáticas, y el 96% cree que aumenta el interés de los estudiantes. Sin embargo, solo el 29% de los docentes se sienten adecuadamente preparados para implementarla de manera efectiva.

En el caso de los estudiantes, el 75% indicó que su interés en la materia aumentaba con el uso de estrategias gamificadas. Este resultado es coherente con investigaciones que evidencian cómo la gamificación puede mejorar la actitud y el rendimiento académico de los alumnos. Por ejemplo, un estudio realizado en Italia por Malvasi y Recio-Moreno (2022) se encontró que, aunque los docentes afirman utilizar incentivos y recompensas, los estudiantes no perciben que se apliquen estrategias didácticas de gamificación conscientemente.

Por su parte, los directivos y coordinadores académicos mostraron un nivel de acuerdo del 58%, lo que sugiere una percepción más moderada respecto a la implementación de la gamificación. Esta diferencia podría atribuirse a preocupaciones sobre la disponibilidad de recursos tecnológicos y la capacitación docente necesaria para aplicar estas estrategias de manera efectiva. En este sentido, un estudio realizado en Chile por Quimi y Lainez (2024) concluyó que, aunque los docentes perciben la gamificación como una herramienta útil, su implementación enfrenta desafíos como la falta de tiempo, conocimiento y habilidades por parte de los docentes.

Desde una perspectiva teórica, los resultados respaldan la eficacia de la gamificación como una herramienta pedagógica que puede enriquecer el proceso educativo. La incorporación de elementos lúdicos en el aula no solo fomenta la participación activa de los estudiantes, sino que también puede facilitar la adquisición de competencias clave para su desarrollo académico y personal.

En términos prácticos, la implementación de estrategias gamificadas requiere de una planificación cuidadosa y una formación adecuada para los docentes. Es fundamental que las instituciones educativas proporcionen los recursos y el apoyo necesarios para que los educadores puedan integrar eficazmente estas metodologías en su práctica diaria, asegurando así su sostenibilidad y efectividad a largo plazo.

Una limitación del estudio es el tamaño reducido de la muestra, especialmente en el caso de los directivos, lo que podría afectar la generalización de los resultados. Además, la investigación se centró en percepciones subjetivas, sin evaluar directamente el impacto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes.

Para futuras investigaciones podrían ampliar la muestra y considerar variables adicionales, como el tipo de estrategias gamificadas utilizadas y su frecuencia de aplicación. Asimismo, sería valioso realizar estudios longitudinales que analicen el efecto de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes a lo largo del tiempo.

## **CONCLUSIONES**

Los resultados obtenidos evidenciaron que la gamificación constituye una herramienta pedagógica altamente efectiva para incrementar la motivación intrínseca de los estudiantes. Su aplicación en el nivel de educación básica media generó un interés notable por parte del estudiantado hacia las asignaturas, lo cual contribuyó a transformar la experiencia de aprendizaje.



Esta estrategia favoreció la participación activa en el aula y promovió un aprendizaje más significativo, especialmente en materias que suelen ser percibidas como difíciles o poco atractivas. Al incorporar elementos lúdicos, la gamificación logró captar la atención de los estudiantes y canalizar su energía hacia actividades educativas, lo que se reflejó en una mejora del rendimiento académico general.

Asimismo, se identificó una aceptación generalizada del uso de estrategias gamificadas por parte de estudiantes, docentes y padres de familia, quienes reconocieron su valor pedagógico. Sin embargo, la investigación también puso en evidencia ciertas limitaciones que dificultan su implementación plena. Entre las principales barreras destacan la falta de formación específica del personal docente en el uso de herramientas digitales y estrategias lúdicas, así como la escasa disponibilidad de recursos tecnológicos en algunos entornos escolares, especialmente en contextos rurales o con menor inversión educativa.

Finalmente, el estudio permitió concluir que la gamificación, al integrar dinámicas tecnológicas y de juego, fortalece significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, para garantizar su efectividad, es indispensable una adecuada planificación didáctica, una contextualización pertinente a las realidades educativas y una capacitación continua del cuerpo docente. Solo así será posible alinear esta metodología con los objetivos educativos institucionales y asegurar su sostenibilidad a largo plazo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Castro Benavides, C. I., Chiluiza, M. D. L., Estévez Borja, P. J., Ulloa Carrillo, C. L., & Tanguila Shiguango, S. J. (2023). La gamificación en la educación: evaluación de técnicas y aplicaciones para mejorar la motivación y el compromiso del estudiante. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1438–1460. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5412](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5412)
- Colomo-Magaña, E., Sánchez-Rivas, E., Ruiz-Palmero, J., & Sánchez-Rodríguez, J. (2020). Teaching perception about gamification of the evaluation in the subject of history in secondary education. *Informacion Tecnologica*, 31(4), 233–242. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642020000400233>
- Kenelma Otomie, L. B., Ruth Narcisa, V. Q., Jefferson David, E. T., Carlos Daniel, L. T., & Marlene Vielka, C. R. (2024). Percepciones y Prácticas Docentes sobre la Integración de la Gamificación en la Enseñanza de Matemáticas en Educación General Básica. In *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar* (Vol. 8, Issue 1). [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i1.11779](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.11779)



- Latorre-Benalcázar, N. B., & Hidalgo-Cajo, B. G. (2025). *La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica : revisión sistemática de la literatura*. 14(1).
- Malvasi, V., & Recio-Moreno, D. (2022). Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. *Alteridad*, 17(1), 50–63. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.04>
- Martínez Iglesias, J. (2019). Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. *Pensamiento Educativo: Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 56. <https://doi.org/10.7764/PEL.56.2.2019.3>
- Meneses, N. (2024). *Así es la gamificación , la estrategia que revoluciona el aprendizaje y el desarrollo profesional*.
- Mora Erazo, G. Y., Tamayo Sánchez, A. V., Lara Lara, F., & Herrera Navas, C. D. (2023). La gamificación y su potencial para la disminución del estrés escolar: caso de una Institución de Educación General Básica ecuatoriana . *Revista Educación*, 47(2 SE-Artículos científicos), 1–28. <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i2.53749>
- Nieves, D. (2023). Octalysis: La metodología que revoluciona la gamificación. *OpenWebinars*. [https://openwebinars.net/blog/octalysis-la-metodologia-que-revoluciona-la-gamificacion/#:~:text=la “gamificación”,-,Qué es Octalysis,de lo que queremos obtener](https://openwebinars.net/blog/octalysis-la-metodologia-que-revoluciona-la-gamificacion/#:~:text=la%20gamificaci3n,-,Qu3%20es%20Octalysis,de%20lo%20que%20queramos%20obtener.).
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1–23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Quimi, K., & Lainez, G. (2024). *Percepción docente: Gamificación en la enseñanza de las Matemáticas en Educación Básica Superior*. 3–4.
- Romero, G., Díaz, K., Criollo, J., Llerena, E., Ochoa, G., & Reyes, B. (2024). La gamificación en la educación: beneficios, limitaciones y mejores prácticas: Gamification in education: benefits, limitations, and best practices. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.371>
- Ruano, J., Angulo, V., Anzules, J., & Maliza, W. (2025). Impacto de la gamificacion en el rendimiento academico y la motivacion de los estudiantes de educacion basica superior. *Revista Multidisciplinar*, 9(2), 85–110.



- Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2020). *La Teoría Constructivista De Jean Piaget Y Su Significacio*. 2, 127–137.
- Santos, A. (2022). *Aplicación de la gamificación como propuesta metodológica para un mejor rendimiento escolar en Matemática de los niños de 4to de Educación General Básica*. 1–23.
- Toledo, Y. (2024). *Estrategias de gamificación para el rendimiento académico en los estudiantes de quinto grado de la escuela de educación básica Ballenita, 2023- 2024*.  
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11496>
- Zurita, V. (2024). *Efectos transformadores de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico . Transformative Effects of Gamification on Motivation and Academic Performance . Autor : Universidad Técnica Particular de Loja Quito – Ecuador. 2024*.

