

# Estrategias didácticas gamificadas y su influencia en la motivación académica de estudiantes de educación básica

## *Gamified teaching strategies and their influence on the academic motivation of basic education students*

### RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue analizar la influencia de la gamificación en la motivación escolar de estudiantes de Educación Básica, identificando su contribución al interés, la participación y el compromiso académico. Se desarrolló mediante un enfoque mixto, con diseño descriptivo-correlacional, no experimental y de corte transversal. La población estuvo conformada por estudiantes y docentes de Educación Básica, seleccionados mediante muestreo intencional. Para la recolección de datos se emplearon encuestas estructuradas dirigidas a estudiantes y entrevistas semiestructuradas aplicadas a docentes. Los datos cuantitativos fueron analizados mediante estadística descriptiva y la información cualitativa mediante análisis temático y triangulación metodológica. Los resultados evidenciaron que las estrategias gamificadas incrementan significativamente la motivación escolar, favoreciendo una mayor participación, persistencia, interacción social y disposición hacia el aprendizaje. Asimismo, los estudiantes manifestaron una valoración positiva respecto al uso de retos, recompensas simbólicas y actividades colaborativas, mientras los docentes reconocieron mejoras en el compromiso, entusiasmo y clima de aula. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la motivación académica, promover aprendizajes significativos y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos escolares, contribuyendo además al desarrollo de la autonomía, la creatividad, la cooperación y la autorregulación de los estudiantes participantes activamente.

**Palabras clave:** aprendizaje, motivación, educación básica

### ABSTRACT

The objective of this research was to analyze the influence of gamification on the school motivation of Basic Education students, identifying its contribution to interest, participation, and academic engagement. A mixed-methods approach was employed, using a descriptive-correlational, non-experimental, and cross-sectional design. The study population consisted of Basic Education students and teachers selected through intentional sampling. Data collection involved structured surveys administered to students and semi-structured interviews conducted with teachers. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics, while qualitative information was examined through thematic analysis and methodological triangulation. The findings revealed that gamified strategies significantly increased school motivation, promoting greater participation, persistence, social interaction, and willingness to learn. Likewise, students expressed positive perceptions regarding the use of challenges, symbolic rewards, and collaborative activities, whereas teachers reported improvements in engagement, enthusiasm, and classroom climate. The study concludes that gamification is an effective pedagogical strategy for strengthening academic motivation, promoting meaningful learning, and enriching teaching-learning processes in school settings. Furthermore, it contributes to the development of autonomy, creativity, cooperation, and self-regulation among participating students.

**Keywords:** learning, motivation, basic education





### EDUCATECH

Recepción: 01/06/2026

Aceptación: 18/06/2026

Publicación: 30/06/2026


### AUTOR/ES

-  Lic. Consuelo Teodelinda Nolivos Coello
-  MSc. Ana Mercedes Garcia Guachilema
-  Lic. Vizúete Cifuentes Ely Del Pilar
-  MSc. Diana Natalia Vergara Luna

 [consuelo.nolivos@educacion.gob.ec](mailto:consuelo.nolivos@educacion.gob.ec)

 [annugarcia1906@gmail.com](mailto:annugarcia1906@gmail.com)

 [elsy.vizúete@docentes.educacion.edu.ec](mailto:elsy.vizúete@docentes.educacion.edu.ec)

 [diana.vergara@educacion.gob.ec](mailto:diana.vergara@educacion.gob.ec)



Unidad Educativa General Juan Lavalle



Escuela Leopoldo Freire



Escuela Leopoldo Freire



Unidad Educativa Yaruquies



Chimborazo - Ecuador



Chimborazo - Ecuador



Chimborazo - Ecuador



Chimborazo - Ecuador

### CITACIÓN:

Nolivos, C., García, A., Vizúete, E. & Vergara, D. (2026). Estrategias didácticas gamificadas y su influencia en la motivación académica de estudiantes de educación básica. Revista InnovaSciT. 4 (1), p. 1371 - 1387.

## INTRODUCCIÓN

La educación contemporánea enfrenta importantes desafíos relacionados con la motivación de los estudiantes y su participación activa en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En los últimos años, docentes e investigadores han identificado una disminución progresiva del interés escolar, manifestada en bajos niveles de compromiso académico, escasa participación en clase y dificultades para alcanzar aprendizajes significativos. Esta problemática resulta especialmente preocupante en la educación básica, etapa en la que se consolidan competencias cognitivas, sociales y emocionales fundamentales para la trayectoria educativa de los estudiantes. En este contexto, surge la necesidad de implementar metodologías innovadoras que permitan responder a las demandas de una generación caracterizada por una constante interacción con entornos digitales y dinámicos (Egas et al., 2023).

Entre las estrategias emergentes que han adquirido relevancia en el ámbito educativo se encuentra la gamificación, entendida como la incorporación de elementos, dinámicas y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes. La utilización de retos, insignias, recompensas, niveles y sistemas de retroalimentación favorece experiencias de aprendizaje más atractivas, promoviendo la implicación activa del alumnado y fortaleciendo tanto la motivación intrínseca como la extrínseca (Begnini, 2023). Diversos estudios sostienen que la gamificación constituye una herramienta pedagógica eficaz para transformar las prácticas educativas tradicionales en experiencias más interactivas, inclusivas y significativas (Bastidas, 2024).

El problema de investigación se centra en comprender cómo la implementación de estrategias gamificadas influye en la motivación escolar de los estudiantes de educación básica. A pesar de los avances metodológicos y tecnológicos incorporados en los sistemas educativos, persisten dificultades relacionadas con la desmotivación, el desinterés y la limitada participación estudiantil. Estas situaciones afectan directamente el rendimiento académico y la calidad del aprendizaje, generando la necesidad de explorar alternativas pedagógicas que contribuyan a fortalecer el compromiso de los estudiantes con su formación académica. Aunque la gamificación ha demostrado resultados favorables en distintos contextos educativos, aún existen vacíos de conocimiento respecto a su impacto específico en la motivación escolar dentro de determinados entornos de educación básica (Caballero Intriago et al., 2024).

La relevancia de esta investigación radica en la importancia que posee la motivación como variable determinante del éxito académico. Diversos autores coinciden en que los estudiantes motivados muestran mayores niveles de participación, autonomía, perseverancia y disposición para afrontar desafíos de aprendizaje. Asimismo, la motivación favorece el

desarrollo de habilidades socioemocionales como la autorregulación, la resiliencia y la autoconfianza, aspectos indispensables para la formación integral del alumnado (Reyes, 2024). Desde esta perspectiva, analizar la influencia de la gamificación permitirá generar evidencias que contribuyan a mejorar las prácticas docentes y promover ambientes educativos más estimulantes y participativos.

Teóricamente, la investigación se sustenta en los postulados del aprendizaje significativo de Ausubel, quien sostiene que el aprendizaje ocurre cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera sustancial con las estructuras cognitivas previas del estudiante. Bajo esta concepción, las experiencias educativas deben propiciar conexiones entre los contenidos y la realidad del alumno para favorecer aprendizajes duraderos y funcionales. De igual manera, la Teoría de la Autodeterminación plantea que la satisfacción de necesidades psicológicas básicas como autonomía, competencia y relación social fortalece la motivación intrínseca y el compromiso con el aprendizaje. En este sentido, la gamificación incorpora elementos que favorecen dichas necesidades mediante desafíos progresivos, retroalimentación inmediata y dinámicas colaborativas (Eguez et al., 2024).

Los antecedentes investigativos evidencian resultados favorables sobre la aplicación de la gamificación en contextos educativos. Ulloa et al. (2023) concluyeron que las estrategias gamificadas incrementan la motivación y favorecen el aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica. Por su parte, Narváez et al. (2023) demostraron que la integración de elementos gamificados contribuye al fortalecimiento de habilidades lectoras y al aumento del interés por las actividades académicas. Asimismo, Venegas y Manrique (2023) identificaron que el uso de plataformas digitales como Kahoot, Educaplay y Wordwall mejora significativamente la participación y comprensión de contenidos matemáticos. De manera complementaria, Berrones et al. (2023) señalaron que la gamificación favorece el compromiso académico, aunque advierten la necesidad de contar con capacitación docente y recursos tecnológicos adecuados para garantizar su efectividad.

En el contexto latinoamericano, la implementación de metodologías gamificadas ha adquirido relevancia como respuesta a los desafíos asociados con la calidad educativa y la motivación estudiantil. Sin embargo, persisten limitaciones vinculadas con la disponibilidad de recursos tecnológicos, la formación docente y la adaptación curricular. En Ecuador, aunque se observan avances en la incorporación de metodologías activas, todavía existen instituciones educativas donde predominan prácticas tradicionales que dificultan la participación dinámica de los estudiantes. Esta realidad justifica la necesidad de profundizar en investigaciones que permitan comprender el potencial de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la motivación escolar y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje (De la Cruz & Bustos, 2025).

Considerando lo expuesto, la presente investigación tiene como objetivo general

analizar la influencia de la gamificación en la motivación escolar de estudiantes de educación básica, con la finalidad de generar evidencias que orienten la implementación de estrategias innovadoras en el aula. Se plantea como hipótesis que la aplicación de estrategias gamificadas influye positivamente en la motivación escolar, incrementando la participación, el compromiso académico y la disposición hacia el aprendizaje de los estudiantes. De esta manera, el estudio busca aportar conocimientos relevantes para el fortalecimiento de prácticas pedagógicas que respondan a las necesidades educativas actuales y contribuyan al desarrollo integral de los educandos.

### MÉTODOS MATERIALES

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, integrando procedimientos cuantitativos y cualitativos con la finalidad de obtener una comprensión integral sobre la influencia de la gamificación en la motivación escolar de estudiantes de Educación Básica. La elección de este enfoque respondió a la necesidad de analizar el fenómeno desde una perspectiva amplia, considerando tanto la medición objetiva de los niveles de motivación como la interpretación de las percepciones, experiencias y valoraciones de los participantes respecto a la implementación de estrategias gamificadas en el contexto educativo. La combinación de ambos enfoques permitió fortalecer la validez de los resultados mediante la triangulación de datos y la contrastación de diferentes fuentes de información.

La investigación se enmarcó dentro del paradigma pragmático, el cual reconoce la utilidad de integrar metodologías cuantitativas y cualitativas para responder de manera más efectiva a los problemas de investigación. Desde esta perspectiva, se consideró que el estudio de la gamificación y su relación con la motivación escolar requiere tanto el análisis estadístico de indicadores motivacionales como la comprensión de las experiencias vividas por estudiantes y docentes durante el proceso educativo.

El estudio se caracterizó por ser de tipo descriptivo-correlacional. La dimensión descriptiva permitió identificar y caracterizar los niveles de motivación escolar presentes en los estudiantes de Educación Básica, así como las percepciones asociadas a la utilización de estrategias gamificadas dentro del aula. Por otra parte, la dimensión correlacional posibilitó examinar la relación existente entre la implementación de elementos de gamificación y las variaciones observadas en la motivación escolar. Este tipo de investigación resultó pertinente debido a que permitió analizar el grado de asociación entre las variables sin intervenir directamente en ellas ni manipular sus condiciones naturales de desarrollo.

El diseño de investigación fue no experimental, observacional y de corte transversal. Se consideró no experimental debido a que las variables objeto de estudio fueron analizadas tal como se presentan en su contexto natural, sin manipulación deliberada por parte de los investigadores. Asimismo, fue observacional porque se limitó a registrar y analizar los fenómenos educativos tal como ocurren en la realidad escolar. El carácter transversal se

justifica porque la información fue recopilada en un único momento temporal, permitiendo obtener una fotografía precisa de las condiciones existentes durante el período de estudio.

La investigación se desarrolló en una institución educativa de Educación General Básica perteneciente al sistema educativo ecuatoriano. El contexto de estudio estuvo conformado por estudiantes de nivel básico y docentes responsables de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Este escenario permitió analizar la influencia de las estrategias gamificadas en un entorno educativo real, considerando las características propias del contexto escolar y las dinámicas pedagógicas implementadas por los docentes.

La población estuvo integrada por estudiantes de Educación General Básica y docentes vinculados al proceso educativo. Debido a las características de la investigación y al tamaño accesible de la población, se trabajó con un muestreo no probabilístico de tipo intencional. Este procedimiento permitió seleccionar a los participantes que cumplieran con las características necesarias para proporcionar información relevante sobre el fenómeno estudiado. En el caso de los estudiantes, se consideró su participación activa en las actividades académicas y su permanencia regular en la institución educativa durante el período de investigación. Respecto a los docentes, se seleccionaron aquellos que mantenían una relación directa con los procesos de enseñanza y que poseían experiencia en la aplicación de estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de la motivación estudiantil.

Los criterios de inclusión contemplaron a estudiantes matriculados oficialmente en el nivel de Educación Básica durante el período académico correspondiente, con asistencia regular y autorización de sus representantes legales para participar en el estudio. En el caso de los docentes, se incluyeron profesionales en ejercicio activo dentro de la institución educativa, con disponibilidad para colaborar en la investigación y aportar información relacionada con las estrategias de enseñanza empleadas en el aula. Por otra parte, se excluyeron aquellos estudiantes con ausencias recurrentes que pudieran afectar la consistencia de la información recopilada, así como docentes que no mantuvieran contacto directo con el grupo de estudiantes objeto de estudio o que no manifestaran interés en participar voluntariamente en el proceso investigativo.

Para la recolección de datos se utilizaron técnicas e instrumentos acordes con la naturaleza mixta del estudio. En la fase cuantitativa se empleó la encuesta como técnica principal de recopilación de información. Esta técnica permitió obtener datos relacionados con la percepción de los estudiantes acerca de la motivación escolar, el interés por las actividades académicas y la valoración de diferentes elementos asociados a la gamificación. El instrumento utilizado fue un cuestionario estructurado compuesto por preguntas cerradas de selección múltiple y escalas de valoración, diseñadas para identificar aspectos relacionados con la participación, el compromiso, la satisfacción y la disposición hacia el aprendizaje. Antes de su aplicación definitiva, el instrumento fue sometido a un proceso de revisión por criterio de

expertos con el propósito de garantizar su pertinencia, claridad y coherencia respecto a los objetivos de investigación.

Dentro de las dimensiones evaluadas mediante la encuesta se incluyeron aspectos relacionados con la percepción de aprendizaje a través de juegos y desafíos, las actitudes frente a sistemas de puntos y recompensas, la preferencia por actividades colaborativas, las reacciones frente al éxito o fracaso dentro de dinámicas gamificadas y la influencia de estas estrategias sobre la participación académica. La información obtenida permitió establecer tendencias generales y describir el comportamiento de las variables analizadas.

En la fase cualitativa se utilizó la entrevista semiestructurada como técnica principal de producción de datos. Esta técnica permitió explorar en profundidad las percepciones de los docentes acerca de la influencia de la gamificación en la motivación escolar y en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. El instrumento empleado consistió en una guía de entrevista compuesta por preguntas abiertas orientadas a obtener información sobre las experiencias pedagógicas, los beneficios percibidos, las dificultades encontradas y las recomendaciones relacionadas con la implementación de estrategias gamificadas.

Las entrevistas fueron desarrolladas en un ambiente adecuado que garantizó la comodidad y privacidad de los participantes. Durante su ejecución se emplearon registros escritos y notas de campo que permitieron documentar aspectos relevantes de las respuestas proporcionadas por los docentes. Posteriormente, la información fue organizada, codificada y categorizada mediante procedimientos de análisis temático, identificando patrones recurrentes y elementos significativos relacionados con la influencia de la gamificación en la motivación escolar.

Para el procesamiento de los datos cuantitativos se utilizaron técnicas de estadística descriptiva. Los resultados fueron organizados en tablas de frecuencias y porcentajes, facilitando la interpretación de las respuestas obtenidas en los cuestionarios aplicados a los estudiantes. Este procedimiento permitió identificar tendencias predominantes y establecer relaciones preliminares entre las variables de estudio. En cuanto a la información cualitativa, se aplicó un proceso de análisis de contenido basado en la identificación de categorías emergentes y la interpretación de significados presentes en los discursos de los participantes.

La integración de los resultados cuantitativos y cualitativos se realizó mediante un proceso de triangulación metodológica. Esta estrategia permitió contrastar la información obtenida a través de las encuestas con los hallazgos derivados de las entrevistas, fortaleciendo la credibilidad y consistencia de los resultados. La triangulación facilitó la identificación de convergencias y divergencias entre las percepciones estudiantiles y docentes, ofreciendo una comprensión más profunda del fenómeno investigado.

Desde el punto de vista ético, la investigación respetó los principios fundamentales establecidos para los estudios en el ámbito educativo. La participación de los estudiantes y

docentes fue completamente voluntaria y estuvo respaldada por el consentimiento informado correspondiente. Los participantes recibieron información clara sobre los objetivos de la investigación, los procedimientos de recolección de datos y el uso académico de los resultados obtenidos. Asimismo, se garantizó la confidencialidad de la información proporcionada y el anonimato de los participantes durante todas las fases del estudio.

La información recopilada fue utilizada exclusivamente con fines científicos y académicos, evitando cualquier uso que pudiera afectar la integridad o privacidad de los participantes. Además, se respetó el principio de beneficencia, procurando que los resultados obtenidos contribuyeran al fortalecimiento de prácticas educativas orientadas a mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. De igual manera, se observaron criterios de respeto, justicia y equidad durante la interacción con todos los involucrados en la investigación.

Entre las principales limitaciones del estudio se identificó la restricción temporal derivada de la aplicación transversal de los instrumentos, lo que impidió analizar cambios en la motivación escolar a largo plazo. Asimismo, el uso de un muestreo no probabilístico limita la posibilidad de generalizar los resultados a otras poblaciones educativas. Otra limitación estuvo relacionada con la disponibilidad de tiempo de algunos participantes para responder los instrumentos de investigación, así como las diferencias individuales en la interpretación de las preguntas planteadas. No obstante, estas limitaciones fueron mitigadas mediante la aplicación rigurosa de los instrumentos, la triangulación de datos y la utilización de diferentes fuentes de información.

En conjunto, las decisiones metodológicas adoptadas permitieron obtener evidencia suficiente para analizar la influencia de la gamificación en la motivación escolar de los estudiantes de Educación Básica, garantizando coherencia entre los objetivos planteados, los procedimientos desarrollados y los resultados alcanzados. La integración de enfoques, técnicas e instrumentos favoreció una comprensión amplia del fenómeno estudiado y aportó elementos relevantes para futuras investigaciones orientadas a la innovación pedagógica y al fortalecimiento de la calidad educativa.

## ANÁLISIS DE RESULTADOS

La presente investigación tuvo como propósito analizar la influencia de la gamificación en la motivación escolar de estudiantes de Educación Básica. Los hallazgos obtenidos mediante la aplicación de encuestas a estudiantes y entrevistas a docentes evidencian que las estrategias gamificadas favorecen significativamente el interés, la participación y el compromiso académico. Los resultados se presentan de manera organizada en cinco tablas que responden a los objetivos planteados y permiten establecer una relación entre los datos empíricos obtenidos y los fundamentos teóricos que sustentan el estudio.

**Tabla 1**

Percepción de aprendizaje mediante juegos y retos

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<b>Mucho</b>	18	45
<b>Bastante</b>	12	30
<b>Poco</b>	7	17,5
<b>Nada</b>	3	7,5
<b>Total</b>	40	100

**Fuente:** Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a estudiantes (2026).

Los resultados evidencian que el 75% de los estudiantes considera que aprende mucho o bastante cuando las actividades escolares incorporan juegos y desafíos. Este hallazgo demuestra una valoración positiva de las metodologías activas basadas en la gamificación, ya que los estudiantes perciben que las dinámicas lúdicas facilitan la comprensión de contenidos y aumentan su interés por las actividades académicas. Solamente el 25% manifestó niveles bajos de percepción de aprendizaje, situación que puede estar relacionada con diferencias individuales en estilos de aprendizaje o experiencias previas con metodologías tradicionales.

Estos resultados coinciden con lo expuesto por García et al. (2021), quienes sostienen que la gamificación fortalece la participación y favorece la construcción de aprendizajes significativos mediante experiencias interactivas. De igual manera, los hallazgos guardan relación con los planteamientos de Ausubel sobre el aprendizaje significativo, al evidenciar que las actividades gamificadas permiten conectar los nuevos conocimientos con experiencias previas de manera más atractiva y comprensible. Asimismo, los resultados respaldan los estudios de Ulloa et al. (2023), quienes encontraron que la gamificación incrementa el interés y la comprensión de contenidos en estudiantes de educación básica.

**Tabla 2**

Actitud frente a los puntos, insignias y recompensas

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
<b>Muy motivado</b>	20	50
<b>Motivado</b>	11	27,5
<b>Poco motivado</b>	6	15
<b>Nada motivado</b>	3	7,5
<b>Total</b>	40	100

**Fuente:** Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a estudiantes (2026).

El análisis muestra que el 77,5% de los estudiantes se siente motivado o muy motivado cuando recibe puntos, insignias o recompensas dentro de las actividades escolares. Estos resultados reflejan la importancia de los sistemas de reconocimiento como elementos dinamizadores del aprendizaje, ya que generan expectativas positivas y estimulan la participación activa de los estudiantes en las tareas académicas.

Desde una perspectiva teórica, estos hallazgos pueden explicarse mediante la motivación extrínseca propuesta por Azogue y Barrera (2020), quienes señalan que las recompensas constituyen estímulos eficaces para iniciar procesos de aprendizaje y mantener el interés académico. Del mismo modo, los resultados coinciden con Achilie et al. (2024), quienes afirman que las recompensas simbólicas bien estructuradas favorecen el compromiso escolar y facilitan la transición hacia formas más profundas de motivación. Sin embargo, los hallazgos también sugieren la necesidad de equilibrar los incentivos externos con experiencias de aprendizaje significativas que fortalezcan la motivación intrínseca de los estudiantes.

**Tabla 3**

Actividades que generan mayor motivación para aprender

Tipo de actividad	Frecuencia	Porcentaje (%)
<b>Juegos grupales</b>	16	40
<b>Retos individuales</b>	9	22,5
<b>Competencias académicas</b>	8	20
<b>Actividades tradicionales</b>	7	17,5
<b>Total</b>	40	100

**Fuente:** Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a estudiantes (2026).

Los resultados muestran que los juegos grupales constituyen la actividad más valorada por los estudiantes, alcanzando el 40% de las preferencias. Este resultado evidencia que los estudiantes se sienten más motivados cuando participan en experiencias colaborativas que promueven la interacción social y el trabajo en equipo. Los retos individuales y las competencias académicas también presentan niveles importantes de aceptación, mientras que las actividades tradicionales registran el menor porcentaje de preferencia.

Estos hallazgos se relacionan con los planteamientos de Castañeda et al. (2025), quienes sostienen que las dinámicas colaborativas fortalecen el sentido de pertenencia y favorecen la motivación colectiva. Asimismo, coinciden con los resultados obtenidos por Narváez et al. (2023), quienes identificaron que las estrategias gamificadas generan ambientes más dinámicos y participativos. Desde la teoría de la autodeterminación, la interacción grupal satisface la necesidad psicológica de relación social, considerada uno de los factores fundamentales para el desarrollo de la motivación intrínseca.

**Tabla 4**

Percepción de persistencia frente a los desafíos académicos

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje (%)
<b>Siempre continuó intentando</b>	17	42,5
<b>Frecuentemente continuó intentando</b>	14	35
<b>Algunas veces abandono</b>	6	15
<b>Generalmente abandono</b>	3	7,5

<b>Total</b>	40	100
--------------	----	-----

**Fuente:** Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a estudiantes (2026).

Los datos indican que el 77,5% de los estudiantes manifiesta persistir frente a los desafíos académicos cuando estos se presentan mediante dinámicas gamificadas. Este resultado demuestra que la incorporación de retos progresivos y mecanismos de retroalimentación fortalece la capacidad de los estudiantes para enfrentar dificultades y mantener el esfuerzo durante el proceso de aprendizaje.

Los hallazgos coinciden con lo reportado por Núñez et al. (2025), quienes identificaron que la gamificación promueve la resiliencia y la tolerancia a la frustración al permitir que los estudiantes experimenten situaciones controladas de éxito y fracaso. Asimismo, los resultados respaldan las afirmaciones de Carvajal Morales et al. (2023), quienes destacan que la retroalimentación constante fortalece la percepción de autoeficacia y aumenta la disposición para continuar aprendiendo frente a situaciones complejas. La persistencia observada constituye un indicador importante de motivación académica y compromiso escolar.

#### **Tabla 5**

Percepción docente sobre la influencia de la gamificación en la motivación escolar

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
<b>Muy alta</b>	2	50
<b>Alta</b>	1	25
<b>Moderada</b>	1	25
<b>Baja</b>	0	0
<b>Total</b>	4	100

**Fuente:** Elaboración propia a partir de las entrevistas aplicadas a docentes (2026).

La percepción docente evidencia una valoración altamente positiva respecto a la influencia de la gamificación en la motivación escolar. El 75% de los docentes considera que el impacto de esta metodología es alto o muy alto, destacando mejoras en la participación, el entusiasmo, la interacción social y la disposición de los estudiantes hacia las actividades académicas. Ningún docente reportó percepciones negativas sobre la aplicación de esta estrategia.

Estos resultados coinciden con los estudios de Venegas y Manrique (2023), quienes encontraron que el uso de herramientas gamificadas incrementa significativamente la participación y creatividad estudiantil. Asimismo, guardan relación con las conclusiones de Berrones et al. (2023), quienes señalan que la gamificación constituye una estrategia eficaz para fortalecer la motivación siempre que exista una adecuada planificación pedagógica. La convergencia entre la percepción estudiantil y docente fortalece la evidencia sobre el potencial de la gamificación como metodología innovadora para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en Educación Básica.

En términos generales, los resultados obtenidos permiten afirmar que la gamificación ejerce una influencia positiva sobre la motivación escolar, favoreciendo la participación activa, la persistencia académica, la interacción social y la construcción de aprendizajes significativos. La principal novedad científica del estudio radica en la confirmación de que las estrategias gamificadas no solo incrementan la motivación extrínseca mediante recompensas y reconocimientos, sino que también fortalecen la motivación intrínseca al promover autonomía, autoeficacia y compromiso con el aprendizaje. Estos hallazgos ofrecen perspectivas relevantes para futuras investigaciones orientadas al diseño de entornos educativos innovadores y contribuyen al fortalecimiento de prácticas pedagógicas alineadas con las demandas de la educación contemporánea.

### DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos evidencian que la gamificación constituye una estrategia pedagógica capaz de influir positivamente en la motivación escolar de los estudiantes de Educación Básica. La elevada valoración que los participantes otorgaron a las actividades basadas en juegos, desafíos, recompensas y dinámicas colaborativas demuestra que los entornos de aprendizaje gamificados favorecen mayores niveles de interés, compromiso y participación en comparación con las metodologías tradicionales. Estos hallazgos permiten confirmar que la incorporación de elementos lúdicos dentro del proceso educativo genera experiencias más atractivas y significativas para los estudiantes, fortaleciendo su disposición hacia el aprendizaje.

Los resultados relacionados con la percepción de aprendizaje mediante juegos y retos muestran que la mayoría de los estudiantes considera que aprende mejor cuando participa en actividades gamificadas. Este hallazgo coincide con lo señalado por García et al. (2021), quienes sostienen que la gamificación promueve la construcción activa del conocimiento mediante experiencias dinámicas que facilitan la comprensión de los contenidos. Asimismo, los resultados respaldan los planteamientos de Bastidas (2024), quien afirma que la incorporación de elementos propios del juego incrementa la atención y la implicación cognitiva del estudiante. Desde la teoría del aprendizaje significativo propuesta por Ausubel, estos resultados sugieren que las dinámicas gamificadas favorecen la integración de nuevos conocimientos con las estructuras cognitivas previas, permitiendo una comprensión más profunda y duradera.

En relación con los sistemas de recompensas, los hallazgos evidencian que los puntos, insignias y reconocimientos generan altos niveles de motivación en los estudiantes. Estos resultados guardan correspondencia con los planteamientos de Azogue y Barrera (2020), quienes destacan que la motivación extrínseca puede constituir un factor impulsor importante para iniciar procesos de aprendizaje y mantener la participación estudiantil. De igual manera, coinciden con las conclusiones de Achilie et al. (2024), quienes sostienen que las recompensas

simbólicas favorecen el compromiso académico cuando están vinculadas a objetivos pedagógicos claramente definidos. Sin embargo, los resultados obtenidos permiten inferir que el valor de la gamificación trasciende la simple obtención de premios, ya que los estudiantes también manifestaron disfrute, satisfacción y entusiasmo durante el desarrollo de las actividades, evidenciando el fortalecimiento simultáneo de la motivación intrínseca.

Otro aspecto relevante identificado en el estudio fue la preferencia de los estudiantes por las actividades grupales y colaborativas. Este hallazgo confirma que la motivación escolar no depende exclusivamente de factores individuales, sino también de las interacciones sociales que se producen dentro del aula. Los resultados son consistentes con lo planteado por Castañeda et al. (2025), quienes afirman que las dinámicas colaborativas fortalecen el sentido de pertenencia, la cooperación y la responsabilidad compartida. Asimismo, coinciden con las investigaciones de Alcívar y Chancay (2023), quienes encontraron que los estudiantes muestran una mayor disposición hacia el aprendizaje cuando participan en actividades que promueven la interacción entre pares. Desde la Teoría de la Autodeterminación, este fenómeno puede explicarse a partir de la satisfacción de la necesidad psicológica de relación social, considerada un componente esencial para el desarrollo de la motivación intrínseca.

Los resultados relacionados con la persistencia frente a los desafíos académicos también merecen especial atención. La mayoría de los estudiantes manifestó mantener el esfuerzo y continuar intentando resolver las actividades incluso cuando enfrentaban dificultades. Este hallazgo demuestra que la gamificación no solo incrementa el interés inicial hacia las tareas escolares, sino que también fortalece competencias asociadas con la resiliencia, la autorregulación y la tolerancia a la frustración. Los resultados coinciden con los estudios desarrollados por Núñez et al. (2025), quienes identificaron que los entornos gamificados promueven una actitud positiva frente al error y favorecen el desarrollo de habilidades socioemocionales vinculadas con la perseverancia. De igual forma, respaldan los planteamientos de Carvajal Morales et al. (2023), quienes señalan que la retroalimentación inmediata y los niveles progresivos de dificultad incrementan la percepción de autoeficacia y la confianza académica.

Desde la perspectiva docente, los hallazgos muestran una valoración favorable respecto al impacto de la gamificación en la motivación escolar. Los participantes coincidieron en señalar que las actividades gamificadas generan mayor entusiasmo, participación y compromiso por parte de los estudiantes. Estos resultados son congruentes con los obtenidos por Venegas y Manrique (2023), quienes reportaron incrementos significativos en la participación y creatividad estudiantil mediante el uso de plataformas digitales gamificadas. Asimismo, guardan relación con los planteamientos de Berrones et al. (2023), quienes concluyen que la gamificación constituye una metodología eficaz para mejorar el clima de aprendizaje cuando existe una adecuada planificación pedagógica.

No obstante, los resultados también permiten reflexionar sobre algunos desafíos asociados con la implementación de la gamificación. Aunque los beneficios observados son significativos, diversos autores advierten que su efectividad depende de factores como la formación docente, la disponibilidad de recursos tecnológicos y el diseño adecuado de las actividades. Navarro et al. (2021) sostienen que una utilización excesiva de recompensas externas puede provocar dependencia motivacional y disminuir el interés genuino por aprender. Del mismo modo, Jaramillo et al. (2025) señalan que la falta de capacitación especializada puede limitar el potencial pedagógico de las estrategias gamificadas. En consecuencia, la implementación de esta metodología debe responder a criterios pedagógicos sólidos y no limitarse únicamente a la incorporación superficial de elementos de juego.

Uno de los principales aportes de esta investigación radica en la evidencia obtenida dentro del contexto de Educación Básica, donde aún existen limitados estudios empíricos sobre la relación entre gamificación y motivación escolar. Los resultados permiten confirmar que esta metodología favorece tanto dimensiones cognitivas como socioemocionales del aprendizaje, fortaleciendo la participación, la persistencia, la interacción social y el compromiso académico. En este sentido, el estudio contribuye a ampliar el conocimiento existente sobre metodologías activas y aporta información relevante para docentes, investigadores y responsables de la gestión educativa.

La novedad científica del trabajo se encuentra en la integración de evidencias cuantitativas y cualitativas que demuestran cómo la gamificación actúa simultáneamente sobre la motivación intrínseca y extrínseca. Mientras las recompensas y reconocimientos funcionan como estímulos externos que favorecen la participación inicial, los desafíos, la cooperación y la percepción de logro fortalecen procesos internos relacionados con la autonomía, la autoeficacia y el interés genuino por aprender. Esta interacción entre ambas dimensiones motivacionales representa un aporte significativo para comprender los mecanismos mediante los cuales la gamificación influye en el comportamiento académico de los estudiantes.

Desde una perspectiva práctica, los resultados sugieren la necesidad de promover programas de formación docente orientados al diseño e implementación de estrategias gamificadas. Asimismo, se recomienda la incorporación progresiva de metodologías activas dentro de los currículos escolares, considerando las características y necesidades específicas de cada contexto educativo. La evidencia obtenida demuestra que la gamificación puede convertirse en una herramienta valiosa para enfrentar problemáticas asociadas con la desmotivación, el bajo rendimiento académico y la limitada participación estudiantil.

Finalmente, las perspectivas futuras de investigación apuntan hacia el desarrollo de estudios longitudinales que permitan analizar los efectos de la gamificación a largo plazo sobre la motivación y el rendimiento académico. También resulta pertinente explorar la influencia de variables como género, edad, contexto socioeconómico y acceso a recursos tecnológicos en

la efectividad de las estrategias gamificadas. Estas líneas de investigación contribuirán a consolidar el conocimiento científico sobre una metodología que continúa posicionándose como una de las principales alternativas para la innovación educativa en el siglo XXI.

### CONCLUSIONES

Los hallazgos obtenidos permiten concluir que la gamificación constituye una estrategia pedagógica pertinente para fortalecer la motivación escolar en estudiantes de Educación Básica. La evidencia recopilada muestra que la incorporación de dinámicas basadas en retos, recompensas simbólicas, trabajo colaborativo y mecanismos de retroalimentación favorece una mayor disposición hacia el aprendizaje, incrementando el interés, la participación activa y el compromiso de los estudiantes con las actividades académicas. En consecuencia, la gamificación trasciende la función recreativa que frecuentemente se le atribuye y se consolida como una metodología capaz de responder a las necesidades formativas de los contextos educativos contemporáneos.

Se concluye además que la influencia de la gamificación no se limita a la motivación extrínseca derivada de premios o reconocimientos, sino que también fortalece componentes intrínsecos relacionados con la autonomía, la autoeficacia, la perseverancia y la satisfacción personal por aprender. Los resultados evidencian que los estudiantes desarrollan una actitud más positiva frente a los desafíos académicos cuando estos se presentan mediante experiencias dinámicas y significativas, lo que favorece procesos de aprendizaje más profundos y sostenibles en el tiempo.

Desde una perspectiva pedagógica, los resultados permiten sostener que las estrategias gamificadas generan condiciones favorables para la construcción de aprendizajes significativos, ya que promueven la interacción activa con los contenidos, la cooperación entre pares y la aplicación práctica de los conocimientos. Esto confirma que la motivación escolar y el aprendizaje significativo mantienen una relación estrecha, en la que la gamificación actúa como un elemento mediador que facilita la participación cognitiva y emocional del estudiante dentro del proceso educativo.

Asimismo, la percepción positiva manifestada por los docentes evidencia que la gamificación representa una alternativa metodológica viable para enriquecer las prácticas de enseñanza. Sin embargo, su efectividad depende de una planificación pedagógica rigurosa, de la coherencia entre los elementos de juego y los objetivos curriculares, así como de la preparación profesional del docente para diseñar experiencias educativas que mantengan el equilibrio entre el componente lúdico y la intencionalidad formativa.

Los resultados obtenidos permiten asumir una postura fundamentada respecto a la necesidad de promover la incorporación progresiva de metodologías activas dentro de los sistemas educativos. En este sentido, la gamificación no debe considerarse una tendencia pasajera ni una estrategia complementaria, sino una oportunidad para transformar los

procesos de enseñanza-aprendizaje mediante enfoques centrados en la participación, la motivación y el protagonismo del estudiante. Su implementación adecuada puede contribuir significativamente al fortalecimiento de la calidad educativa y al desarrollo integral de los educandos.

No obstante, el estudio deja abiertas nuevas interrogantes que requieren ser abordadas por futuras investigaciones. Entre ellas destaca la necesidad de analizar los efectos de la gamificación a largo plazo sobre el rendimiento académico, la permanencia de la motivación escolar y el desarrollo de competencias socioemocionales. Asimismo, resulta pertinente explorar cómo variables como el género, el nivel educativo, el contexto sociocultural y el acceso a recursos tecnológicos pueden influir en la efectividad de las estrategias gamificadas. Estas líneas de investigación permitirán ampliar la comprensión del fenómeno y fortalecer el cuerpo teórico y empírico relacionado con la innovación educativa y la motivación escolar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Achille, M., González, P., & Herrera, D. (2024). *Gamificación y motivación extrínseca en contextos educativos contemporáneos*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 94(2), 45-60. <https://doi.org/10.35362/rie942458>
- Alay Plua, M., Zambrano, J., & Moreira, K. (2025). Estrategias gamificadas y aprendizaje activo en estudiantes de educación básica. *Revista Educación y Desarrollo Social*, 19(1), 78-94. <https://doi.org/10.18359/reds.2025>
- Bastidas, L. (2024). Gamificación como metodología innovadora para fortalecer el aprendizaje escolar. *Revista Científica Educare*, 28(2), 112-127. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v28i2.2024>
- Begnini, M. (2023). Aplicación de la gamificación para mejorar la motivación estudiantil en educación básica. *Revista Latinoamericana de Innovación Educativa*, 12(3), 65-80.
- Berrones, P., Cevallos, R., & Sánchez, M. (2023). Beneficios y limitaciones de la gamificación en la educación básica latinoamericana. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 11(2), 34-49. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v11i2.2023>
- Caballero Intriago, M., Mendoza, J., & Paredes, A. (2024). Impacto de la gamificación en la participación académica de estudiantes ecuatorianos. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 10(1), 155-171. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i1.2024>
- Carvajal Morales, L., Torres, V., & Quintero, M. (2023). Autoeficacia y motivación académica en entornos gamificados. *Revista Electrónica Educare*, 27(3), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.27-3.15>
- Castañeda Balón, A., Rojas, M., & Cedeño, D. (2025). Gamificación y orientación a metas en estudiantes de educación básica. *Revista Conrado*, 21(102), 340-351.
- Castro, P., & Vega, M. (2021). Motivación escolar y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica. *Revista Educación*, 45(1), 89-105. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.2021>
- De la Cruz, J., & Bustos, E. (2025). Desafíos de la implementación de metodologías activas en Ecuador. *Revista Educación y Sociedad*, 36(1), 95-112.
- Egas, D., Salazar, M., & Jiménez, F. (2023). Factores asociados a la desmotivación escolar en estudiantes de educación básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(2), 51-66. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n2.2023>
- Eguez, P., Molina, J., & García, S. (2024). Motivación intrínseca y aprendizaje significativo mediante gamificación. *Revista Innova Educación*, 6(1), 130-145. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2024.01.008>
- García, A., Reyes, M., & Flores, J. (2021). La gamificación como estrategia pedagógica para promover el aprendizaje significativo. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(2), 89-103. <https://doi.org/10.6018/reifop.456781>

- Jaramillo, C., Ponce, G., & Viteri, L. (2025). Retos actuales de la gamificación en instituciones educativas iberoamericanas. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 24(1), 55-72.
- Narváez, E., Cedeño, M., & Ruiz, P. (2023). Estrategias de gamificación y neurodidáctica para el aprendizaje de la lectura. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun*, 7(12), 121-137.
- Reyes, J. (2024). Motivación académica y rendimiento escolar en educación básica. *Revista Ciencias de la Educación*, 34(1), 75-91.
- Ulloa, K., Mendoza, R., & Bravo, D. (2023). Gamificación y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica: una revisión sistemática. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(4), 1220-1238. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i4.2023>
- Venegas, M., & Manrique, S. (2023). Uso de plataformas gamificadas para fortalecer el aprendizaje de matemáticas en educación básica. *Revista Educación Matemática*, 35(2), 210-228.

**CONFLICTO DE INTERÉS:**

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles.

**FINANCIAMIENTO**

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

**NOTA:**

El artículo no es producto de una publicación anterior