



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Trabajo de Integración Curricular
previo a la obtención del Grado
Académico de Licenciado en
Ciencias de la Educación Básica

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

**“INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA”**

AUTOR:

TYRONE ARMANDO MUÑOZ QUINTO

DIRECTORA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

LIC. JOHANNA ELIZABETH JARA CONTRERAS, MSC.

QUEVEDO – LOS RÍOS – ECUADOR

2025



DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, **TYRONE ARMANDO MUÑOZ QUINTO**, declaro que la investigación aquí descrita es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

La Universidad Técnica Estatal de Quevedo, puede hacer uso de los derechos correspondientes a este documento, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normatividad institucional vigente.

Tyrone Muñoz Q.

TYRONE ARMANDO MUÑOZ QUINTO

C.I: 1250075205



CERTIFICACIÓN DE CULMINACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

La suscrita, **Johanna Elizabeth Jara Contreras**, docente de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, certifica que el estudiante **Tyrone Armando Muñoz Quinto**, realizó el Proyecto de Investigación de grado titulado “**Influencia de la Gamificación en la motivación escolar en estudiantes de Educación Básica**”, previo a la obtención del título de **Licenciado en Ciencias de la Educación Básica**, bajo mi dirección, habiendo cumplido con las disposiciones reglamentarias establecidas para el efecto.



Firmado electrónicamente por:
JOHANNA ELIZABETH JARA CONTRERAS
Fecha: 2025-11-08 12:11:40

Lic. Johanna Elizabeth Jara Contreras, MSc.
DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



CERTIFICADO DEL REPORTE DE LA HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN DE COINCIDENCIA Y/O PLAGIO ACADÉMICO

La suscrita, **Johanna Elizabeth Jara Contreras**, mediante el presente cumpla en presentar a usted, el informe de proyecto de Investigación titulado “Influencia de la Gamificación en la motivación escolar en estudiantes de Educación Básica”, presentado por el estudiante **Tyrone Armando Muñoz Quinto**, egresado de la Carrera de Educación Básica, que fue revisado bajo mi dirección según resolución del Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación, que se ha desarrollado de acuerdo al Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo y cumple con el requerimiento de análisis del sistema COMPILATIO el cual avala los niveles de originalidad en un 98% y similitud 2%, del trabajo investigativo. Valido este documento para que el estudiante siga con los trámites pertinentes, de acuerdo como lo establece el Reglamento.

**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**
magister

Tyrone Armando Muñoz Quinto

2%
Textos sospechosos



2% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
△ < 1% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: Tyrone Armando Muñoz Quinto.docx
ID del documento: f50d3c286260c0044b4046026be62e1f6bb0d6f9
Tamaño del documento original: 824,91 kB

Depositante: JOHANNA ELIZABETH JARA CONTRERAS
Fecha de depósito: 15/9/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 15/9/2025

Número de palabras: 16.383
Número de caracteres: 112.913



Firmado electrónicamente por:
JOHANNA ELIZABETH JARA CONTRERAS
Fecha: 2025-11-08 12:13:23

Lic. Johanna Elizabeth Jara Contreras, MSc.
DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Título:

“Influencia de la Gamificación en la motivación escolar en estudiantes de Educación Básica”

Presentado al Consejo Directivo de Facultad de Ciencias de la Educación como requisito previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica.

Aprobado por:



Firmado electrónicamente por:
AIDA MARGARITA
IZQUIERDO MORAN
Validar únicamente con FirmaEC

PRESIDENTA DEL TRIBUNAL

Dra. Aida Margarita Izquierdo Morán, PhD.



Firmado electrónicamente por:
JUAN RAMON TORRES
GARCIA
Validar únicamente con FirmaEC

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Lic. Juan Ramón Torres García, MSc.



Firmado electrónicamente por:
GIOJAN RICARDO
AGUIRRE PEREZ
Validar únicamente con FirmaEC

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Lic. Giojan Ricardo Aguirre Pérez, MSc.

QUEVEDO – LOS RÍOS – ECUADOR

2025

CÓDIGO DUBLÍN

Título:	Influencia de la Gamificación en la motivación escolar en estudiantes de Educación Básica.			
Autor:	Tyrone Armando Muñoz Quinto			
Palabras claves:	Educación Básica	Gamificación	Motivación escolar	Aprendizaje significativo
Fecha de publicación:	Noviembre, 2025			
Editorial:	Quevedo- UTEQ - 2025			
Resumen:	Resumen: La presente investigación analizó la influencia de la Gamificación en la motivación escolar en estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela “Carlos Julio Arosemena Tola”, en el cantón Quevedo, provincia de Los Ríos, durante el periodo 2025–2026. Surgió ante la necesidad de contrarrestar el desinterés en el aula mediante elementos lúdicos como retos, insignias, recompensas simbólicas y dinámicas colaborativas. El objetivo principal fue proponer estrategias gamificadas que sostuvieran la motivación y promovieran aprendizajes significativos. La investigación empleó un enfoque mixto con diseño descriptivo–correlacional. La población incluyó estudiantes y docentes de Quinto Grado, aplicándose encuestas para recopilar datos cuantitativos y entrevistas semiestructuradas para percepciones cualitativas. Los resultados indicaron que los estudiantes mostraron mayor entusiasmo, disfrute y compromiso en actividades gamificadas, con preferencia por dinámicas grupales que fortalecieron la interacción social y el trabajo en equipo. Además, se identificó que la Gamificación promovió actitudes positivas hacia el aprendizaje, aumentó la autonomía, autoconfianza y persistencia frente a los desafíos, fomentando resiliencia y tolerancia a la frustración. Los docentes destacaron que esta metodología favorece la motivación intrínseca y extrínseca, siempre que se aplique con planificación y propósito pedagógico. En conclusión, la Gamificación incidió significativamente en la motivación escolar, consolidándose como una estrategia eficaz para un entorno inclusivo, dinámico y participativo, sin embargo, depende de una aplicación cuidadosa, planificada y con objetivos claros.			
Abstract:	Abstract: This research analyzed the influence of gamification on the academic motivation of fifth-grade students at the "Carlos Julio Arosemena Tola" School in Quevedo, Los Ríos Province, during the 2025–2026 academic year. It arose from the need to counteract classroom disinterest through playful elements such as challenges, badges, symbolic rewards, and collaborative activities. The main objective was to propose gamified strategies that would sustain motivation and promote meaningful learning. The research employed a mixed-methods approach with a descriptive-correlational design. The population included fifth-grade students and teachers. Surveys were used to collect quantitative data, and semi-structured interviews were conducted to gather qualitative insights. The results indicated that students showed greater enthusiasm, enjoyment, and commitment in gamified activities, with a preference for group dynamics that strengthened social interaction and teamwork. Furthermore, gamification was found to promote positive attitudes toward learning, increase autonomy, self-confidence, and persistence in the face of challenges, fostering resilience and frustration tolerance. Teachers highlighted that this methodology promotes both intrinsic and extrinsic motivation, provided it is applied with planning and a pedagogical purpose. In conclusion, gamification significantly impacted student motivation, establishing itself as an effective strategy for an inclusive, dynamic, and participatory environment; however, its success depends on careful and planned implementation with clear objectives.			
Descripción:	90 hojas: dimensiones, 29 x 21 cm + CD-ROM 6162			
URI:				

DEDICATORIA

Este proyecto se lo dedico, en primer lugar, a Dios, por ser mi guía constante y darme la fortaleza necesaria para seguir adelante aun en los momentos más difíciles.

A mi querida abuela, quien con su cariño y consejos de vida me ha inspirado a luchar por mis metas y a no rendirme jamás.

A mis padres, cuyo esfuerzo, sacrificio y dedicación han sido importantes para impulsarme a culminar este camino.

A mis hermanos, que con sus palabras de aliento, apoyo, y compañía sincera, me motivaron a seguir con entusiasmo, ellos quienes me recordaron siempre que era capaz de este camino que escogí.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, fuente de vida, salud y sabiduría, quien me ha permitido llegar hasta aquí, y me ha dado valentía para continuar pese a las adversidades.

A mi familia, especialmente a mi abuela, a mis padres y a mis hermanos, porque cada uno de ellos, desde su lugar me brindó apoyo, consejos y ánimo en los momentos en los que los necesité.

A la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, institución que me abrió las puertas del conocimiento, me formó con responsabilidad, y me brindó las herramientas para crecer tanto profesional como personalmente.

Expreso también mi gratitud a los docentes con los que compartieron conmigo experiencias, aprendizajes y motivaciones a lo largo de esta etapa universitaria.

RESUMEN

La presente investigación analizó la influencia de la Gamificación en la motivación escolar en estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela “Carlos Julio Arosemena Tola”, en el cantón Quevedo, provincia de Los Ríos, durante el periodo 2025–2026. Surgió ante la necesidad de contrarrestar el desinterés en el aula mediante elementos lúdicos como retos, insignias, recompensas simbólicas y dinámicas colaborativas. El objetivo principal fue proponer estrategias gamificadas que sostuvieran la motivación y promovieran aprendizajes significativos. La investigación empleó un enfoque mixto con diseño descriptivo–correlacional. La población incluyó estudiantes y docentes de Quinto Grado, aplicándose encuestas para recopilar datos cuantitativos y entrevistas semiestructuradas para percepciones cualitativas. Los resultados indicaron que los estudiantes mostraron mayor entusiasmo, disfrute y compromiso en actividades gamificadas, con preferencia por dinámicas grupales que fortalecieron la interacción social y el trabajo en equipo. Además, se identificó que la Gamificación promovió actitudes positivas hacia el aprendizaje, aumentó la autonomía, autoconfianza y persistencia frente a los desafíos, fomentando resiliencia y tolerancia a la frustración. Los docentes destacaron que esta metodología favorece la motivación intrínseca y extrínseca, siempre que se aplique con planificación y propósito pedagógico. En conclusión, la Gamificación incidió significativamente en la motivación escolar, consolidándose como una estrategia eficaz para un entorno inclusivo, dinámico y participativo, sin embargo, depende de una aplicación cuidadosa, planificada y con objetivos claros.

Palabras clave: educación básica, gamificación, motivación escolar, aprendizaje significativo

ABSTRACT

This research analyzed the influence of gamification on the academic motivation of fifth-grade students at the "Carlos Julio Arosemena Tola" School in Quevedo, Los Ríos Province, during the 2025–2026 academic year. It arose from the need to counteract classroom disinterest through playful elements such as challenges, badges, symbolic rewards, and collaborative activities. The main objective was to propose gamified strategies that would sustain motivation and promote meaningful learning. The research employed a mixed-methods approach with a descriptive-correlational design. The population included fifth-grade students and teachers. Surveys were used to collect quantitative data, and semi-structured interviews were conducted to gather qualitative insights. The results indicated that students showed greater enthusiasm, enjoyment, and commitment in gamified activities, with a preference for group dynamics that strengthened social interaction and teamwork. Furthermore, gamification was found to promote positive attitudes toward learning, increase autonomy, self-confidence, and persistence in the face of challenges, fostering resilience and frustration tolerance. Teachers highlighted that this methodology promotes both intrinsic and extrinsic motivation, provided it is applied with planning and a pedagogical purpose. In conclusion, gamification significantly impacted student motivation, establishing itself as an effective strategy for an inclusive, dynamic, and participatory environment; however, its success depends on careful and planned implementation with clear objectives.

Keywords: basic education, gamification, meaningful learning, school motivation

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido

PORTADA.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS	ii
CERTIFICACIÓN DE CULMINACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	iii
CERTIFICADO DEL REPORTE DE LA HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN DE COINCIDENCIA Y/O PLAGIO ACADÉMICO	iv
CÓDIGO DUBLÍN	vi
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS	xv
ÍNDICE DE ANEXOS	xvi
1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.2. Justificación	2
1.3. Formulación del Problema.....	3
1.4. Objetivos.....	4
1.4.1. Objetivo General.....	4
1.4.2. Objetivos específicos	4
2. MARCO TEÓRICO.....	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Fundamentación conceptual	7
2.2.1. Gamificación.....	7
2.2.2. Motivación.....	8
2.2.3. Aprendizaje significativo.....	9
2.3. Fundamentación teórica.....	10
2.3.1. Elementos clave de la Gamificación.....	10
2.3.2. Beneficios de la Gamificación.....	10
2.3.3. Desafíos de la Gamificación	11
2.3.4. Motivación Intrínseca	12
2.3.5. Motivación Extrínseca	12
2.3.6. Orientación a la meta	13

2.3.7. Motivación colaborativa	14
2.3.8. Percepción de autoeficacia	14
2.3.9. Conexión con saberes previos	15
2.3.10. Comprensión de los contenidos	15
2.3.11. Aplicación en contextos reales	16
2.4. Fundamentación legal	17
3. METODOLOGÍA	18
3.1. Enfoque de la Investigación.....	18
3.1.1. Mixto (Cualitativo y Cuantitativo)	18
3.2. Diseño de Investigación.....	18
3.2.1. Diseño Descriptivo Correlacional.....	18
3.3. Métodos de investigación	19
3.3.1. Método descriptivo	19
3.3.2. Método analítico-interpretativo	19
3.4. Población	19
3.5. Técnica e Instrumentos	20
3.5.1. Entrevista semiestructurada	20
3.5.2. Encuesta.....	20
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	21
4.1. Resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes	21
Tabla 1. Percepción de aprender con juegos y retos.....	21
Figura 1. Percepción de aprender con juegos y retos	21
Tabla 2. Actitudes frente a los puntos y premios.....	22
Figura 2. Actitudes frente a los puntos y premios	22
Tabla 3. Tipos de actividades que motivan el aprendizaje	23
Figura 3. Tipos de actividades que motivan el aprendizaje.....	23
Tabla 4. Sensaciones de trabajar en equipo durante un juego	24
Figura 4. Sensaciones de trabajar en equipo durante un juego.....	24
Tabla 5. Reacción ante la pérdida de actividades gamificadas.....	25
Figura 5. Reacción ante la pérdida de actividades gamificadas	25
Tabla 6. Reacciones ante el éxito de los compañeros.....	26
Figura 6. Reacciones ante el éxito de los compañeros	26
4.2. Codificación y teorización de entrevistas aplicadas a docentes	27
Tabla 7. Codificación de la entrevista aplicada al Docente 1	27
Tabla 8. Codificación de la entrevista aplicada al Docente 2	31
Tabla 9. Codificación de la entrevista aplicada al Docente 3.....	34

Tabla 10. Codificación de la entrevista aplicada al Docente 4.....	37
4.3. Proceso de triangulación de datos.....	40
Figura 7. Influencia de la Gamificación en el entusiasmo y curiosidad escolar.....	40
Figura 8. Motivación y persistencia académica a través de la Gamificación	41
Figura 9. Efectos de la Gamificación en la participación de estudiantes tímidos	42
Figura 10. Impacto de la Gamificación en la autoconfianza y autonomía estudiantil.....	43
Figura 11. Aspectos más valorados por los docentes de la Gamificación.....	44
4.4. Discusión de resultados	45
5. PROPUESTA.....	48
Tabla 11. Estrategias gamificadas 1	50
Tabla 12. Estrategias gamificadas 2	51
Tabla 13. Estrategias gamificadas 3	52
Tabla 14. Estrategias gamificadas 4	53
6. CONCLUSIONES	56
7. RECOMENDACIONES	57
8. BIBLIOGRAFÍA.....	59
9. ANEXOS.....	67
Anexo 1. Encuestas.....	67
Anexo 2. Entrevista semiestructurada	69
Anexo 3. Evidencias de aplicación de instrumentos	71
Anexo 4. Recursos y materiales de la propuesta	73

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Percepción de aprender con juegos y retos	21
Tabla 2. Actitudes frente a los puntos y premios	22
Tabla 3. Tipos de actividades que motivan el aprendizaje	23
Tabla 4. Sensaciones de trabajar en equipo durante un juego	24
Tabla 5. Reacción ante la pérdida de actividades gamificadas	25
Tabla 6. Reacciones ante el éxito de los compañeros	26
Tabla 7. Codificación de la entrevista aplicada al Docente 1.....	27
Tabla 8. Codificación de la entrevista aplicada al Docente 2.....	31
Tabla 9. Codificación de la entrevista aplicada al Docente 3.....	34
Tabla 10. Codificación de la entrevista aplicada al Docente 4.....	37
Tabla 11. Estrategias gamificadas 1.....	50
Tabla 12. Estrategias gamificadas 2.....	51
Tabla 13. Estrategias gamificadas 3.....	52
Tabla 14. Estrategias gamificadas 4.....	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Percepción de aprender con juegos y retos.....	21
Figura 2. Actitudes frente a los puntos y premios	22
Figura 3. Tipos de actividades que motivan el aprendizaje.....	23
Figura 4. Sensaciones de trabajar en equipo durante un juego.....	24
Figura 5. Reacción ante la pérdida de actividades gamificadas.....	25
Figura 6. Reacciones ante el éxito de los compañeros	26
Figura 7. Influencia de la Gamificación en el entusiasmo y curiosidad escolar.....	40
Figura 8. Motivación y persistencia académica a través de la Gamificación.....	41
Figura 9. Efectos de la Gamificación en la participación de estudiantes tímidos.....	42
Figura 10. Impacto de la Gamificación en la autoconfianza y autonomía estudiantil.....	43
Figura 11. Aspectos más valorados por los docentes de la Gamificación	44

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Encuestas.....	67
Anexo 2. Entrevista semiestructurada.....	60
Anexo 3. Evidencias de aplicación de instrumentos	71
Anexo 4. Recursos y materiales de la propuesta	73

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente, en el ámbito educativo uno de los principales desafíos que enfrentan los docentes es mantener la atención y el interés de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de este modo la motivación escolar se presenta como un factor clave para el desarrollo académico, emocional y social, ya que incide de forma directa a su participación activa, esfuerzo y compromiso con las actividades escolares, sin embargo, se ha identificado una disminución progresiva del interés de los estudiantes por las tareas escolares, lo que genera desmotivación, bajo rendimiento y escasa participación en el aula (Egas et al., 2023).

Frente a esta problemática, han emergido metodologías activas como la Gamificación, que consiste en aplicar elementos característicos de los juegos dentro de contextos educativos, con el propósito de promover mayor implicación, disfrute y compromiso por parte del estudiante, de esta manera la incorporación de la gamificación genera un entorno más dinámico y estimulante, en el que la motivación, tanto intrínseca como extrínseca, se potencia considerablemente (Beghini, 2023).

El uso de esta estrategia ha probado su eficacia en diferentes niveles educativos, ya que permite transformar la dinámica del aula, incentivando la participación activa, el trabajo colaborativo y la perseverancia frente a los desafíos del aprendizaje, a pesar de sus beneficios, su aplicación aún no se ha generalizado en algunos contextos escolares, lo cual surge la necesidad de estudiar su verdadero impacto en la motivación escolar de los estudiantes de Educación Básica (Caballero Intriago et al., 2024).

1.1. Planteamiento del problema

En el contexto educativo actual, la falta de motivación y compromiso en estudiantes representa un desafío significativo para el logro de un aprendizaje significativo. Este problema es especialmente crítico en la educación básica, donde los niños y adolescentes pueden presentar desinterés ante metodologías tradicionales que no generan un entorno dinámico e interactivo, de tal modo, la Gamificación ha surgido como una alternativa innovadora que permite transformar las experiencias de aprendizaje mediante el uso de elementos lúdicos, como recompensas, desafíos y mecánicas de juego, sin embargo, su

implementación aún enfrenta barreras como la falta de capacitación docente y la necesidad de adaptar los currículos a esta nueva metodología (Espinoza & Pérez, 2023).

A nivel global, la educación ha experimentado una transformación impulsada por el avance de la tecnología y la digitalización de los procesos de enseñanza-aprendizaje, en muchos países, las instituciones educativas han comenzado a adoptar modelos híbridos que combinan la enseñanza tradicional con el uso de herramientas digitales, promoviendo experiencias de aprendizaje más interactivas, por lo cual dentro de este panorama, la Gamificación ha sido ampliamente estudiada y aplicada en diferentes niveles educativos, demostrando su efectividad para mejorar el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, a pesar de aquello, la implementación de esta estrategia presenta retos, como la necesidad de diseñar experiencias gamificadas que realmente favorezcan el aprendizaje y no se limiten a la inclusión de mecánicas lúdicas superficiales (Huamaní & Vega, 2023).

Desde el contexto latinoamericano su aplicación aún enfrenta dificultades relacionadas con la disponibilidad de recursos tecnológicos y la preparación docente para diseñar estrategias gamificadas efectivas, además, la diversidad en los sistemas educativos latinoamericanos genera variaciones en la implementación de estas metodologías, haciendo que su impacto dependa en gran medida del contexto institucional y de las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes, por lo tanto, se ha identificado que, para lograr un impacto positivo, la Gamificación debe integrarse de manera planificada y alineada con los objetivos curriculares (Merino et al., 2023).

Desde un enfoque local, en Ecuador en el contexto específico de las aulas, persisten desafíos como la formación docente insuficiente en metodologías activas, la falta de conectividad en instituciones rurales y la escasa producción de contenidos educativos gamificados contextualizados a la realidad ecuatoriana, estos factores limitan el alcance y efectividad de esta estrategia, que requiere un impulso desde políticas públicas educativas para lograr impacto a mayor escala (De la Cruz & Bustos, 2025).

1.2. Justificación

La presente investigación es relevante dentro del ámbito educativo, ya que busca abordar la falta de motivación en los estudiantes de educación básica a través de la Gamificación, una estrategia didáctica innovadora que integra elementos lúdicos para

fomentar el interés y la participación en el aprendizaje, por tal razón la importancia de este enfoque radica en que la motivación es un factor clave en el rendimiento académico y en la formación de habilidades cognitivas y socioemocionales (Reyes, 2024).

Desde una perspectiva metodológica, este estudio contribuye a la identificación de estrategias didácticas efectivas para aplicar la gamificación en el aula, garantizando que su implementación no se limite a la introducción de elementos de juego sin una planificación pedagógica adecuada, por ello, la Gamificación no únicamente consiste en el uso de recompensas o desafíos, ya que debe estar alineada con objetivos de aprendizaje claros y estructurados para potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, por ese motivo, es fundamental analizar qué dinámicas y mecánicas gamificadas generan mayor impacto en la motivación y el compromiso de los estudiantes (Suquitana et al., 2024).

En el ámbito académico, esta investigación permitirá enriquecer el conocimiento sobre la relación entre la Gamificación y la motivación en la educación básica, proporcionando evidencia empírica que podrá ser utilizada por docentes, investigadores y diseñadores de planes de estudio, donde el acceso a información relevante sobre las mejores prácticas para la aplicación de la Gamificación permitirá optimizar su uso en entornos educativos y contribuir al desarrollo de metodologías de enseñanza más efectivas (Reyes, 2024).

Desde una dimensión social, la Gamificación puede contribuir a la reducción de la deserción escolar y a la mejora de la calidad educativa en contextos vulnerables, donde casos como la falta de motivación y el desinterés en el aprendizaje son factores que influyen en el bajo rendimiento escolar y en el abandono de la educación, especialmente en entornos donde los recursos pedagógicos tradicionales no logran captar la atención de los estudiantes, para aquello la implementación de estrategias gamificadas puede generar ambientes de aprendizaje más inclusivos, en los que se fomente la participación activa de los estudiantes y se promueva una educación equitativa y de calidad (Suquitana et al., 2024).

1.3. Formulación del Problema

¿De qué manera la implementación de estrategias específicas de Gamificación influyen en la motivación y el aprendizaje significativo y cómo estos factores impactan en el rendimiento académico dentro del aula de los estudiantes de Quinto Año de Educación

General Básica de la Escuela de Educación Básica “Carlos Julio Arosemena Tola”, en el cantón Quevedo, provincia de Los Ríos, durante el periodo 2025-2026?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

- Proponer estrategias de Gamificación para mantener la motivación, favoreciendo el aprendizaje significativo de los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Carlos Julio Arosemena Tola”, en el cantón Quevedo, provincia de Los Ríos, durante el periodo 2025- 2026.

1.4.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar la correlación entre mecanismos de Gamificación y la motivación intrínseca.
- Evaluar el impacto de la Gamificación en indicadores motivacionales mediante escalas validadas.
- Diseñar estrategias de Gamificación que fortalezcan la motivación para un aprendizaje significativo de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

La investigación realizada por Ulloa et al. (2023) evidenció que la implementación de la Gamificación mejora la motivación y el aprendizaje significativo en estudiantes de Educación Básica. El enfoque de la investigación fue cualitativo, basado en una revisión bibliográfica de investigaciones previas disponibles en plataformas académicas como Redalyc, Scielo y Google Scholar. El análisis de la población se centró en experiencias documentadas de estudiantes de educación básica en Latinoamérica, y reveló que la gamificación incrementa la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, fomentando la participación activa y generando un aprendizaje profundo mediante la activación de emociones positivas.

Este antecedente es relevante para el proyecto, ya que brinda una base sólida sobre la efectividad de la gamificación en contextos educativos. Además, destaca cómo las dinámicas lúdicas refuerzan el compromiso académico y promueven la interacción social, al tiempo que propone que la gamificación también beneficia a los docentes mediante el uso de estrategias innovadoras y herramientas que dinamizan el proceso de enseñanza, siempre que se adapten a las necesidades de los estudiantes.

El estudio de Narváez et al. (2023) se enfocó en diseñar estrategias de gamificación que integraran elementos neurodidácticos para mejorar el aprendizaje de la lectura en estudiantes con dificultades. La investigación, de enfoque cualitativo, se desarrolló con una muestra de estudiantes de tercer grado de una escuela básica que presentaban barreras en el desarrollo de habilidades lectoras. Los hallazgos revelaron que las estrategias de gamificación implementadas fueron altamente efectivas para superar dichas dificultades, ya que estimularon diversas áreas cognitivas y emocionales de los estudiantes.

Uno de los principales aportes del estudio fue la integración del juego con técnicas neurodidácticas, promoviendo un aprendizaje más dinámico, motivador y significativo, lo que permitió que los estudiantes lograran avances notables en su capacidad lectora. Este antecedente resulta valioso para el proyecto porque demuestra que la gamificación incrementa la motivación, así mismo también puede ser una herramienta eficaz para el desarrollo de habilidades específicas como la lectura.

La tesis de Venegas y Manrique (2023) tuvo como objetivo demostrar cómo el uso de plataformas digitales como Kahoot, Wordwall y Educaplay, en el contexto de clases de matemáticas, puede aumentar el interés de los estudiantes por la asignatura y facilitar la comprensión de conceptos complejos. Se utilizó un enfoque mixto mediante una investigación-acción, que permitió la implementación directa de estas herramientas digitales en un grupo de estudiantes de octavo año de educación general básica en una institución ecuatoriana. Los resultados fueron positivos, ya que los estudiantes mostraron un aumento significativo en su creatividad, motivación y participación activa en las clases, lo que favoreció la comprensión de los contenidos.

Este antecedente aporta una perspectiva práctica relevante, al evidenciar que la gamificación, mediante herramientas digitales, resulta especialmente útil en asignaturas donde los estudiantes suelen enfrentar mayores dificultades. De la misma forma, subraya que, con una correcta implementación, estas estrategias pueden generar un aprendizaje más significativo y motivador.

Berrones et al. (2023) analizaron los beneficios y limitaciones de la gamificación en el ámbito educativo, proponiendo estrategias para su implementación efectiva. La investigación de un enfoque cualitativo, donde la población con la que se trabajó es un estudio basado en una revisión bibliográfica de experiencias documentadas en contextos educativos de nivel básico en Latinoamérica. Los hallazgos del estudio mostraron que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación y el aprendizaje significativo de los estudiantes, sin embargo, también destacó algunos desafíos importantes, como la infraestructura tecnológica insuficiente en algunas instituciones y la falta de competencias específicas en los docentes para implementar estas estrategias de manera efectiva.

Este antecedente es clave para el proyecto, ya que aporta una visión crítica que permite anticipar obstáculos y considerar soluciones, como la capacitación continua del profesorado y la mejora de los recursos tecnológicos. Estas recomendaciones pueden ser fundamentales para la implementación exitosa de la gamificación en el proyecto, donde para integrarlos empezando con una buena planificación será óptimas y relevantes en cuanto a lo que conlleva el aprendizaje del alumnado.

La investigación realizada por Sánchez-Pacheco (2020) tuvo como objetivo analizar el uso educativo de la gamificación mediante dispositivos móviles en el contexto de la educación pública básica. El estudio adoptó un enfoque cualitativo basado en una revisión sistemática de literatura científica, donde se examinó diversas investigaciones realizadas en instituciones educativas públicas de América Latina, enfocándose en las contribuciones y los retos asociados con la implementación de estrategias gamificadas. Los hallazgos indicaron que la gamificación, al integrarse con dispositivos móviles, puede transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando mayor motivación, participación y compromiso en los estudiantes, por lo que se destacaron que estas estrategias fomentan un aprendizaje significativo, especialmente en áreas que suelen presentar mayor dificultad para los estudiantes, como matemáticas y ciencias.

Este antecedente es fundamental para el proyecto ya que proporciona evidencia sobre cómo la gamificación puede ser una estrategia eficaz para transformar el aprendizaje en contextos vulnerables. Por su parte también, ofrece recomendaciones prácticas para superar las limitaciones estructurales y culturales, alineándose con la necesidad de innovar en las metodologías educativas para mejorar la calidad del aprendizaje en entornos diversos, de cierto modo se recalca que el uso de la gamificación busca cautivar y motivar a el alumno que busca un aprendizaje placentero, desafiante y factible.

2.2. Fundamentación conceptual

2.2.1. Gamificación

Según Zichermann (2011), la Gamificación, entendida como la aplicación de elementos de juego en contextos no lúdicos, constituye una estrategia eficaz para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, el autor sostiene que la incorporación de sistemas de recompensas, niveles de progreso y retroalimentación inmediata en los entornos de aprendizaje permite que los estudiantes experimenten un sentido de logro y pertenencia, favoreciendo su participación activa y sostenida, además, señala que estas dinámicas incrementan el interés por las tareas académicas, promueven la perseverancia y fortalecen la motivación intrínseca, contribuyendo a un aprendizaje más significativo y personalizado.

Según García et al. (2021), la Gamificación es una estrategia pedagógica que incorpora elementos de los juegos en entornos educativos con el objetivo de mejorar la

participación y el compromiso de los estudiantes, donde su aplicación se fundamenta en teorías del aprendizaje significativo y constructivista, promoviendo experiencias de aprendizaje interactivas y motivadoras, esta metodología favorece la retención de conocimientos, el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad en los estudiantes, por lo que, al integrar dinámicas lúdicas como recompensas, retos y niveles, la Gamificación estimula el interés y la curiosidad, facilitando una conexión emocional con los contenidos académicos.

Para Zurita (2022), la Gamificación consiste en la aplicación de dinámicas lúdicas como recompensas y sistemas de puntuación en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de incrementar la motivación intrínseca de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico, de esta forma, hace referencia de que esta metodología genera un ambiente educativo más participativo, donde los estudiantes se involucran de manera activa en la construcción de su aprendizaje.

La Gamificación es una estrategia educativa innovadora que incorpora dinámicas y elementos propios de los juegos en entornos formales de la enseñanza, con el propósito de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, esta metodología aplicada de forma planificada estimula la participación activa y a su vez también favorece la comprensión de los contenidos y el fortalecimiento entre la teoría y la práctica convirtiéndose una herramienta eficaz para responder las demandas de la educación en contextos digitales (Bastidas, 2024).

2.2.2. Motivación

Castro & Vega (2021) conceptualizan la motivación escolar como el motor que dirige, mantiene y orienta el comportamiento del estudiante hacia la consecución de metas de aprendizaje ligadas por el interés y curiosidad personal siendo favorable para generar aprendizajes significativos y sostenibles, sin embargo, la acción docente y el diseño de actividades son factores clave para activar y sostener aquella motivación en el aula. Mientras que por parte de Prieto et al. (2022), plantean que la motivación en el contexto educativo se manifiesta como participación activa, compromiso y persistencia frente a las tareas, donde la Gamificación influye positivamente en estos aspectos motivacionales, aunque advierten que el efecto depende de su planificación y de factores del estudiante.

Autores como Huaman et al. (2023), describen la motivación como una variable multidimensional intrínseca y extrínseca que puede incrementarse mediante intervenciones pedagógicas estructuradas, donde cuando se implementa con instrumentos y diseños claros incrementa especialmente la motivación intrínseca lo que redundará en mayor implicación y mejores resultados en las mediciones después de la intervención.

2.2.3. Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo, según Ausubel (2002), se produce cuando el nuevo conocimiento se relaciona de manera sustancial y no arbitraria con lo que el estudiante ya sabe, es decir, con sus conocimientos previos, este tipo de aprendizaje permite que los contenidos sean comprendidos en profundidad y retentivos a largo plazo, ya que se integran en estructuras cognitivas existentes, favoreciendo la comprensión y la capacidad de aplicar lo aprendido en diferentes contextos. Ausubel enfatiza que la clave para lograr un aprendizaje significativo radica en la selección adecuada de los contenidos y en la utilización de organizadores previos que faciliten la conexión entre la información nueva y la ya adquirida.

Por otro lado, el aprendizaje significativo es un proceso educativo mediante el cual el estudiante asimila nuevos conocimientos al relacionarlos de forma sustancial con saberes previos, lo que permite una comprensión profunda y duradera de los contenidos, por ello este tipo de aprendizaje se basa en la construcción activa del conocimiento por parte del alumno, favoreciendo la memorización, la reflexión crítica, la contextualización y la transferencia de lo aprendido a diversas situaciones de la vida real (León, 2024).

Según Miranda-Núñez (2022), el aprendizaje significativo es un proceso constructivista mediante el cual el estudiante relaciona los contenidos nuevos con sus esquemas o conocimientos previos, construyendo así comprensiones profundas y transferibles, desde su perspectiva, lograr ese tipo de aprendizaje exige una praxis docente reflexiva: el docente debe organizar el espacio, los materiales y las actividades para guiar al alumno en la construcción activa del saber, favoreciendo la problematización, la participación y la reflexión como principios que hacen al aprendizaje perdurable y aplicable a la vida cotidiana.

Para Marín et al. (2023), el aprendizaje significativo se entiende como el proceso en el cual el educando, siendo constructor de su propio conocimiento, integra y da sentido a los

nuevos conceptos en relación con su estructura conceptual previa; este encaje no únicamente facilita la retención, también posibilita la aplicación práctica del saber, por tal razón en el campo de la educación las metodologías activas favorecen al promover la conexión entre teoría y práctica para impulsar el pensamiento crítico y la resolución real de problemas.

2.3. Fundamentación teórica

2.3.1. Elementos clave de la Gamificación

Los elementos clave de la gamificación incluyen puntos, niveles, insignias, tablas de clasificación y desafíos, que, cuando se implementan adecuadamente, generan un sentido de logro, autonomía y progreso entre los estudiantes, estos elementos no especialmente capturan la atención del alumno, a su vez también refuerzan comportamientos positivos, fomentando una experiencia educativa más dinámica e interactiva (Acosta, 2022).

Además, Prieto et al. (2022) señalan que las mecánicas de Gamificación insignias, puntos, niveles y rankings funcionan como mecanismos motivacionales al activar necesidades psicológicas básicas como competencia, autonomía y relación, pero su eficacia depende del diseño en caso que predominen las recompensas extrínsecas sin vinculación con objetivos formativos, su efecto puede ser superficial y de corta duración.

2.3.2. Beneficios de la Gamificación

La gamificación mejora la motivación, la autonomía y la retención del conocimiento en los estudiantes, por su parte, también fomenta habilidades sociales como la cooperación y el trabajo en equipo, promoviendo un ambiente de aprendizaje positivo, Además, su aplicación en la educación ha demostrado reducir la ansiedad académica y aumentar la creatividad y el pensamiento crítico (Mejillón, 2022).

Entre los aspectos fundamentales se encuentran los objetivos claros que guían la experiencia de aprendizaje, la retroalimentación inmediata para corregir y mejorar el desempeño, y una narrativa envolvente que motiva la inmersión en el contenido, la progresión a través de niveles o etapas que fomenta el aprendizaje escalonado permiten crear un entorno dinámico, inclusivo y con compromiso sostenido, favoreciendo la construcción significativa del conocimiento y la motivación escolar (Alay Plua et al., 2025).

Núñez et al. (2025) señala que la incorporación de elementos como tablas de clasificación y retos es factible para transformar actividades rutinarias en experiencias interactivas que aumentan la implicación activa de los estudiantes, permitiendo que los alumnos experimenten situaciones controladas de éxito y fracaso, fomentando resiliencia y la gestión emocional, creando un ambiente que motive y comprometa, donde desarrollen autoeficacia y actitudes positivas hacia el aprendizaje.

2.3.3. Desafíos de la Gamificación

La Gamificación enfrenta desafíos derivados de la infraestructura tecnológica y la formación docente, por ende, aunque las estrategias gamificadas pueden aumentar la motivación, su éxito depende en gran medida de una implementación adecuada, señalando que la falta de equipamiento y conectividad limita el uso de herramientas digitales, lo que obliga a los docentes a adaptar las actividades a contextos con baja tecnología, de igual forma, advierten que sin una capacitación continua, los docentes pueden recurrir a diseños superficiales lo que reduce su eficacia en el aprendizaje activo (Serna et al., 2016).

Aunque la gamificación muestra evidencia de mejorar la motivación y la participación, su aplicación enfrenta limitaciones relevantes que afectan su efectividad a largo plazo: entre ellas, la dependencia excesiva de recompensas extrínsecas que puede desplazar la motivación intrínseca, la variedad metodológica de los estudios y la falta de diseños de investigación que analicen los efectos sostenidos en el tiempo; además se advierte sobre la necesidad de alinear las mecánicas de juego con objetivos curriculares y de evaluación para evitar actividades atractivas pero poco significativas pedagógicamente (Navarro et al., 2021).

Investigaciones más recientes realizadas en contextos iberoamericanos destacan desafíos prácticos para la implementación: la falta de formación docente específica en diseño gamificado, la carga adicional de tiempo y recursos que requieren las actividades gamificadas, las brechas en acceso a dispositivos y conectividad que generan desigualdades en la participación, y la aparición de fatiga digital o desgaste motivacional cuando la gamificación no se integra de forma equilibrada (Jaramillo et al., 2025). Los autores recomiendan políticas institucionales de apoyo capacitación continua, soporte técnico y evaluación formativa para mitigar estos retos y lograr una implementación eficaz y sostenible.

2.3.4. Motivación Intrínseca

Según Azogue y Barrera (2020), este tipo de motivación se origina en la satisfacción que el individuo obtiene al realizar la tarea en sí misma, sin necesidad de recompensas externas, en el contexto de la Gamificación, los juegos pueden ofrecer un entorno en el que los estudiantes se sientan impulsados a aprender debido al desafío y la interacción del juego, lo que genera un compromiso profundo con el proceso de aprendizaje, donde permite que el conocimiento adquirido sea más duradero y personal, para que de esta forma la motivación intrínseca está vinculada con el impulso interno que lleva al estudiante a participar en actividades por el placer de aprender y experimentar.

Para Eguez et al. (2024), cuando las actividades guían al estudiante mediante una narrativa, mecanismos claros de progresión, retroalimentación inmediata y mecánicas de juego integradas armónicamente con contenidos curriculares, se satisfacen sus necesidades psicológicas básicas autonomía y competencia lo que favorece la motivación intrínseca y un aprendizaje significativo y autorregulado, por lo tanto este enfoque permite que los estudiantes se involucren en el aprendizaje por el deleite y el interés inherente en la actividad misma, más allá de recompensas externas, fortaleciendo su disposición al dominio de conocimientos complejos.

Según Zurita Minango (2022), destaca que la implementación de Gamificación utilizando elementos como retos y recompensas simbólicas incrementa de manera significativa la motivación intrínseca, por lo que la intervención gamificada al presentar mayor participación e interés en las actividades, también logra un aumento en sus calificaciones lo que refleja cómo las experiencias educativas diseñadas para ser atractivas, dinámicas y centradas en el disfrute del aprendizaje pueden potenciar la motivación interna de los estudiantes, reforzando actitudes de curiosidad y auto-eficacia que son esencial para un aprendizaje profundo y sostenido.

2.3.5. Motivación Extrínseca

Azogue y Barrera (2020) destacan que este tipo de motivación, aunque externa, puede ser muy eficaz para iniciar el proceso de aprendizaje, ya que las recompensas pueden aumentar el interés de los estudiantes y proporcionarles objetivos claros, en el marco de la Gamificación, las recompensas como puntos, medallas o niveles alcanzados pueden

incentivar a los estudiantes a continuar participando y completando tareas, por ello, la motivación extrínseca puede actuar como un catalizador inicial que fomente la participación activa y la mejora del rendimiento académico.

La motivación extrínseca, impulsada por recompensas visibles como puntos o clasificaciones, puede ser un mecanismo eficaz para activar la participación inicial de estudiantes que no muestran interés involuntario en la tarea, donde estos estímulos externos aunque útiles al inicio deben diseñarse de forma que sirvan como guía hacia una motivación más profunda y sostenida, fomentando eventualmente un sentido interno de logro y autorregulación, por ello en contextos escolares, estructurar recompensas simbólicas bien enfocadas facilita la entrada de los estudiantes en el juego pedagógico sin depender exclusivamente de incentivos para sostener su compromiso (Achilie et al., 2024).

Por otra parte, autores como Tenelema y Loaiza (2022), evidencian que la implementación de dinámicas gamificadas genera en los estudiantes un aumento significativo de la motivación extrínseca, donde en cuanto a los estímulos externos pueden ser determinantes para activar la participación y el compromiso escolar, siempre que estén vinculados a experiencias de aprendizaje significativas que a la vez también fortalezcan a la motivación intrínseca.

2.3.6. Orientación a la meta

En entornos gamificados, los estudiantes muestran mayor enfoque y persistencia cuando se incorporan objetivos claros como niveles, logros o misiones, donde estos elementos permiten visualizar el progreso y fomentan el deseo de superación, de este modo, al aplicar estrategias gamificadas con metas progresivas, los estudiantes mejoran notablemente su rendimiento académico y muestran mayor disposición a aprender, donde al percibir que sus logros son significativos dentro de un entorno lúdico puede generar motivación sostenida y alineada con los objetivos educativos (Jiménez et al., 2025).

Para Castillo-Sánchez et al. (2024) la relación entre la orientación a la meta y la satisfacción académica tiene un impacto directo en la motivación de los estudiantes, donde aquellos niveles de motivación están mayormente determinados por factores personales antes que, por la influencia de otros individuos, lo cual una adecuada orientación hacia metas personales contribuye una mayor satisfacción y persistencia en el entorno académico. Por otra parte, desde la perspectiva de Castañeda Balón et al. (2025) mencionan que la

incorporación de estrategias lúdicas a través de la Gamificación favorece sustancialmente al compromiso y motivación de los estudiantes, donde al potenciar la percepción de avance y ofrecer retroalimentación inmediata se canaliza la motivación hacia el logro de metas, lo que resulta efectivo en contextos escolares, sin embargo dichos efectos dependen de la adaptación de los elementos a los perfiles de los alumnos en su impacto motivacional.

2.3.7. Motivación colaborativa

La incorporación de actividades gamificadas que requieren trabajo en equipo y resolución de problemas colectivos estimula y promueve la participación activa y el sentido de pertenencia, por lo que, al incluir dinámicas de competencia saludable, recompensas grupales y retroalimentación entre pares, se fortalece el compromiso y la cooperación en el aula, de esta forma, estas estrategias generan un ambiente de aprendizaje más cohesionado y menos excluyente, incrementando la motivación intrínseca en contextos educativos (Castañeda et al., 2025).

Alcívar y Chancay (2023) afirman que diseñar actividades por pasos, donde los estudiantes trabajen en equipo y comparten roles, permiten el aumento de la motivación colectiva, y también se fomenta un sentido de pertenencia y responsabilidad compartida, de esta forma, el entorno gamificado logra que los alumnos se involucren más positivamente en el proceso de aprendizaje, mejorando la cohesión grupal y la actitud hacia las tareas escolares.

2.3.8. Percepción de autoeficacia

En el contexto de Gamificación para estudiantes de educación básica, el diseño de retos, recompensas simbólicas y retroalimentación constante contribuye a fortalecer la autoeficacia percibida al hacer tangible el progreso del alumno, de este modo una retroalimentación continua y flexible en el ritmo de aprendizaje se relacionan con una mejora significativa en la percepción de capacidad para aprender y resolver tareas académicas, por lo que este incremento en la autoeficacia se vincula con la motivación intrínseca y el compromiso escolar, ya que los estudiantes perciben que pueden alcanzar los objetivos establecidos mediante su desempeño dentro de la dinámica lúdica (Carvajal Morales et al., 2023).

Santaolalla et al. (2025) explican que la autoeficacia condiciona el esfuerzo invertido en las tareas escolares y a su vez la persistencia ante la frustración, lo que la convierte en un factor clave para potenciar la motivación y el rendimiento en contextos gamificados. De acuerdo con De la Cruz y Bustos (2025) la percepción de autoeficacia actúa como un determinante esencial de la motivación académica, ya que los estudiantes que creen en su capacidad para lograr el éxito muestran mayor compromiso y disposición hacia el aprendizaje, en este sentido la autoeficacia se convierte en un elemento central para comprender como los entornos lúdicos promueven un aprendizaje más activo y significativo.

2.3.9. Conexión con saberes previos

De acuerdo con Berrones et al. (2023), se destaca cómo las estrategias gamificadas posibilitan que los alumnos enlacen nuevas informaciones con sus conocimientos previos, activando de manera consciente su estructura cognitiva para asimilar y consolidar aprendizajes profundos, de tal modo, que la implementación de dinámicas lúdicas como puntos, niveles y retroalimentación inmediata incentiva a los estudiantes a relacionar lo desconocido con lo ya aprendido, generando interés y sentido en la actividad escolar.

La conexión con saberes previos desde la perspectiva de Heredia Murillo et al. (2025) definen los conocimientos previos como la base que habilita tender un puente entre aprendizajes anteriores y nuevos contenidos, haciendo posible la incorporación de información y también su transferencia a tareas y contextos distintos, cuando esa plataforma cognitiva está identificada y activada, la asimilación de los nuevo es más eficaz y con mayor sentido para el alumno.

2.3.10. Comprensión de los contenidos

Según Moreira (2020), el aprendizaje significativo implica que los estudiantes sean capaces de comprender, interpretar y aplicar los contenidos de manera consciente y profunda, superando la simple memorización mecánica. Para este autor, la clave está en que los nuevos saberes se integren en la estructura cognitiva previa del estudiante, lo que favorece un aprendizaje funcional y duradero, capaz de relacionarse con contextos personales, sociales y académicos.

En el contexto educativo actual, la Gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para potenciar esta comprensión, ya que incorpora elementos lúdicos que permiten

al estudiante interactuar activamente con los contenidos, transformando el proceso de aprendizaje en una experiencia atractiva, participativa y reflexiva, a través de juegos, retos y dinámicas digitales, los alumnos se motivan, y también logran interiorizar conceptos de manera significativa, al aplicarlos en contextos simulados que demandan pensamiento crítico, toma de decisiones y colaboración (Casanova-Barre, 2023).

2.3.11. Aplicación en contextos reales

La aplicación del aprendizaje en contextos reales constituye un elemento clave para que los estudiantes logren dar un sentido práctico a los conocimientos adquiridos, ya que no se limita a la memorización de contenidos, también potencia su funcionalidad y pertinencia en la vida cotidiana, desde esta perspectiva, la Gamificación se convierte en una herramienta eficaz al incorporar dinámicas interactivas, retos y actividades que simulan situaciones concretas y cercanas al entorno del estudiante, lo cual estimula la motivación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas (Gaibor et al., 2024).

Lluma et al. (2025) argumentan que, cuando las dinámicas lúdicas se diseñan para anclar retos, narrativas y feedback a lo que los estudiantes ya conocen, se facilita el puente entre conocimientos previos y nuevos, se incrementa el compromiso y se sostienen niveles altos de motivación en entornos de educación, en otras palabras, los elementos de juego funcionan como disparadores que activan esquemas existentes y los reestructuran al enfrentarse a misiones contextualizadas, lo que potencia tanto la participación como la transferencia a tareas escolares.

La nueva información solo se integra de manera profunda si el docente explícitamente vincula los contenidos a la estructura cognitiva previa del alumnado y atiende la motivación como condición para que ese anclaje ocurra. En Educación Básica, esta premisa se traduce en secuencias didácticas que recuperan ideas iniciales, establecen relaciones con experiencias cercanas y proponen tareas desafiantes; al hacerlo, la motivación (intrínseca y extrínseca) actúa como catalizador de la reorganización de esquemas previos y de la consolidación de aprendizajes duraderos, lo que encaja de forma natural con estrategias gamificadas bien diseñadas. (Parra Ocampo y Mejía Narro, 2022).

2.4. Fundamentación legal

El marco legal de la presente investigación se fundamenta en la Constitución de la República del Ecuador, la cual se establece en los principios y derechos que orientan al sistema educativo nacional. De este modo los siguientes artículos respaldan la implementación de metodologías pedagógicas innovadoras, como la Gamificación, que fortalecen la motivación escolar y promueven la participación activa.

Art. 27. “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz” (Constitución de la República del Ecuador, 2008, art. 27).

Art. 28. “La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales o corporativos. El acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna constituyen principios básicos del sistema educativo. La educación pública será gratuita y el Estado la financiará de manera oportuna, regular y suficiente. La educación es obligatoria en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente” (Constitución de la República del Ecuador, 2008, art. 28).

3. METODOLOGÍA

La metodología de esta investigación se fundamenta en un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), con el propósito de comprender de manera integral la influencia que ejerce la Gamificación en la motivación escolar de los estudiantes de Quinto Grado de Educación Básica. Desde la perspectiva cuantitativa, se busca identificar y describir los cambios en los niveles de motivación. Paralelamente, el enfoque cualitativo permite interpretar las percepciones, actitudes y experiencias de los estudiantes y docente frente al uso y aplicación de dinámicas propias de la gamificación, lo que posibilita captar matices y significados que los números no reflejan. La combinación de ambos enfoques orienta el estudio hacia un análisis más completo, al integrar datos objetivos con interpretaciones subjetivas, lo que enriquece la comprensión del impacto de la gamificación en el ámbito escolar.

3.1. Enfoque de la Investigación

3.1.1. Mixto (Cualitativo y Cuantitativo)

El enfoque mixto resulta pertinente para esta investigación, ya que permite combinar la fortaleza del análisis numérico con la comprensión profunda de las percepciones y experiencias de los estudiantes. Según Sampieri (2018), este enfoque integra los métodos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio con el fin de obtener una visión más completa del fenómeno analizado. En el caso de la Gamificación, esta integración es esencial porque mide los niveles de motivación escolar a través de indicadores cuantificables, a su vez también comprender cómo los estudiantes viven, interpretan y valoran la aplicación de estrategias lúdicas en su proceso de aprendizaje.

3.2. Diseño de Investigación

3.2.1. Diseño Descriptivo Correlacional

El diseño de investigación asumido es de tipo descriptivo–correlacional, ya que permite caracterizar el fenómeno educativo y, al mismo tiempo, analizar la relación existente entre la gamificación y la motivación escolar en estudiantes de Educación Básica. Como señalan Hernández, Fernández y Baptista (2014), este diseño se enfoca en detallar cómo se manifiestan determinadas variables, lo que posibilita establecer el grado de asociación entre ellas dentro de un contexto específico. En el caso de este estudio, la aplicación de dinámicas de gamificación se contrasta con los niveles de motivación de los estudiantes, lo que

contribuye a comprender si existe una vinculación significativa entre ambas dimensiones, de esta manera, el diseño elegido facilita obtener un panorama claro sobre cómo las estrategias lúdicas inciden en la disposición de los alumnos hacia el aprendizaje.

3.3. Métodos de investigación

3.3.1. Método descriptivo

El método descriptivo se orienta a detallar sistemáticamente las características, comportamientos y condiciones del fenómeno investigado sin intervenir en él, permitiendo conocer cómo es la realidad en el tiempo presente, este método permite identificar y sistematizar rasgos, propiedades o cualidades de un fenómeno o población con el fin de construir un panorama claro sobre el objeto de estudio, en el contexto de esta investigación, el método descriptivo posibilitó establecer los niveles iniciales de motivación escolar en los estudiantes, de modo que se contó con un punto de referencia cuantitativo sobre el cual evaluar los cambios posteriores (Hadi et al., 2023).

3.3.2. Método analítico-interpretativo

El método analítico-interpretativo consiste en descomponer el fenómeno en sus componentes esenciales, analizar sus relaciones y luego reinterpretarlos para comprender su significado profundo dentro del contexto específico en que ocurren, lo cual permite explorar no solo la estructura, a su vez, también las conexiones entre los elementos del fenómeno, para revelar las dinámicas y significados (Sucari et al., 2024). En el presente estudio, este método se aplicó a los datos cualitativos, describiendo los comportamientos, y explorando cómo los docentes interpretan la Gamificación, en este caso qué sentidos les atribuyen al observar estas prácticas en sus estudiantes, y cómo esas interpretaciones influyen en la configuración de su motivación escolar.

3.4. Población

La población de este estudio está conformada por 64 estudiantes y 4 docentes de Quinto Grado de la Escuela de Educación General Básica “Carlos Julio Arosemena Tola”. Este grupo constituye el núcleo de análisis, ya que permite analizar la influencia de la Gamificación en los niveles de motivación escolar dentro de un contexto real de Educación Básica. Según Hadi et al. (2023) la población en una investigación representa el conjunto total de individuos que comparten determinadas características y que son relevantes para

responder a los objetivos planteados. En este caso, los estudiantes y docentes seleccionados cumplen un rol fundamental al reflejar cómo la implementación de estrategias lúdicas puede incidir en el interés y la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.5. Técnica e Instrumentos

3.5.1. Entrevista semiestructurada

Para la recolección de información cualitativa se utilizó la entrevista semiestructurada, dirigida a los docentes de Quinto Grado. Este instrumento, aplicado a partir de un guion previamente elaborado, permitió recoger percepciones, opiniones y experiencias relacionadas con la implementación de estrategias de Gamificación en el aula. De acuerdo con Varguillas y Ribot (2022), la entrevista semiestructurada combina la planificación previa de preguntas con la flexibilidad para profundizar en aspectos emergentes, lo que posibilita obtener información más rica y contextualizada. Por lo tanto, en este estudio, se orientó a identificar cómo los docentes perciben la influencia de la Gamificación en la motivación y participación de sus estudiantes, generando un panorama más amplio sobre las prácticas pedagógicas en el contexto escolar.

3.5.2. Encuesta

En el caso de los estudiantes, se empleó la encuesta como técnica de recolección de datos cuantitativos. Este instrumento permitió obtener información estandarizada acerca de sus niveles de motivación escolar antes y después de la aplicación de dinámicas de gamificación. Como señala Creswell (2018), la encuesta constituye un recurso eficaz para recopilar datos de una muestra amplia en un tiempo reducido, favoreciendo el análisis de tendencias y patrones educativos. En este sentido, su aplicación a los estudiantes de Quinto Grado posibilitó valorar de forma objetiva las variaciones en la motivación y el interés hacia el aprendizaje.

La combinación de la entrevista semiestructurada y la encuesta fortalece la validez del estudio al integrar datos cualitativos y cuantitativos. Mientras la entrevista permite explorar en profundidad las percepciones docentes sobre la gamificación, la encuesta ofrece una visión objetiva y generalizable de la motivación estudiantil. Como afirman Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el empleo de distintos instrumentos de recolección de información enriquece la investigación al aportar miradas complementarias sobre un mismo fenómeno, garantizando así un análisis más completo y confiable.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes

Tras la aplicación de las encuestas a los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Carlos Julio Arosemena Tola”, se procedió a realizar la cuantificación correspondiente a la información obtenida. Para ello, se llevó a cabo un análisis ordenado mediante la tabulación de cada respuesta, estableciendo los porcentajes estadísticos que reflejan con claridad la percepción y motivación de los estudiantes frente a las actividades gamificadas. Luego de haber analizado la información obtenida de las encuestas aplicadas a los estudiantes de dicha institución, se presentan los siguientes resultados.

¿Cómo te sientes cuando juegas o haces retos para aprender en clases?

Tabla 1

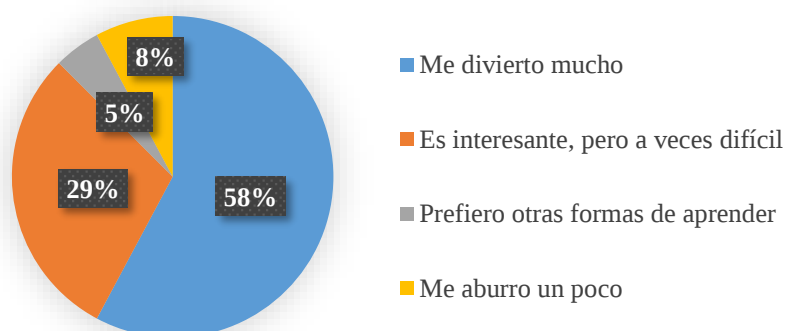
Percepción de aprender con juegos y retos

Alternativa	f	%
Me divierto mucho	37	58
Es interesante, pero a veces difícil	19	29
Prefiero otras formas de aprender	3	5
Me aburro un poco	5	8
Total	64	100

Nota. Elaboración propia.

Figura 1

Percepción de aprender con juegos y retos



Nota. Elaboración propia.

La recolección de datos sobre la participación de los estudiantes en juegos o retos para aprender evidencia un alto nivel de motivación hacia las actividades gamificadas. Donde un 58% de los estudiantes indicó que se divierte mucho al realizar este tipo de dinámicas, mientras que un 29% considera que son interesantes, aunque a veces les resultan desafiantes. Solo un 8% manifestó aburrimiento y apenas un 5% prefirió otras formas de aprendizaje. Estos hallazgos demuestran que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación escolar, promoviendo el entusiasmo y la participación activa, lo que respalda la relevancia de integrar estrategias lúdicas en los procesos educativos.

¿Cuándo el maestro pone puntos o premios que piensas?

Tabla 2

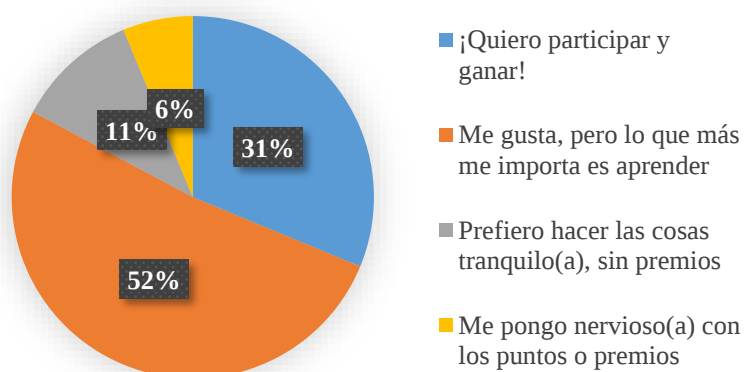
Actitudes frente a los puntos y premios

Alternativa	f	%
¡Quiero participar y ganar!	20	31
Me gusta, pero lo que más me importa es aprender.	33	52
Prefiero hacer las cosas tranquilo(a), sin premios.	7	11
Me pongo nervioso(a) con los puntos o premios.	4	6
Total	64	100

Nota. Elaboración propia.

Figura 2

Actitudes frente a los puntos y premios



Nota. Elaboración propia.

El análisis de las actitudes de los estudiantes frente a los puntos y premios revela que la mayoría valora tanto el aprendizaje como la participación en dinámicas motivadoras. El 52 % de los estudiantes indicó que lo que más les importa es aprender, aunque disfrutan de la actividad, mientras que un 31 % manifestó que desea participar y ganar. Solo un pequeño porcentaje prefiere realizar las actividades sin premios 11% o se pone nervioso(a) con los puntos y premios 6%. Estos resultados reflejan que las estrategias gamificadas fomentan la competencia sana y el entusiasmo, lo cual promueven un interés genuino por aprender, evidenciando su relevancia como recurso pedagógico para motivar a los estudiantes.

¿Qué tipos de “juegos” o actividades te motivan más para aprender?

Tabla 3

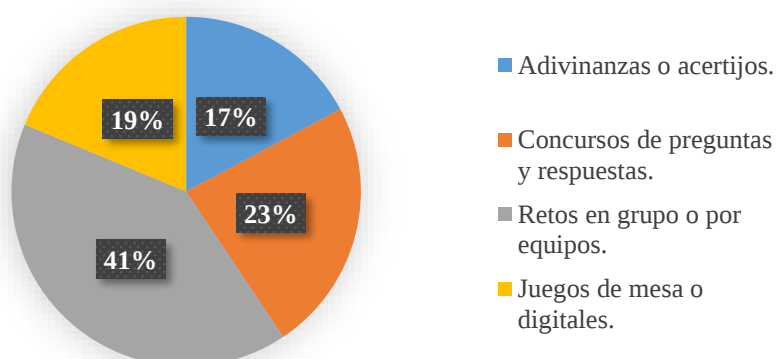
Tipos de actividades que motivan el aprendizaje

Alternativa	f	%
Adivinanza o acertijos.	11	17
Concurso de preguntas y respuestas.	15	23
Retos en grupos o por equipos.	26	41
Juegos de mesa o digitales.	12	19
Total	64	100

Nota. Elaboración propia

Figura 3

Tipos de actividades que motivan el aprendizaje



Nota. Elaboración propia.

El análisis de los resultados muestra que la mayoría de los estudiantes 41% se siente más motivada al participar en retos en grupo o por equipos, lo que evidencia que la gamificación potencia la colaboración y el aprendizaje cooperativo dentro del aula. En segundo lugar, un 23 % prefiere los concursos de preguntas y respuestas, seguidos por un 19% que elige los juegos de mesa o digitales y un 17% que se inclina por las adivinanzas o acertijos. Estos hallazgos reflejan que la dinámica lúdica basada en la interacción social y el desafío intelectual resulta altamente estimulante para los estudiantes de Educación Básica, favoreciendo tanto la motivación como la participación activa.

¿Qué sientes cuando trabajas en equipo durante un juego o reto en clase?

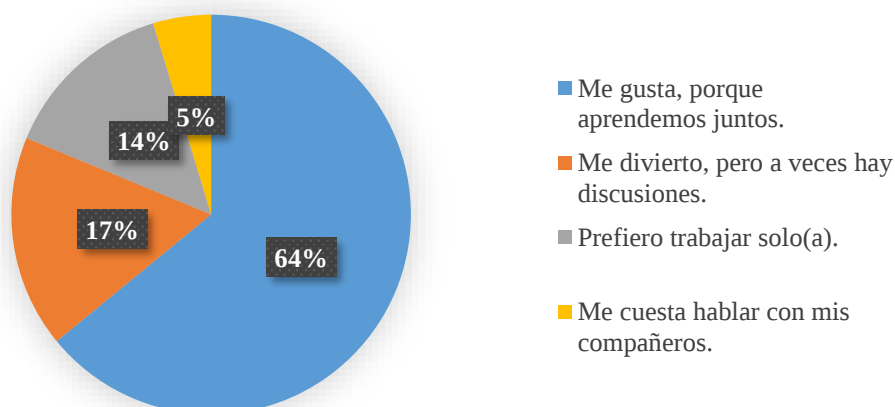
Tabla 4

<i>Sensaciones de trabajar en equipo durante un juego</i>		
Alternativa	f	%
Me gusta porque aprendemos juntos.	41	64
Me divierto, pero a veces hay discusiones.	11	17
Prefiero trabajar solo(a).	9	14
Me cuesta hablar con mis compañeros.	3	5
Total	64	100

Nota. Elaboración propia

Figura 4

Sensaciones de trabajar en equipo durante un juego



Nota. Elaboración propia

Los resultados evidencian que la mayoría de estudiantes 64% disfruta trabajar en equipo durante juegos o retos en clase, principalmente porque valoran el aprendizaje compartido. Un 17% afirma divertirse, aunque reconoce que a veces surgen discusiones, lo cual refleja los desafíos propios de la interacción grupal. Por otra parte, un 14% prefiere trabajar solo y un 5% manifiesta dificultades para comunicarse con sus compañeros. Estos hallazgos confirman que la gamificación fortalece la motivación escolar, la cooperación y las habilidades sociales, sin embargo, aún se debe atender a aquellos estudiantes que presentan resistencia o dificultades en el trabajo colaborativo.

¿Qué haces cuando pierdes o no ganas en una actividad gamificada?

Tabla 5

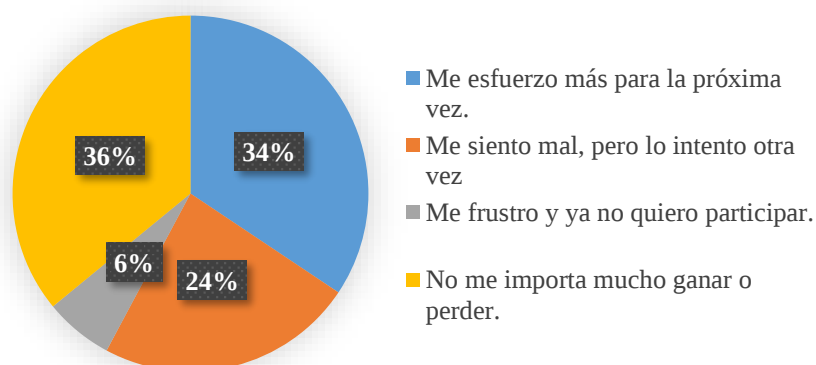
Reacción ante la pérdida de actividades gamificadas

Alternativa	f	%
Me esfuerzo más para la próxima vez.	22	34
Me siento mal, pero lo intento otra vez.	15	24
Me frustro y ya no quiero participar.	4	6
No me importa mucho ganar o perder.	23	36
Total	64	100

Nota. Elaboración propia

Figura 5

Reacción ante la pérdida de actividades gamificadas



Nota. Elaboración propia.

Los resultados muestran que ante la pérdida en actividades gamificadas, el 34% de los estudiantes afirma que se esfuerza más para la próxima vez, mientras que un 24% reconoce sentirse mal, pero decide volver a intentarlo. Por otra parte, un 36% indica que no le importa mucho ganar o perder, lo que refleja una actitud más relajada frente a los resultados, y solo un 6% se frustra al punto de no querer participar. Dichos hallazgos evidencian que la gamificación estimula la motivación y la persistencia en la mayoría de los estudiantes, pero que también promueve la tolerancia a la frustración y la resiliencia, habilidades fundamentales para el aprendizaje escolar.

¿Cómo te sientes al ver que tus compañeros ganan puntos o premios?

Tabla 6

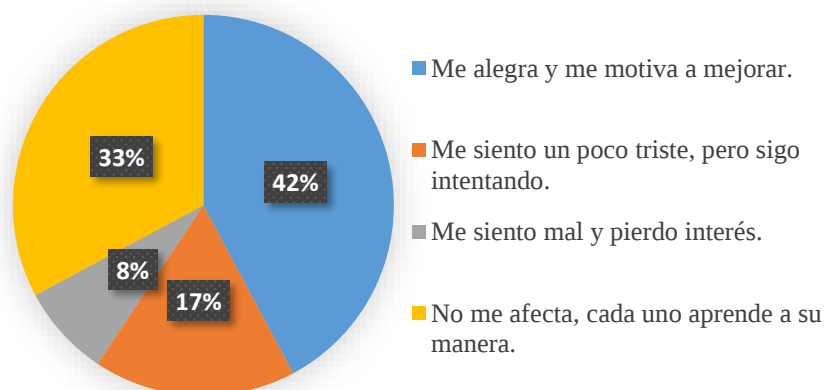
Reacciones ante el éxito de los compañeros

Alternativa	f	%
Me alegra y me motiva a mejorar.	27	42
Me siento un poco triste, pero sigo intentando.	11	17
Me siento mal y pierdo interés.	5	8
No me afecta cada uno aprende a su manera.	21	33
Total	64	100

Nota. Elaboración propia

Figura 6

Reacciones ante el éxito de los compañeros



Nota. Elaboración propia.

La información recopilada muestra que la gamificación influye de manera diferenciada en la motivación escolar de los estudiantes. El 42% indicó que se alegra y se motiva a mejorar cuando observa que sus compañeros ganan puntos o premios, sin embargo, un 33% manifestó que no se ve afectado por los logros de los demás, lo que evidencia que para una parte considerable del grupo la motivación depende más de factores internos que de estímulos externos. En menor proporción, un 17% señaló sentirse un poco triste, aunque continúa intentando, y un 8% afirmó que se desanima y pierde interés, de esta forma se refleja que, si bien la gamificación es eficaz en la mayoría de los casos, también puede generar emociones negativas si no se gestiona de manera equitativa e inclusiva.

4.2. Codificación y teorización de entrevistas aplicadas a docentes

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la codificación en la investigación cualitativa se estructura en tres fases: abierta, axial y selectiva; en la primera se obtienen códigos preliminares a partir de fragmentos significativos, en la segunda se establecen relaciones entre los códigos para identificar vínculos y patrones, y en la tercera se integran los hallazgos en categorías centrales que explican el fenómeno estudiado, lo que permite segmentar, interpretar y reconstruir los datos dentro de un marco explicativo coherente.

A continuación, se presentan las siguientes tablas que presentan las codificaciones de las entrevistas realizadas a los docentes del Quinto Grado de la Escuela de Educación Básica “Carlos Julio Arosemena Tola”. Tras la codificación, se elaboró la fundamentación teórica de los códigos selectivos.

Tabla 7

Codificación de entrevista aplicada al Docente 1

Docente 1				
Pregunta	Respuesta	Codificación Abierta	Codificación Axial	Codificación Selectiva
1. ¿Ha observado que al implementar actividades gamificadas en el aula, los estudiantes se muestran más entusiasmados y curiosos, aprendiendo por interés propio y no	Sí, precisamente, yo trabajo bastante con gamificación. He tratado de implementar juegos con la app Pinterest, en español. Estoy asociado a esa app y trato de sacar juegos e	Entusiasmo y curiosidad de estudiantes. Uso de Pinterest para juegos Implementación dentro y fuera del aula.	Innovación didáctica (uso de apps y recursos digitales) Motivación intrínseca en el aprendizaje Aprendizaje extendido dentro y fuera del aula.	Gamificación como estrategia innovadora que fomenta la motivación intrínseca en el aprendizaje escolar.

solo recompensas externas?	por implementarlos dentro del aula y también externamente.				
2. ¿Ha notado que las dinámicas gamificadas motivan a los estudiantes a superarse académicamente y a persistir más ante los desafíos del aprendizaje?	Sí, siempre trato de trabajar con este tipo de actualización curricular, porque los niños se distraen más, están más concentrados en su trabajo y pueden aprender mejor.	Persistencia ante retos. Mayor concentración Mejora en el aprendizaje.		Motivación académica Superación personal a través del juego Estrategias que favorecen la concentración.	Gamificación como medio para fortalecer la motivación académica y la persistencia en los estudiantes.
3. ¿Cómo ha influido la gamificación en las interacciones sociales entre estudiantes, fomentando el trabajo en equipo y la participación de quienes suelen ser más tímidos o menos activos en clase?	Bueno, aquí ha habido un poquito de inconvenientes, porque, como la pregunta lo dice, hay chicos que son tímidos, entonces, hay que tratar de incluirlos. Siempre mi meta es esa, de tratar de incluirlos y que al final del proceso todos podamos estar bien con la enseñanza-aprendizaje.	Dificultad con estudiantes tímidos. Inclusión de todos en la dinámica. Trabajo en equipo.		Fomento de interacciones sociales Estrategias de inclusión. Desarrollo de participación colectiva.	Gamificación como recurso para favorecer la inclusión y la participación social en el aula.
4. ¿Cómo cree que la gamificación influye en la autoconfianza, autonomía y reconocimiento de los avances de los estudiantes al enfrentar retos y recibir retroalimentación en el aula?	Siempre, cuando hay una actualización curricular, en este caso, la gamificación, es muy importante, porque los estudiantes tienen la capacidad de resolver los problemas a través de los juegos, a través de todas las actividades que se puedan realizar dentro del aula y también externamente; ellos pueden desarrollarse mejor de esa manera.	Desarrollo de autoconfianza Autonomía en el aprendizaje. Resolución de problemas mediante juegos. Reconocimiento de avances.		Fortalecimiento de la autonomía. Estímulo de la autoconfianza. Aprendizaje significativo a través de retos.	Gamificación como medio para fortalecer la autonomía, autoconfianza y el aprendizaje significativo.
5. ¿Qué aspectos considera usted más relevantes o	Los aspectos importantes son que siempre hay	Novedad en las actividades. Relevancia de la		Innovación constante.	Gamificación como estrategia pedagógica

valiosos de la gamificación para motivar a los estudiantes, y qué recomendaciones daría para potenciar su uso en el aula?	actividades nuevas, entonces, es fundamental que se utilice la Gamificación dentro del aula. Y la recomendación sería que trate de implementarse mejores actividades o sea crear actividades que podemos desarrollar los docentes dentro del aula para que así también los estudiantes puedan tener una mejor enseñanza y aprendizaje.	gamificación. Recomendación de implementar nuevas estrategias.	Valor pedagógico de la gamificación. Mejora continua en la práctica docente.	innovadora que potencia la enseñanza-aprendizaje.
---	--	--	--	---

Nota. Elaboración propia.

Proceso de codificación selectiva Docente 1

P1. Gamificación como estrategia innovadora que fomenta la motivación intrínseca en el aprendizaje escolar

El docente destaca que la Gamificación despierta entusiasmo y curiosidad en los estudiantes, motivándolos a aprender por interés propio mediante el uso de recursos digitales como Pinterest. Este hallazgo se relaciona con García et al. (2021), quienes afirman que la gamificación activa la motivación intrínseca al integrar dinámicas lúdicas que generan conexión emocional con los contenidos. De la misma forma, Begnini (2023) sostiene que el entorno gamificado fomenta el disfrute y compromiso en el aprendizaje, convirtiéndose en una estrategia innovadora que amplía la motivación escolar dentro y fuera del aula.

P2. Gamificación como medio para fortalecer la motivación académica y la persistencia en los estudiantes

La percepción del docente indica que las dinámicas gamificadas favorecen la concentración y el esfuerzo sostenido frente a los retos académicos. Este planteamiento coincide con Jiménez et al. (2025), quienes evidencian que la gamificación incrementa la disposición de los estudiantes a persistir ante los desafíos, promoviendo un aprendizaje más

activo, donde las técnicas dinámicas propias de la gamificación elevan la motivación escolar y fortalecen la perseverancia académica, consolidando la relación entre juego y aprendizaje significativo.

P3. Gamificación como recurso para favorecer la inclusión y la participación social en el aula

El docente subraya que la gamificación debe procurar la inclusión de estudiantes tímidos o menos activos, fomentando la interacción y el trabajo colaborativo, en relación con Alcívar y Chancay (2023), el aprendizaje colaborativo en entornos gamificados incrementa la motivación colectiva al promover roles compartidos y cohesión grupal, de esta forma, la gamificación potencia la motivación al generar experiencias inclusivas y cooperativas que estimulan la participación activa, aun en estudiantes con baja iniciativa.

P4. Gamificación como medio para fortalecer la autonomía, autoconfianza y el aprendizaje significativo

El docente resalta que la Gamificación estimula la autoconfianza y la autonomía, ya que permite que los estudiantes resuelvan problemas y reconozcan sus propios avances dentro y fuera del aula, este análisis se relaciona con Eguez et al. (2024), quienes argumentan que los entornos gamificados favorecen la motivación intrínseca al promover autonomía y retroalimentación inmediata, donde también plantea que la motivación escolar está estrechamente vinculada con el desarrollo de habilidades socioemocionales, entre ellas la autoconfianza, que se ven fortalecidas con metodologías activas como la gamificación.

P5. Gamificación como estrategia pedagógica innovadora que potencia la enseñanza-aprendizaje

El docente considera que el valor más importante de la Gamificación es la innovación constante y la posibilidad de diseñar actividades novedosas que mantengan motivados a los estudiantes, esta idea se sustenta en Bastidas (2024), quien afirma que la Gamificación, aplicada de forma planificada, transforma la enseñanza en una experiencia atractiva que estimula tanto la motivación como la comprensión de los contenidos. De este modo, se sostiene que el dinamismo de las actividades gamificadas incrementa el compromiso y la motivación sostenida de los estudiantes, convirtiéndose en una estrategia clave para el fortalecimiento del aprendizaje.

Tabla 8

Codificación de la entrevista aplicada al Docente 2

Docente 2					
Pregunta	Respuesta	Codificación Abierta	Codificación Axial	Codificación Selectiva	
1. ¿Ha observado que al implementar actividades gamificadas en el aula, los estudiantes se muestran más entusiasmados y curiosos, aprendiendo por interés propio y no solo por recompensas externas?	Así es. La gamificación es súper importante en nuestras actividades áulicas a diario, porque es el momento donde ellos dejan a un lado lo cotidiano y lo cambiamos a algo de juego, pero siempre dirigido a la parte pedagógica.	Importancia de la gamificación. Ruptura con lo cotidiano. Aprendizaje a través del juego. Enfoque pedagógico.	Motivación intrínseca. Innovación didáctica. Estrategias pedagógicas lúdicas	El uso de dinámicas lúdicas en el aula se consolida como estrategia pedagógica innovadora que motiva intrínsecamente al estudiante.	
2. ¿Ha notado que las dinámicas gamificadas motivan a los estudiantes a superarse académicamente y a persistir más ante los desafíos del aprendizaje?	Así es. Hoy en día, pues todo ha cambiado y no podemos seguir utilizando una enseñanza tradicional, donde solo el maestro era el que dirigía la clase, sino que ellos deben ser parte, y una manera diferente es aplicando la gamificación con las diferentes actividades pedagógicas.	Cambio de enseñanza tradicional. Participación activa de estudiantes. Superación académica. Actividades pedagógicas gamificadas.	Ruptura con el modelo tradicional. Aprendizaje activo participativo. Motivación académica.	La implementación de actividades basadas en juegos impulsa la participación activa y favorece la superación académica de los estudiantes.	
3. ¿Cómo ha influido la gamificación en las interacciones sociales entre estudiantes, fomentando el trabajo en equipo y la participación de quienes suelen ser más tímidos o menos activos en clase?	Dando bien las bases de cada actividad, es súper bueno. Si no hay los procesos o las explicaciones adecuadas, pues ahí se nos convierte en, en lugar de ser una ayuda al trabajo en equipo y la participación, pues, al contrario, vamos a tener un grado desordenado y creen que es el momento de jugar, y se nos daña, pero aplicándolas bien, son excelentes.	Trabajo en equipo. Necesidad de reglas claras. Riesgo de desorden. Participación guiada.	Interacciones sociales positivas. Inclusión de estudiantes tímidos. Importancia de la planificación y reglas claras.	El enfoque lúdico-pedagógico fortalece la interacción social y promueve la participación regulada dentro del aula.	

4. ¿Cómo cree que la gamificación influye en la autoconfianza, autonomía y reconocimiento de los avances de los estudiantes al enfrentar retos y recibir retroalimentación en el aula?	Sí influye en la autoconfianza y en la autonomía de cada uno. Aprenden a trabajar en equipo, aprenden a superar sus propias metas; creo que dan excelentes resultados. Les ayuda mucho a la retroalimentación de cada uno.	Desarrollo de autoconfianza. Autonomía en el aprendizaje. Superación de metas. Retroalimentación	Autonomía y autoconfianza. Superación personal. Aprendizaje colaborativo.	Las metodologías basadas en el juego contribuyen al desarrollo de la autoconfianza, autonomía y superación personal de los estudiantes.
5. ¿Qué aspectos considera usted más relevantes o valiosos de la gamificación para motivar a los estudiantes, y qué recomendaciones daría para potenciar su uso en el aula?	Dentro de cada clase, hablando de lengua, matemática, de cada una de ellas, siempre buscar una actividad basada en juegos, siempre. Ya sea al inicio, cuando están cansados, o al final, para poder ver los resultados. Hoy puedo dar una clase normal, pero mañana traigo la actividad lúdica para que tenga ese ensamblaje entre lo que estoy explicando más lo que a ellos les motiva, que obviamente, pues es la dinámica, que es el juego, que es la actividad diferenciada que se le da a la clase. Ese sería, y como dije hace un momento, pues siempre reglas claras para que no se vuelva un momento solo de juego, sino de aprendizaje.	Aplicación transversal en asignaturas. Actividades lúdicas al inicio o final de clase. Novedad y diferenciación. Reglas claras para no perder el enfoque pedagógico.	Innovación constante en la práctica docente. Valor pedagógico de la gamificación. Equilibrio entre juego y aprendizaje.	Las estrategias pedagógicas diferenciadas, apoyadas en actividades lúdicas, potencian la motivación estudiantil sin perder el enfoque en el aprendizaje.

Nota. Elaboración propia.

Proceso de codificación selectiva docente 2

P1. El uso de dinámicas lúdicas en el aula se consolida como estrategia pedagógica innovadora que motiva intrínsecamente al estudiante

El docente menciona que la Gamificación rompe con la rutina de la enseñanza tradicional y genera un entorno de aprendizaje más motivador, donde el juego se convierte en un recurso pedagógico. Este hallazgo se relaciona con Begnini (2023), quien sostiene que la Gamificación fomenta la motivación intrínseca al despertar la curiosidad y el interés en el aprendizaje, donde también enfatiza que los elementos lúdicos aplicados en el aula contribuyen a crear experiencias significativas que aumentan la implicación de los estudiantes.

P2. La implementación de actividades basadas en juegos impulsa la participación activa y favorece la superación académica de los estudiantes

El docente manifiesta que la implementación de actividades basadas en juegos contribuye a dejar atrás el modelo de enseñanza tradicional y promueve la participación activa, favoreciendo la superación académica, este planteamiento coincide con Jiménez et al. (2025), quienes afirman que las dinámicas gamificadas generan mayor implicación y compromiso con las metas escolares, por ello, los estudiantes que participan en actividades gamificadas muestran una mejora en su rendimiento y en la persistencia académica, lo cual refleja el impacto positivo de esta metodología en el aprendizaje.

P3. El enfoque lúdico-pedagógico fortalece la interacción social y promueve la participación regulada dentro del aula

El docente advierte que la Gamificación, si no se estructura adecuadamente, puede derivar en desorden; sin embargo, con reglas claras y planificación, promueve el trabajo en equipo y la inclusión de los estudiantes más tímidos, esta visión coincide con Alcívar y Chancay (2023), quienes sostienen que el aprendizaje colaborativo en entornos gamificados potencia la cohesión grupal y la participación equitativa. Además, Castañeda Balón et al. (2025) destacan que la Gamificación fomenta la motivación colaborativa al estructurar dinámicas que generan compromiso y sentido de pertenencia, siempre que estén mediadas por un diseño pedagógico adecuado.

P4. Las metodologías basadas en el juego contribuyen al desarrollo de la autoconfianza, autonomía y superación personal de los estudiantes

El docente enfatiza que las dinámicas gamificadas impulsan la autonomía y la autoconfianza, permitiendo que los estudiantes superen sus propias metas y se fortalezcan mediante la retroalimentación. Este hallazgo se relaciona con Reyes (2024) el cual menciona

que la Gamificación refuerza competencias socioemocionales, como la autoconfianza y la resiliencia, fundamentales para la persistencia académica y la motivación sostenida.

P5. Las estrategias pedagógicas diferenciadas, apoyadas en actividades lúdicas, potencian la motivación estudiantil sin perder el enfoque en el aprendizaje

El docente sostiene que las actividades lúdicas deben aplicarse de manera constante y transversal en las asignaturas, siempre con reglas claras que aseguren su sentido pedagógico y eviten que se convierta en simple juego. Esta postura coincide con Bastidas (2024), quien plantea que, al ser aplicada con planificación, transforma la enseñanza en un proceso innovador que conecta la motivación con los objetivos de aprendizaje, donde la novedad y el dinamismo de las actividades gamificadas generan un compromiso sostenido, reforzando tanto la motivación como el aprendizaje significativo.

Tabla 9
Codificación de la entrevista aplicada al Docente 3

Docente 3				
Pregunta	Respuesta	Codificación Abierta	Codificación Axial	Codificación Selectiva
1. ¿Ha observado que al implementar actividades gamificadas en el aula, los estudiantes se muestran más entusiasmados y curiosos, aprendiendo por interés propio y no solo por recompensas externas?	Sí, en realidad sí. Ellos, cuando uno les hace los juegos, por el momento prestan atención, están más entusiasmados y cumplen con lo que uno les pide, pero luego que pasa la intervención del juego de gamificación, ellos vuelven a la normalidad.	Entusiasmo temporal. Cumplimiento durante el juego. Retorno a la normalidad después. Atención momentánea.	Motivación circunstancial. Participación activa solo durante la dinámica. Limitada permanencia del interés.	El uso de actividades lúdicas genera motivación momentánea, aunque su efecto se diluye tras la dinámica.
2. ¿Ha notado que las dinámicas gamificadas motivan a los estudiantes a superarse académicamente y a persistir más ante los desafíos del aprendizaje?	Sí, sí se entusiasman bastante los estudiantes, y sí, por el momento, sí los entusiasma, pero, como les dije en la pregunta anterior, vuelven a lo mismo.	Entusiasmo académico temporal. Motivación condicionada al juego. Falta de continuidad.	Impacto académico inmediato. Persistencia limitada. Falta de sostenibilidad en la motivación.	Las dinámicas de juego impulsan la superación académica en el momento, aunque no logran consolidar un interés duradero.
3. ¿Cómo ha influido la gamificación en las	Ya, eh, al momento de la gamificación, ellos sí están	Buen comportamiento durante la actividad.	Mejora temporal de la interacción social.	Las dinámicas lúdicas fortalecen la

interacciones sociales entre estudiantes, fomentando el trabajo en equipo y la participación de quienes suelen ser más tímidos o menos activos en clase?	entretenidos, este, se comportan bien con los amigos, juegan, se comprenden, pero, como les reitero de nuevo, de la primera y la segunda pregunta, vuelven a lo mismo al final del juego, por decirlo de esta manera.	Trabajo en equipo momentáneo. Relación positiva mientras dura la dinámica. Retorno a lo habitual.	Trabajo colaborativo condicionado al juego. Inclusión limitada a la duración de la actividad.	interacción social y el trabajo en equipo, aunque de manera transitoria.
4. ¿Cómo cree que la gamificación influye en la autoconfianza, autonomía y reconocimiento de los avances de los estudiantes al enfrentar retos y recibir retroalimentación en el aula?	Ya, este, repito, podría decir ahí que sí. Eh, al momento, como te digo, al momento, ellos, ellos este, al momento de terminar el juego, el juego lúdico o la dinámica, como le llamemos, ellos sí prestan atención, ellos sí están activos en ese momento, y luego vuelven a lo mismo; reitero lo mismo de las otras preguntas, porque en realidad es así lo que se ve.	Autoconfianza y autonomía durante la dinámica. Actitud activa momentánea. Retroalimentación limitada al juego. Falta de permanencia.	Desarrollo de autoconfianza condicionado al juego. Reconocimiento de avances momentáneos. Ausencia de continuidad en la autonomía.	El enfoque lúdico favorece la autoconfianza y la autonomía de los estudiantes, aunque su efecto se concentra en el instante de la actividad.
5. ¿Qué aspectos considera usted más relevantes o valiosos de la gamificación para motivar a los estudiantes, y qué recomendaciones daría para potenciar su uso en el aula?	Eh, yo creo que insertar más juegos, o sea, más otro tipo de juegos lúdicos para que los chicos puedan motivarse un poquito más, ¿no? Esa sería mi recomendación. Eh, pero lastimosamente, en el aula no podemos estar al 100% con lo que es la gamificación, ¿no? Entonces, tendríamos que ver qué se podría hacer, ¿no?	Recomendación: más juegos variados. Reconocimiento de limitaciones. Imposibilidad de gamificar siempre. Búsqueda de equilibrio.	Valor de la variedad lúdica. Limitaciones en la aplicación continua. Necesidad de complementariedad metodológica.	La incorporación de estrategias lúdicas diversa potencia la motivación estudiantil, aunque su aplicación debe equilibrarse con otras metodologías.

Nota. Elaboración propia.

Proceso de codificación selectiva Docente 3

P1. El uso de actividades lúdicas genera motivación momentánea, aunque su efecto se diluye tras la dinámica

El docente observa que la Gamificación despierta entusiasmo inmediato, pero que este no se mantiene una vez finalizada la actividad. Este análisis coincide con Sánchez-Pacheco (2020), quien señala que la Gamificación puede generar picos de motivación situacional que requieren continuidad y variedad para prolongar su impacto. De manera similar, Serna et al. (2016) afirman que la eficacia del enfoque lúdico depende de su integración sistemática al currículo, ya que de lo contrario los efectos tienden a ser pasajeros.

P2. Las dinámicas de juego impulsan la superación académica en el momento, aunque no logran consolidar un interés duradero

El docente enfatiza que los estudiantes muestran mayor esfuerzo y disposición al enfrentar retos gamificados, pero el interés vuelve a decaer con rapidez. Esto se relaciona con Santaolalla Pascual et al. (2025), quienes indican que la Gamificación puede estimular la persistencia cuando se acompaña de objetivos claros y retroalimentación constante, de la misma forma, sostienen que para consolidar una motivación sostenida es necesario estructurar la Gamificación como estrategia permanente y no como recurso aislado.

P3. Las dinámicas lúdicas fortalecen la interacción social y el trabajo en equipo, aunque de manera transitoria

El docente afirma que las dinámicas gamificadas generan cooperación y cohesión grupal durante la actividad, pero que este efecto no siempre se mantiene. En coherencia, Ulloa Menta et al. (2023) destacan que la gamificación promueve la inclusión y el trabajo colaborativo, pero advierten que se requiere un diseño pedagógico sostenido para consolidar esas prácticas sociales.

P4. El enfoque lúdico favorece la autoconfianza y la autonomía de los estudiantes, aunque su efecto se concentra en el instante de la actividad

El docente menciona que los estudiantes experimentan confianza y seguridad al participar en dinámicas gamificadas, aunque de manera temporal. Este planteamiento coincide con Zurita Minango (2022), quien sostiene que el aprendizaje lúdico contribuye a la autoconfianza y autonomía en la medida en que se convierte en práctica recurrente. De

igual forma, Tenelema Martínez y Loaiza Dávila (2022) señalan que la Gamificación estimula la autorregulación y el empoderamiento estudiantil, pero requiere planificación continua para extender su efecto más allá del momento inmediato.

P5. La incorporación de estrategias lúdicas diversas, potencia la motivación estudiantil, aunque su aplicación debe equilibrarse con otras metodologías

El docente reconoce que la diversidad de dinámicas gamificadas aumenta la motivación, pero advierte que su eficacia depende de un uso equilibrado. En este sentido, Serna et al. (2016) destacan que la gamificación resulta efectiva cuando se combina con otras metodologías activas que refuercen el aprendizaje, de este modo, la innovación constante y el equilibrio pedagógico son esenciales para que la Gamificación impacte de forma positiva y sostenida en la motivación escolar.

Tabla 10

Codificación de la entrevista aplicada al Docente 4

Docente 4				
Pregunta	Respuesta	Codificación Abierta	Codificación Axial	Codificación Selectiva
1. ¿Ha observado que al implementar actividades gamificadas en el aula, los estudiantes se muestran más entusiasmados y curiosos, aprendiendo por interés propio y no solo por recompensas externas?	Claro que sí. Yo he observado que cuando uno utiliza ese método, esa estrategia, ellos despiertan mayor interés y entusiasmo, lo que los motiva a aprender por iniciativa propia.	Mayor interés. Entusiasmo en clase. Aprendizaje autónomo. Motivación intrínseca.	Estudiantes motivados por iniciativa propia. Gamificación como detonante del interés. Desarrollo de curiosidad y entusiasmo.	El aprendizaje motivado por la curiosidad y la iniciativa personal se fortalece mediante estrategias lúdicas.
2. ¿Ha notado que las dinámicas gamificadas motivan a los estudiantes a superarse académicamente y a persistir más ante los desafíos del aprendizaje?	Claro, ya que, al momento de utilizarlas, les despierta interés y los anima a participar mucho.	Incremento del interés académico. Participación activa. Persistencia en los desafíos.	Motivación académica fortalecida. Mayor participación estudiantil. Compromiso con el aprendizaje.	Las dinámicas lúdicas potencian la superación académica y la participación constante de los estudiantes.

3. ¿Cómo ha influido la gamificación en las interacciones sociales entre estudiantes, fomentando el trabajo en equipo y la participación de quienes suelen ser más tímidos o menos activos en clase?	Es muy importante, ya que esto le permite al estudiante trabajar en equipo y eso lo anima a que todo estudiante que sea más tímido se integre y, al ver que sus otros compañeritos aprenden, él también tiene ese mismo deseo de aprender.	Trabajo en equipo. Inclusión de estudiantes tímidos. Influencia positiva de los pares. Deseo compartido de aprender.	Colaboración y cohesión social. Participación de estudiantes menos activos. Aprendizaje motivado por el ejemplo.	Las estrategias lúdicas fomentan la integración social y la participación de todos los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
4. ¿Cómo cree que la gamificación influye en la autoconfianza, autonomía y reconocimiento de los avances de los estudiantes al enfrentar retos y recibir retroalimentación en el aula?	Es muy importante, ya que esto le va a ayudar al estudiante a que tenga autonomía en su propio aprendizaje, es decir, que quiera aprender por voluntad propia.	Desarrollo de autonomía. Aprender por voluntad propia. Responsabilidad personal en el aprendizaje.	Estímulo de la autoconfianza. Autonomía como motor de aprendizaje. Reconocimiento de la iniciativa propia.	La autonomía y autoconfianza del estudiante se fortalecen mediante el aprendizaje lúdico y voluntario.
5. ¿Qué aspectos considera usted más relevantes o valiosos de la gamificación para motivar a los estudiantes, y qué recomendaciones daría para potenciar su uso en el aula?	Lo más valioso es que convierte el aprendizaje en una experiencia muy divertida. Recomiendo usarla con mucha creatividad y adaptarla de acuerdo con las necesidades de los estudiantes.	Aprendizaje divertido. Valor de la creatividad. Adaptación a las necesidades. Recomendación metodológica.	Diversión como recurso pedagógico. Creatividad docente en la aplicación. Importancia de la adaptación al contexto.	El aprendizaje significativo se fortalece cuando la gamificación combina diversión, creatividad y adaptación a las necesidades estudiantiles.

Nota. Elaboración propia.

Proceso de codificación selectiva docente 4

P1. El aprendizaje motivado por la curiosidad y la iniciativa personal se fortalece mediante estrategias lúdicas

El docente considera que la Gamificación estimula la curiosidad y la motivación intrínseca, impulsando al estudiante a aprender por iniciativa propia, este planteamiento se relaciona con Begnini (2023), quien destaca que las dinámicas lúdicas incrementan el interés

y la disposición hacia el aprendizaje, donde la implicación activa de los estudiantes interviene con la curiosidad en motor del aprendizaje.

P2. Las dinámicas lúdicas potencian la superación académica y la participación constante de los estudiantes

El docente enfatiza que los estudiantes muestran mayor disciplina y constancia al participar en actividades gamificadas, lo que favorece la superación académica. Este análisis coincide con Jiménez et al. (2025), quienes sostienen que la gamificación aumenta la motivación y la persistencia frente a los retos escolares. De igual modo, Carvajal Morales et al. (2023) señalan que estas dinámicas generan compromiso sostenido y elevan el rendimiento académico.

P3. Las estrategias lúdicas fomentan la integración social y la participación de todos los estudiantes en el proceso de aprendizaje

El docente reconoce que la Gamificación contribuye a la inclusión y a la participación equitativa en el aula, integrando tanto a los estudiantes más participativos como a los más tímidos. En este contexto, Castañeda Balón et al. (2025) sostienen que esta metodología favorece la cohesión grupal y la colaboración, por lo tanto, afirman que las dinámicas lúdicas fortalecen la motivación colectiva, promoviendo una interacción más inclusiva.

P4. La autonomía y autoconfianza del estudiante se fortalecen mediante el aprendizaje lúdico y voluntario

El docente detalla que la participación voluntaria en actividades gamificadas impulsa la autoconfianza y la autonomía de los estudiantes. Este hallazgo se respalda en Zurita Minango (2022), quien indica que los entornos lúdicos permiten al estudiante asumir control sobre su aprendizaje, por ello sostiene que la Gamificación potencia la autorregulación y el desarrollo personal, especialmente cuando los logros son reconocidos en el proceso.

P5. El aprendizaje significativo se fortalece cuando la Gamificación combina diversión, creatividad y adaptación a las necesidades estudiantiles

El docente manifiesta que la Gamificación debe diseñarse de forma creativa y ajustada a la diversidad del grupo para generar aprendizajes significativos, este análisis se relaciona con Serna et al. (2016), quienes afirman que la gamificación conecta diversión y

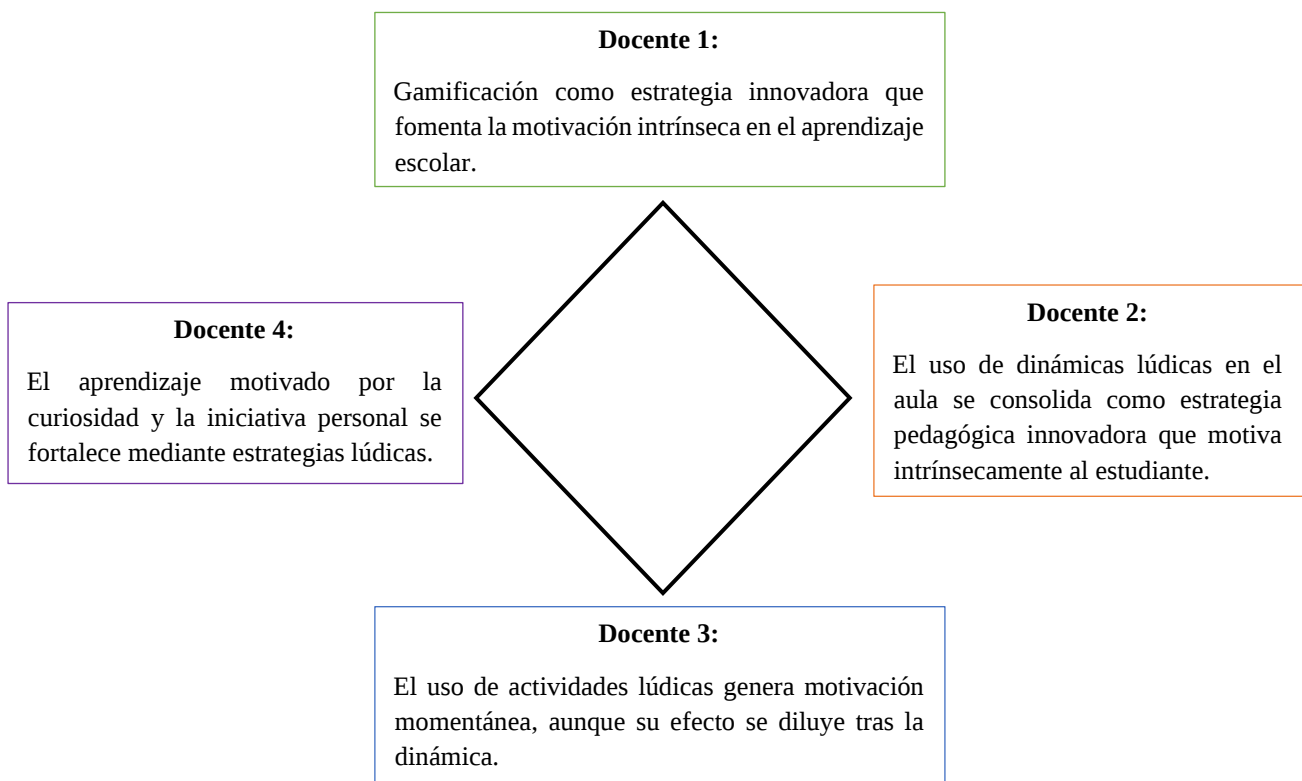
aprendizaje cuando se planifica con objetivos pedagógicos claros, donde a su vez, tanto la creatividad y la flexibilidad en el diseño de dinámicas gamificadas aumentan la motivación y consolidan el aprendizaje profundo en los estudiantes.

4.3. Proceso de triangulación de datos

La triangulación de datos en la investigación consiste en un proceso de utilización de múltiples fuentes de datos para estudiar un mismo fenómeno, con el objetivo de validar y enriquecer los resultados obtenidos, esta estrategia busca contrarrestar las limitaciones y sesgos que puede presentar un solo método o fuente, facilitando una comprensión más profunda y completa del objeto de estudio (Charres, 2018). En este caso, la triangulación se llevó a cabo con los 4 docentes entrevistados, donde se sintetizan los datos proporcionados estableciendo relaciones para a partir de aquello realizar un respectivo análisis.

Figura 7

Influencia de la Gamificación en el entusiasmo y la curiosidad escolar



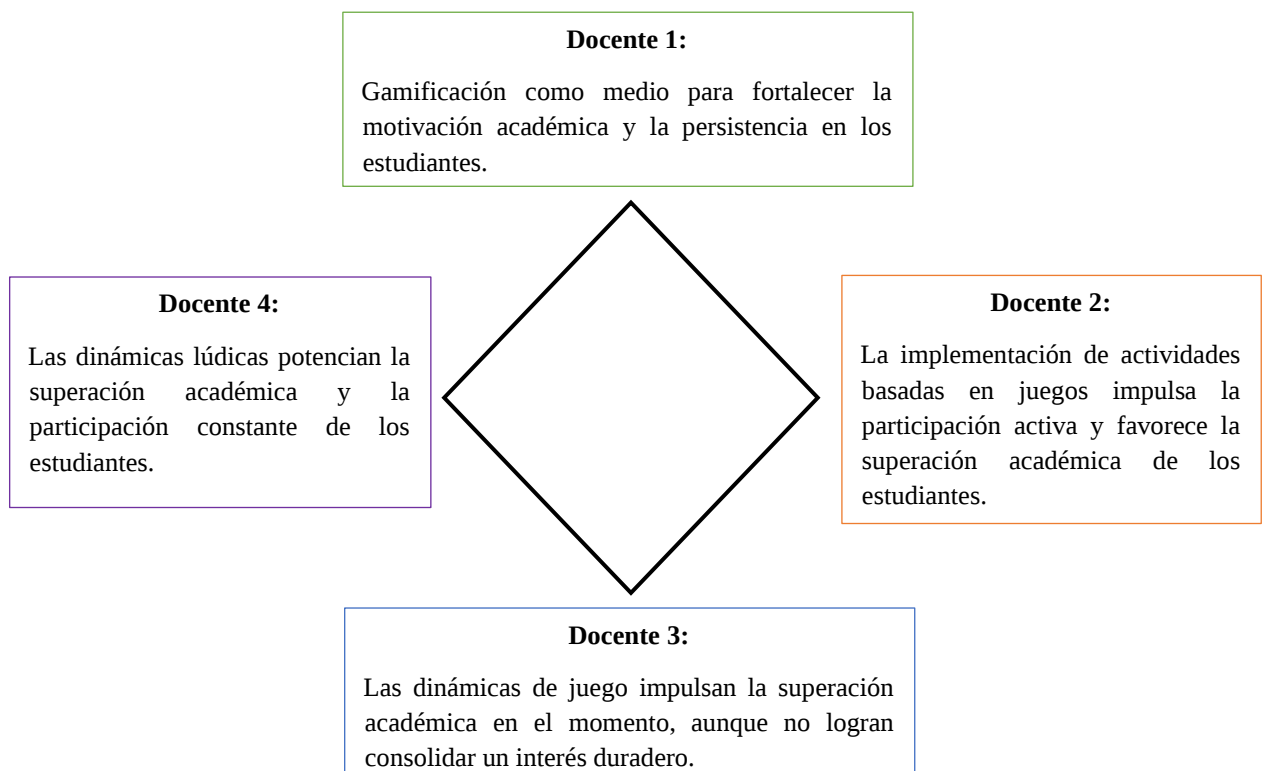
Nota. Elaboración propia.

En relación con la influencia de la Gamificación en el entusiasmo y la curiosidad escolar, los cuatro docentes coinciden en reconocer el aporte positivo de las dinámicas lúdicas en la motivación de los estudiantes, aunque con matices distintos. Mientras que el Docente 1 y el Docente 2 destacan que la Gamificación se configura como una estrategia pedagógica innovadora que impulsa la motivación intrínseca, el Docente 4 resalta su capacidad para fortalecer la curiosidad y la iniciativa personal, elementos clave en el aprendizaje autónomo.

Sin embargo, el Docente 3 plantea una divergencia al señalar que este tipo de motivación puede ser momentánea y tiende a diluirse una vez concluida la dinámica, lo que sugiere la necesidad de integrar estas estrategias con enfoques sostenibles que mantengan el interés a largo plazo. En conjunto, se evidencia un consenso sobre el impacto positivo de la Gamificación, aunque persiste el desafío de garantizar su efectividad continua en el proceso educativo.

Figura 8

Motivación y persistencia académica a través de la Gamificación



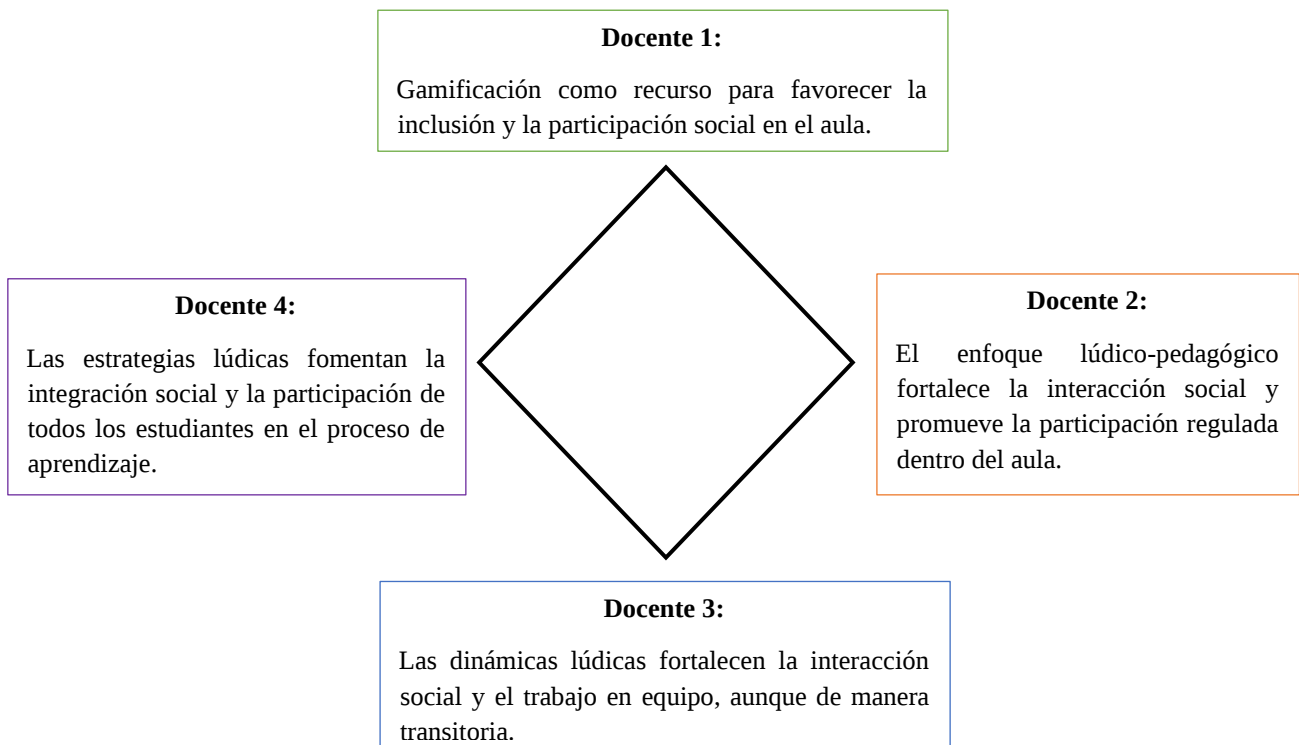
Nota. Elaboración propia.

En cuanto a la motivación y persistencia académica a través de la Gamificación, los docentes coinciden en que las dinámicas lúdicas fomentan la participación activa y favorecen la superación académica de los estudiantes, destacando su efecto motivador en el proceso de aprendizaje. El Docente 1 menciona que la Gamificación fortalece tanto la motivación como la persistencia, mientras que el Docente 2 y el Docente 4 resaltan su capacidad para impulsar la participación y mantener el compromiso académico de manera constante.

Por otra parte, el Docente 3 introduce una visión diferente al considerar que este impacto es principalmente momentáneo y carece de continuidad a largo plazo, lo que evidencia una limitación en la consolidación del interés. Por lo tanto, la triangulación refleja un consenso en torno a la utilidad de la Gamificación como recurso para estimular la superación académica, aunque persiste el desafío de garantizar que sus efectos motivacionales se sostengan en el tiempo.

Figura 9

Efectos de la Gamificación en la participación de estudiantes tímidos



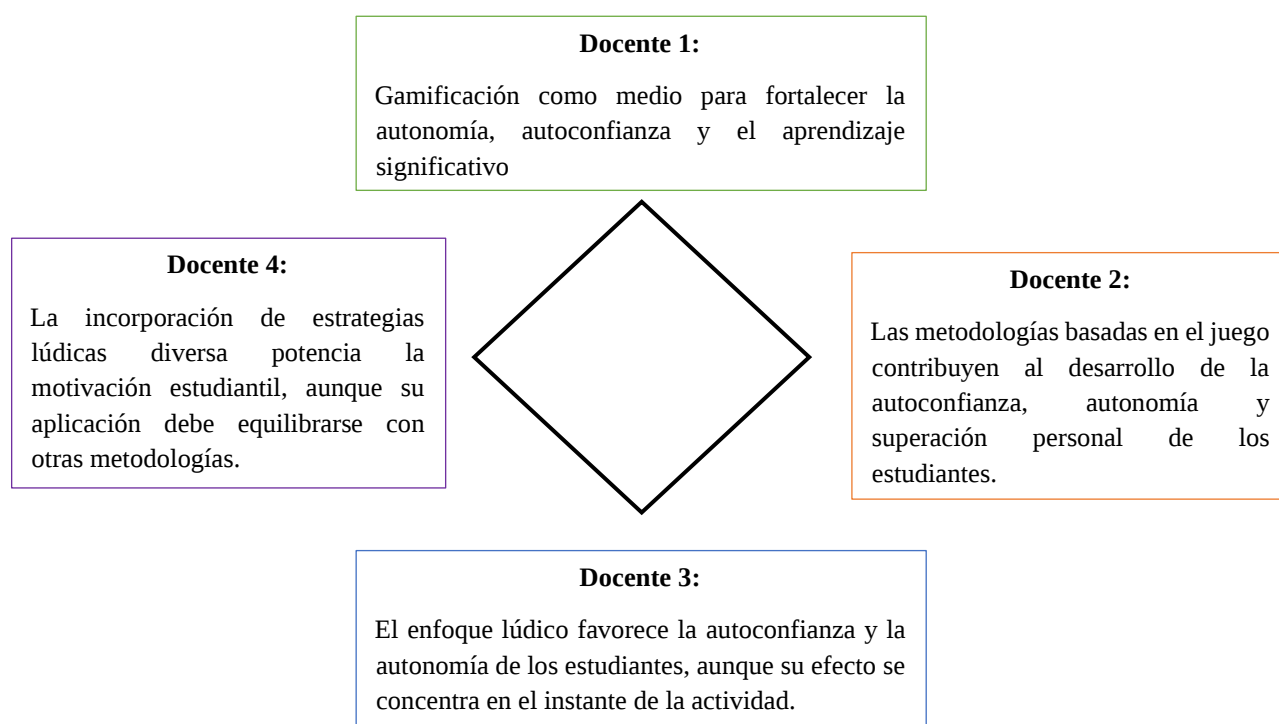
Nota. Elaboración propia.

En lo referente a los efectos de la Gamificación en la participación de estudiantes tímidos, los docentes coinciden en que la aplicación de estrategias lúdicas genera un impacto positivo en la inclusión y la interacción social, promoviendo la participación de aquellos estudiantes que suelen mostrarse más reservados. El Docente 1 y el Docente 4 resaltan el papel de la gamificación en la integración social y la participación equitativa, mientras que el Docente 2 indica que estas dinámicas fortalecen la interacción y permiten una participación más regulada dentro del aula.

Por su parte, el Docente 3 manifiesta una visión distinta al señalar que estos beneficios son temporales, ya que tienden a disminuir tras la finalización de la actividad. De esta forma, se observa un consenso en torno al potencial de la Gamificación para impulsar la participación y el trabajo en equipo, aunque también se reconoce el reto de mantener dichos efectos de forma sostenida en el tiempo.

Figura 10

Impacto de la Gamificación en la autoconfianza y autonomía estudiantil



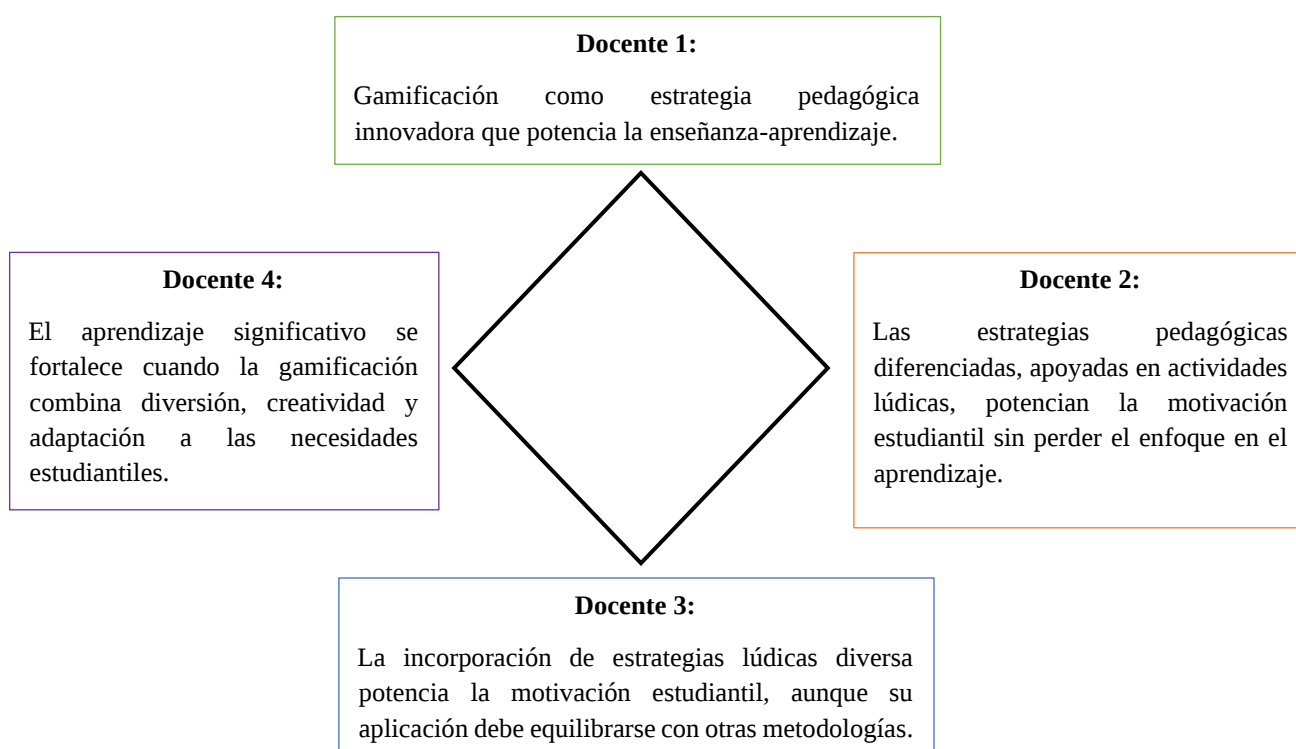
Nota. Elaboración propia.

En relación con el impacto de la Gamificación en la autoconfianza y autonomía estudiantil, los docentes coinciden en que las dinámicas lúdicas favorecen el desarrollo de estas habilidades, al brindar a los estudiantes la oportunidad de asumir retos, reconocer sus avances y ganar seguridad en el proceso de aprendizaje. El Docente 1 y el Docente 2 destacan que la Gamificación fortalece de manera integral la autonomía, la autoconfianza y la superación personal, mientras que el Docente 3 introduce una visión crítica al considerar que estos beneficios son momentáneos, limitados a la duración de la actividad.

Mientras que, el Docente 4 resalta la necesidad de un equilibrio metodológico, señalando que, aunque la Gamificación potencia la motivación, debe complementarse con otras estrategias para lograr un impacto sostenido, de esta forma se reconoce un consenso en torno al efecto positivo de la Gamificación en la autoconfianza y autonomía, pero también se reconoce el desafío de garantizar que sus beneficios trasciendan el corto plazo.

Figura 11

Aspectos más valorados por los docentes de la Gamificación



Nota. Elaboración propia.

En cuanto a los aspectos más valorados por los docentes de la Gamificación, se observa un consenso en que esta metodología constituye una estrategia pedagógica innovadora que potencia tanto la motivación como el aprendizaje significativo de los estudiantes. El Docente 1 resalta su aporte como recurso para fortalecer la enseñanza-aprendizaje, mientras que el Docente 2 enfatiza la importancia de mantener el enfoque pedagógico, señalando que las actividades lúdicas deben diferenciarse y adaptarse a las necesidades del aula.

Por otra parte, el Docente 3 introduce un matiz crítico al advertir que, si bien la gamificación motiva, debe aplicarse de forma equilibrada junto a otras metodologías para evitar la dependencia exclusiva en lo lúdico. En cuanto, al Docente 4 propone que su valor radica en la combinación de diversión, creatividad y personalización, elementos que enriquecen la experiencia de aprendizaje, ambos revelan una visión compartida sobre el potencial de la Gamificación, aunque con recomendaciones orientadas a su aplicación estratégica y complementaria.

4.4. Discusión de resultados

La influencia de la Gamificación en la motivación escolar de los estudiantes de Quinto Grado evidenció una relación positiva entre las actividades lúdicas y el incremento del interés por el aprendizaje. Los resultados de la encuesta mostraron que un 58% de los estudiantes manifestó divertirse mucho al participar en juegos o retos, mientras que un 29% los considera interesantes, aunque desafiantes. Estos hallazgos reflejan que la Gamificación promueve emociones positivas y un alto grado de implicación, lo cual coincide con lo expuesto por Begnini (2023), quien sostiene que los entornos gamificados potencian tanto la motivación intrínseca como extrínseca al integrar disfrute y compromiso en la experiencia de aprendizaje.

De la misma manera, se constató que la mayoría de los estudiantes valoran más el aprendizaje que los premios, aunque los puntos y recompensas siguen siendo un estímulo importante para su participación. El 52% indicó que lo esencial es aprender, mientras que el 31% se enfocó en ganar. Este resultado confirma que la Gamificación no solo motiva por incentivos externos, a su vez fomenta la motivación intrínseca, tal como plantean García et al. (2021), quienes afirman que el diseño de dinámicas lúdicas genera conexión emocional

con los contenidos. Sin embargo, algunos docentes entrevistados advirtieron que el efecto puede ser momentáneo si no existe una planificación pedagógica continua, en concordancia con Sánchez-Pacheco (2020), quien sostiene que los picos de motivación requieren continuidad para mantenerse en el tiempo.

En cuanto a la dimensión social, un 64% de los estudiantes expresó disfrutar el trabajo en equipo durante las actividades gamificadas, lo que revela que estas dinámicas fortalecen la colaboración y la cohesión grupal. Por ello, los docentes coincidieron en que la Gamificación favorece la inclusión de estudiantes tímidos, siempre que se apliquen reglas claras para evitar el desorden. Estos hallazgos se relacionan con Alcívar y Chancay (2023), quienes destacan que los entornos gamificados promueven roles compartidos y cohesión grupal, incrementando la motivación colectiva. Sin embargo, también se evidenció que en algunos casos la participación colaborativa es transitoria, lo que sugiere la necesidad de un diseño sostenido que consolide la interacción social más allá de la dinámica puntual (Ulloa et al., 2023).

Respecto a la autoconfianza y autonomía, los Docentes señalaron que las dinámicas gamificadas impulsan a los estudiantes a superar sus propias metas y reconocer sus avances, fortaleciendo competencias socioemocionales como la autoeficacia. Esto se confirma con los resultados de la encuesta, donde un 34% de los estudiantes indicó esforzarse más tras perder en un reto, mientras que un 24% se sintió mal, pero volvió a intentarlo, demostrando resiliencia y tolerancia a la frustración. Estos aspectos coinciden con Carvajal Morales et al. (2023), quienes destacan que la retroalimentación inmediata y los retos en entornos gamificados refuerzan la autoeficacia y la motivación escolar.

Finalmente, tanto estudiantes como docentes resaltaron el valor de la creatividad y la novedad en las actividades gamificadas, lo que genera entusiasmo y mantiene el interés. A pesar de aquello, se identificaron limitaciones en cuanto a la sostenibilidad de la motivación y la necesidad de equilibrar la Gamificación con otras metodologías activas. En concordancia, Jaramillo et al. (2025) advierten que la fatiga digital y la dependencia excesiva de recompensas pueden disminuir el efecto motivacional si la estrategia no se aplica de manera planificada y flexible.

En esencia, la discusión de los hallazgos confirma que la Gamificación tiene un impacto significativo en la motivación escolar, tanto en su dimensión individual (intrínseca y extrínseca) como social (colaboración e inclusión). Sin embargo, su efectividad depende de factores como la planificación docente, la creatividad en las dinámicas y la integración equilibrada con los objetivos curriculares, lo que plantea el reto de consolidarla como una estrategia pedagógica sostenible y no como recurso aislado.

5. PROPUESTA

“Aprender Jugando: Estrategias Gamificadas para motivar el Aprendizaje en Quinto Grado”

Introducción

En la actualidad dentro del ámbito educativo, uno de los principales desafíos que enfrentan los docentes es captar y mantener la atención de los estudiantes, especialmente en los primeros años de Educación Básica. En este nivel, los niños suelen mostrar curiosidad y energía, pero al mismo tiempo pueden distraerse con facilidad y perder interés en actividades repetitivas o que carecen de un componente lúdico. Este escenario genera la necesidad de metodologías innovadoras que transformen la dinámica de la enseñanza en una experiencia motivadora, significativa y capaz de despertar un interés genuino por aprender (Huamaní & Vega, 2023).

La gamificación surge como una respuesta a este desafío, ya que consiste en incorporar dinámicas y elementos propios de los juegos (retos, puntos, insignias, niveles, rankings) dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, esta metodología favorece la motivación tanto intrínseca como extrínseca, al ofrecer a los estudiantes recompensas externas, e incluso la satisfacción personal de superar obstáculos y alcanzar metas. En Quinto Grado, etapa en la que los niños consolidan habilidades de pensamiento lógico, comprensión lectora y trabajo en equipo, la Gamificación puede convertirse en un recurso clave para fortalecer la autoconfianza, la persistencia y la cooperación (Bastidas, 2024).

La presente propuesta se plantea con el propósito de diseñar y aplicar estrategias gamificadas que fomenten la motivación escolar en estudiantes de Quinto Año de Educación Básica. Al integrar actividades lúdicas cuidadosamente estructuradas, se busca que los estudiantes asuman un rol activo en su aprendizaje, desarrollen mayor compromiso con sus tareas y logren construir conocimientos de manera dinámica, divertida y significativa.

Justificación

La propuesta se justifica en la importancia de responder al bajo nivel de motivación que presentan algunos estudiantes en Quinto Grado, lo cual afecta directamente su

rendimiento académico y participación. La gamificación, al integrar retos, puntos, insignias y dinámicas colaborativas, favorece la motivación intrínseca y extrínseca, logrando que los estudiantes se sientan parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje (Moreno et al., 2023).

Desde el ámbito pedagógico, implementar estrategias gamificadas permite a los docentes innovar en sus prácticas, promoviendo un aprendizaje dinámico, inclusivo y atractivo. En el aspecto social, esta metodología fomenta la cooperación, la resiliencia y la tolerancia a la frustración, competencias clave para el desarrollo integral de los niños. En consecuencia, la presente propuesta fortalece el interés escolar, y también contribuye a la formación de estudiantes motivados, autónomos y con mayor disposición hacia el aprendizaje significativo (De la Rosa & Castillo, 2023).

Objetivo General:

- Diseñar estrategias de Gamificación que fortalezcan la motivación para un aprendizaje significativo de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Objetivos específicos:

- Implementar estrategias gamificadas que potencien la motivación intrínseca y extrínseca.
- Promover actividades lúdicas que fortalezcan la interacción social y el trabajo en equipo.
- Evaluar el impacto de las estrategias propuestas en la participación y el aprendizaje significativo.

Tabla 11

ESTRATEGIAS GAMIFICADAS	
1	Nombre de la estrategia: Misión matemática
Objetivo: Desarrollar habilidades matemáticas en operaciones básicas y resolución de problemas, fortaleciendo la motivación, la autoconfianza y el trabajo en equipo.	
Tiempo de duración: 40 minutos	Forma de organización: Grupal
Descripción General	
Los estudiantes participan en una “misión de rescate” donde deben resolver distintos problemas matemáticos en equipos para avanzar en un recorrido por estaciones. Cada acierto permite al grupo superar obstáculos ficticios (ríos, montañas, cuevas). La dinámica promueve la cooperación, la resiliencia y la empatía en la resolución de retos.	
Actividades propuestas	
Inicio (5 min):	
• Narrativa motivadora: El docente presenta la misión: “Salvar la aldea resolviendo enigmas matemáticos”. Se entrega a cada equipo un mapa con 3 estaciones (suma, resta y problemas).	
Desarrollo (30 min):	
• Estación 1: Resolver operaciones de suma y resta en tarjetas. • Estación 2: Resolver problemas de lógica matemática en equipo. • Estación 3: Resolver un problema colectivo que requiere discusión y acuerdo grupal (ejemplo: cálculo de materiales para armar un juego). • Cada estación superada permite que todo el grupo avance en la misión.	
Cierre (5 min):	
Reflexión colectiva: Se conversa sobre la importancia del esfuerzo grupal y la importancia de ayudarse entre compañeros.	
Recursos: Tarjetas con operaciones, hojas con problemas, mapas ficticios, pizarra, fichas de puntos.	
Responsables: Docente guía (explica y supervisa), estudiantes organizados en equipos colaborativos.	
Evaluación de estrategia: Observación de la participación activa, resolución correcta de problemas y nivel de cooperación.	

Tabla 12

ESTRATEGIAS GAMIFICADAS	
2	Nombre de la estrategia: Reto de palabras
Objetivo: Fomentar la comprensión lectora y la ampliación de vocabulario mediante juegos de palabras que motiven la curiosidad y la autoconfianza.	
Tiempo de duración: 30 minutos	Forma de organización: Individual y Grupal
Descripción General	
Los estudiantes se convierten en “exploradores del lenguaje” que deben descifrar claves ocultas en acertijos, crucigramas y sopas de letras. Cada palabra descubierta suma puntos que se transforman en “medallas de lector experto” para el grupo.	
Actividades propuestas	
Inicio (5 min):	
• Presentación de la misión como exploradores. Se explican los retos y cómo los hallazgos individuales fortalecen el grupo.	
Desarrollo (20 min):	
• Desafío 1: Resolver crucigramas relacionados con temas de ciencias o sociales en equipo. • Desafío 2: Buscar palabras clave en sopas de letras, dividiendo roles entre compañeros. • Desafío 3: Responder adivinanzas en grupo fomentando la participación de todos.	
Cierre (5 min):	
Socialización de respuestas y entrega simbólica de medallas grupales.	
Recursos: Crucigramas, sopas de letras, tarjetas de adivinanzas, medallas impresas, pizarra.	
Responsables: Docente guía (orienta y apoya la creatividad), estudiantes (exploradores del lenguaje).	
Evaluación de estrategia: Lista de cotejo de participación, resolución de actividades y evidencias de colaboración.	

Tabla 13

ESTRATEGIAS GAMIFICADAS	
3	Nombre de la estrategia: Desafío colaborativo
Objetivo: Fortalecer el trabajo en equipo, la cooperación y la tolerancia a la frustración mediante retos interdisciplinarios.	
Tiempo de duración: 40 minutos	Forma de organización: Grupal (4 o 5 integrantes por equipo)
Descripción General	
Cada equipo recibe un conjunto de desafíos relacionados con distintas áreas (ciencias, historia, arte). Para avanzar, deben resolverlos en conjunto. La dinámica fomenta la integración social, la comunicación y la construcción colectiva del aprendizaje.	
Actividades propuestas	
Inicio (5 min):	
El docente presenta la dinámica como una “alianza de equipos” que deben superar retos para alcanzar una meta común.	
Desarrollo (30 min):	
- Reto 1: Experimento simple de ciencias (clasificar objetos en flotan/no flotan). - Reto 2: Trivia de historia nacional con tarjetas de preguntas, respondida en grupo. - Reto 3: Crear una representación artística rápida (dibujo o dramatización breve) como producto colectivo.	
Cierre (5 min):	
Reflexión grupal sobre como el trabajo en equipo permitió lograr los retos.	
Recursos: Tarjetas con preguntas, objetos sencillos para experimento, hojas, colores, cartulina, material reciclado.	
Responsables: Docente guía (acompaña y modera), estudiantes (equipos colaboradores).	
Evaluación de estrategia: Observación del nivel de cooperación, creatividad y participación equitativa.	

Tabla 14

ESTRATEGIAS GAMIFICADAS	
4	Nombre de la estrategia: Trivia del saber
Objetivo: Reforzar conocimientos en diversas asignaturas a través de una dinámica de preguntas y respuestas que estimule la motivación, la memoria y el compromiso colectivo.	
Tiempo de duración: 30 minutos	Forma de organización: Grupal con retroalimentación colaborativa.
Descripción General	
Los estudiantes participan en una trivia cooperativa de preguntas rápidas. Cada respuesta correcta aporta puntos al grupo en conjunto, acercándose a convertirse en “Guardianes del Saber”. La dinámica se acompaña de aplausos, palabras de ánimo y reconocimientos simbólicos para el esfuerzo colectivo.	
Actividades propuestas	
Inicio (5 min):	
• Presentación de la trivia como un “juego grupal de preguntas”. Se forman equipos y se explican las reglas.	
Desarrollo (20 min):	
• El docente formula preguntas de matemáticas, ciencias y lengua en tarjetas. • Cada respuesta correcta suma puntos al equipo. • Se permite conversatorio grupal antes de responder.	
Cierre (5 min):	
Reconocimiento simbólico a los equipos, reforzando la idea de aprendizaje compartido.	
Recursos: Tarjetas con preguntas, pizarra, fichas de puntaje.	
Responsables: Docente guía (plantea las preguntas y modera), estudiantes (responden en equipos colaborativos).	
Evaluación de estrategia: Registro del número de respuestas correctas y observación del entusiasmo y cooperación grupal.	

Resultados esperados

Con la implementación de las estrategias gamificadas, se espera que los estudiantes de Quinto Grado experimenten un incremento significativo en sus niveles de motivación escolar. Esto se evidenciará en una mayor disposición para participar, un entusiasmo constante frente a los retos y una perseverancia más firme en la resolución de tareas académicas. Se prevé que los alumnos fortalezcan su motivación intrínseca, al aprender por interés propio, del mismo modo, se impulsará la motivación extrínseca, mediante reconocimientos simbólicos que refuercen el esfuerzo y los logros alcanzados.

De manera particular, se espera un aumento en la participación activa de todos los estudiantes, incluidos aquellos que suelen mostrar menor iniciativa. También se busca la consolidación de habilidades socioemocionales como la autoconfianza, la autonomía y la resiliencia, esenciales para el desarrollo integral de los niños en esta etapa educativa.

Otro de los resultados esperados es el fortalecimiento del trabajo en equipo y de la cooperación, lo que contribuirá a generar un ambiente escolar positivo, cohesionado e inclusivo. De la misma forma, se anticipa una mejora en la comprensión y aplicación de los contenidos curriculares de manera dinámica y significativa, favoreciendo aprendizajes duraderos.

En definitiva, la propuesta busca transformar el aula en un espacio en el que el aprendizaje sea percibido como una experiencia atractiva, divertida y retadora, de este modo, se garantiza que los estudiantes de Quinto Grado no únicamente adquieran conocimientos, a su vez, también se sientan motivados y comprometidos con su propio proceso formativo.

Finalmente, se espera que la incorporación sostenida de estas estrategias contribuya a un cambio metodológico en el aula, ofreciendo a los docentes herramientas prácticas y viables que aseguren aprendizajes de mayor calidad y motiven a los estudiantes de manera constante, más allá de la aplicación puntual de la Gamificación.

Para aplicar los objetivos específicos de la presente propuesta se inicia implementando estrategias gamificadas que potencien la motivación intrínseca y extrínseca, utilizando actividades como misiones, retos o trivias que despierten el interés y la participación de los estudiantes, estas dinámicas se desarrollaran promoviendo la integración de elementos lúdicos, tales como puntos y niveles de logro que estimulen el esfuerzo constante y el sentido de superación personal, a través de este proceso, se busca que los niños se involucren en el aprendizaje fortaleciendo su compromiso y autoconfianza mientras disfrutan de experiencias educativas significativas.

Después, se continuará promoviendo actividades lúdicas que fortalezcan la interacción social y el trabajo en equipo, organizando dinámicas colaborativas, donde los estudiantes resuelven desafíos en conjunto, compartan ideas y valoren el aporte de sus compañeros. Por último, se cerrará el proceso evaluando el impacto de las estrategias propuestas, mediante la observación de la participación, el entusiasmo y los logros alcanzados por los estudiantes, de este modo, se garantizará un seguimiento coherente que permita valorar los resultados obtenidos y retroalimentar el proceso educativo para futuras mejoras.

6. CONCLUSIONES

La investigación permitió evidenciar que la Gamificación incide de manera significativa en la motivación escolar de los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica. Se constató que esta metodología despierta interés, entusiasmo y disposición hacia el aprendizaje, respondiendo así al problema planteado sobre la desmotivación y falta de participación en el aula, de este modo, se confirma que la incorporación de elementos lúdicos en las prácticas pedagógicas contribuye a generar un entorno más dinámico e inclusivo, donde los estudiantes se sienten motivados a participar activamente en su proceso formativo.

En relación con diagnosticar la correlación entre mecanismos de Gamificación y motivación intrínseca, los resultados mostraron que dinámicas como retos en grupo, concursos y recompensas simbólicas fortalecen la curiosidad, el esfuerzo personal y el interés por aprender más allá de los premios externos, lo cual demuestra que la Gamificación potencia la motivación interna de los estudiantes, impulsando en los estudiantes un sentido de logro, autonomía y satisfacción por el aprendizaje.

En cumplimiento al evaluar el impacto de la Gamificación en indicadores motivacionales, los datos obtenidos evidenciaron que la mayoría de estudiantes disfruta de las dinámicas lúdicas, participa activamente en equipo y persiste frente a los desafíos, desarrollando además tolerancia a la frustración y resiliencia, factores esenciales para el aprendizaje escolar, por lo tanto, se resalta que la Gamificación además de incrementar el entusiasmo, fortalece habilidades socioemocionales que resultan fundamentales para el rendimiento académico y la formación del estudiante.

Respecto al diseñar estrategias de Gamificación, se concluye que esta metodología resulta eficaz siempre que se aplique de forma planificada, creativa y adaptada a las necesidades del grupo. La investigación evidenció que la variedad de dinámicas, la claridad en las reglas, la retroalimentación inmediata y la integración curricular son condiciones esenciales para que la Gamificación no se reduzca a un simple juego, más bien que se convierta en una herramienta pedagógica innovadora para el aprendizaje significativo y la apropiación activa de los contenidos escolares.

7. RECOMENDACIONES

Se recomienda que los docentes reciban formación permanente en el diseño y aplicación de estrategias gamificadas, con el fin de que las dinámicas lúdicas se implementen de manera planificada y con sentido pedagógico, por lo cual, esta preparación permitirá que las actividades estén alineadas a los objetivos de aprendizaje, evitando que se conviertan en juegos aislados sin impacto educativo, de este modo, una adecuada capacitación contribuirá a que los docentes encuentren un equilibrio entre el entretenimiento y el contenido académico, garantizando que la Gamificación sea una metodología que motive y al mismo tiempo favorezca la adquisición de conocimientos significativos.

Se sugiere que las instituciones y los docentes diseñen experiencias gamificadas diversas que incluyan retos grupales, insignias, tableros de puntuación y recompensas simbólicas, ya que la variedad y la progresión en las dinámicas son esenciales para mantener una motivación sostenida en los estudiantes, evitando que el interés decaiga tras una única actividad, por ello, la implementación progresiva de estrategias lúdicas permite generar un proceso de aprendizaje más atractivo en el cual los estudiantes se sientan impulsados a superarse y percibir logros constantes.

Fomentar la inclusión y participación de estudiantes tímidos o con menor iniciativa, es importante que las actividades gamificadas se diseñen con un enfoque inclusivo que incentive la participación de todos los estudiantes, especialmente de aquellos que suelen mostrarse más tímidos o con baja disposición a intervenir en clase, respecto a aquello el uso de dinámicas colaborativas que refuercen el trabajo en equipo, la comunicación y la cooperación permitirá que estos estudiantes se integren activamente, desarrollen confianza en sí mismos y asuman un rol protagónico en su proceso de aprendizaje.

Integrar la Gamificación de manera transversal en las diferentes áreas, que no se limite a un recurso complementario utilizado de forma ocasional, que se convierta en una metodología de enseñanza que abarque distintas asignaturas, donde al incorporarlas esta integración curricular permitirá que los estudiantes experimenten la Gamificación como una práctica habitual, vinculada a los contenidos académicos, y no como una actividad aislada.

Finalmente, se recomienda que nuevas investigaciones aborden estudios que permitan valorar la permanencia de los efectos de la Gamificación en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, donde, sería pertinente explorar su aplicación en otros niveles educativos y en diferentes contextos institucionales, lo cual aportaría una visión más amplia sobre el alcance y la eficacia de esta metodología. De esta forma, estos estudios futuros contribuirán a generar un cuerpo de evidencia más sólido que respalde la incorporación de la Gamificación como una estrategia innovadora y sostenible en la Educación Básica y en otros niveles formativos.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Achilie Valencia, N. N., Quiñónez Tamayo, C. C., Quiñónez Perlaza, M. I., & Meza Ganchozo, M. N. (2024). *La Gamificación en el aula: efectos en la motivación estudiantil*. Polo del Conocimiento, 9(9), 2839-2853. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i9.8091>
- Acosta-Yela, M. T., Aguayo-Litardo, J. P., Ancajima-Mena, S. D., & Delgado-Ramírez, J. C. (2022). *Recursos educativos basados en gamificación*. Revista Docentes 2.0, 14(1), 28–35. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/297>.
- Acosta Faneite, S. F. (2022). *La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología*. Revista Latinoamericana Ogmios, 2(5), 249-266. <https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i5.036>
- Alay Plua, E. D. ., Chávez Alay, D. E. ., Chávez Sánchez, M. M. ., & Alburqueque Reyna, H. E. . (2025). La Gamificación como estrategia para motivar a estudiantes de Educación Básica . *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 7(3), 289–298. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v7i3.1496>
- Alcívar Rivadeneira, M. K., & Chancay Cedeño, C. H. (2023). *El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para la aplicación de la gamificación en el aula de clases*. Revista UNESUM – Ciencias. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v7.n3.2023.720>
- Alvear, J., Zamorano, L., & Alonso, M. (2023). Gamificación con herramientas digitales: Estrategia pedagógica para motivar y potenciar el aprendizaje activo. *Revista Social Fronteriza*, 5(1), 1-15. <https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/620>
- Ausubel, D. P. (2002). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo* (7.ª ed.). Trillas.
- Asamblea Constituyente del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial 449 de 20 de octubre de 2008. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

- Azogue Punina, J. G., & Barrera Erreyes, H. M. (2020). *La motivación intrínseca en el aprendizaje significativo*. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 5(6), 99-116. <https://n9.cl/y02vo>
- Barrientos, J. (2019). *Todos a jugar: Las tarjetas de juego*. Blogspot. <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2019/01/disena-tu-propio-juego-de-preguntas-y.html>
- Bastidas González, L. D. (2024). *Gamificación como estrategia innovadora para potenciar la motivación y el aprendizaje en educación general básica*. Imperium Académico Multidisciplinary Journal, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.63969/h0j5zw18>
- Begnini Domínguez, L. F. (2023). Evaluación del impacto de la gamificación en la motivación estudiantil. *Alpha International Journal*, 1(1), 4–15. <https://doi.org/10.63380/aij.v1n1.2023.1>
- Berrones Yaulema, L. P., Moyano Guamán, M. A., Espinoza Tinoco, L. M., & Congacha Aushay, E. (2023). *La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica*. Polo del Conocimiento. <https://polodelconocimiento.com/gamificacion-aprendizaje-significativo>
- Caballero Intriago, Y. ., Pazmino Campuzano, M. F. ., & Zambrano Acosta, J. M. . (2024). Estrategia innovadora basada en la gamificación para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes de cuarto año de educación básica. *Revista Social Fronteriza*, 4(5), e45415. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)415](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)415)
- Carvajal Morales, J. M., Sarmiento Merchán, M. A., Tobar Litardo, J. E., & Pazmiño Caicedo, J. P. (2023). *Relación entre las técnicas de aprendizaje dinámicas de la gamificación para el desarrollo de la motivación escolar en estudiantes de noveno de básica*. Polo del Conocimiento. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7494>
- Casanova-Barre, S. W. (2023). Implementación de gamificación para la comprensión de la historia del Ecuador en estudiantes de educación general básica. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(2), 62–83. <https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i2.637>
- Castañeda Balón, K. J., Cueva Rey, A. S., Briones Hernández, S. I., & Monard Proaño, K. E. (2025). Gamificación y motivación en contextos educativos. Un enfoque desde la

- psicología educativa. Una revisión sistemática. RECIMUNDO, 9(2), 660–674. [https://doi.org/10.26820/recimundo/9.\(2\).abril.2025.660-674](https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.660-674)
- Castillo-Sánchez, L. A., Cando-Villarreal, E. O., Cando-Ushiña, D. E., Amores-Veloz, J. C., Romero-Cuenca, R. C., & Chacón-Carrera, E. M. (2024). *Orientación a metas y satisfacción académica*. Revista Científica Retos De La Ciencia, 1(4), 182–199. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.15>
- Castro Nevárez, V. H., & Vega Intriago, J. O. (2021). *La motivación y su relación con el aprendizaje en la asignatura de física de tercero en Bachillerato General Unificado*. EDUCARE, 25(2), 322–348. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v25i2.1503>.
- Charres, H. (2018). *Triangulación: Una herramienta adecuada para las investigaciones en las ciencias administrativas y contables*. Revista FAECO sapiens, 1(1). Universidad de Panamá. <https://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/221/2211026002/html/>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- De La Cruz Figueroa, L. R., & Bustos Gaibor, S. B. (2025). *Herramientas tecnológicas y gamificación para mejorar el rendimiento académico de básica media*. Revista Ecuatoriana de Psicología, 8(20), 106–121. <https://doi.org/10.33996/repai.v8i20.157>
- De la Rosa-Marín, M., Solernou Mesa, I. A., & Marrero Hidalgo, M. M. (2023). *Aprendizaje significativo y su aplicación en la educación médica*. Educación Médica Superior, 37(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S086421412023000300011&script=sci_abstract&tlng=es.
- De la Rosa Martínez, M. D., & Castillo Solano, N. de J. (2023). *Gamificación, estrategia didáctica para el fortalecimiento de la tolerancia en niños y niñas*. Paideia Surcolombiana, (28). <https://doi.org/10.25054/01240307.3609>
- Egas Villafuerte, V. P., Pazmiño Arcos, W. R., Vinueza Morán, O. O., & Alfaro Rodas, G. C. (2023). *La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media*. Polo del Conocimiento, 8(12), 875–894. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6073>
- Eguez-Morales, J. M., Macías-Parrales, T., Noboa-Menéndez, M. I., & Carvajal-Rivadeneira, D. D. (2024). *La gamificación en la enseñanza de la biología: Un*

modelo teórico basado en la motivación intrínseca. Revista Científica INGENIAR: Ingeniería, Tecnología e Investigación.

- Espinosa Mendoza, M. J., & Pérez Pérez, M. P. B. (2023). *La gamificación como estrategia para la mejora del aprendizaje en educación básica*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5901>
- Gaibor Mestanza, R. D., Bayas Chacha, L. M., Esteves Macías, J. C., Mayorga Chong, N. R., Ruiz Ávila, M. M., & Madrid Cárdenas, A. Z. (2024). Gamificación en la enseñanza de lenguaje: evaluación de su impacto en la motivación, comprensión conceptual y rendimiento académico de los estudiantes. *Revista Científica Ecuador*, 9(1), 6830. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16373
- García Casaus, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J. A., y Cara Muñoz, M. M. (2021). *La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Logía, educación física y deporte, 1(2), 43-52. <https://n9.cl/4bou1>
- Hadi, M., Martel, C., Huayta, F., Rojas, R., & Arias, J. (2023). *Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.073>
- Heredia Murillo, J. A., Benavides Martínez, B., Cuevas Gutiérrez, A. I., & Vences Esparza, A. (2025). *La identificación de los conocimientos previos en la estructura cognitiva en estudiantes de primer ingreso a la universidad*. Transdisciplinar. Revista de Ciencias Sociales del CEH, 4(8), 246–264.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza-Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGraw-Hill.
- Huamán-Briceño, Y.-C., Terrones-Marreros, M. A., & Durán-Llano, K. L. (2023). *Gamificación para la mejora de la motivación de estudiantes universitarios*. Koinonía, vol. 8 (supl.2). https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2542-30882023000400020&script=sci_arttext.

- Huamaní Quispe, M. del C., & Vega Vilca, C. S. (2023). *Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje*. 7(29), 1399–1410. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1023>
- Jaramillo, L., Basantes-Andrade, A., Casillas-Martín, S., & Cabezas-González, M. (2024/2025). *Gamificación en la enseñanza universitaria: retos didácticos y tecnológicos* (EDUTECH, Núm. 91).
- Jiménez, M. D. R., Valarezo Ordóñez, B. L., Saldaña Heredia, P. G., Valarezo Ordóñez, O. C., & Quichimbo Naula, S. T. (2025). *Gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico en educación básica*. *Revista Científica Multidisciplinar SAGA*. <https://revistasaga.org/index.php/saga/article/view/74>
- La Casita Educativa. (2025). *Juego matemático* [Juego educativo]. <https://lacasitaeducativa.shop/index.php/producto/juego-matematico/>
- León, M. (2024). Estrategias didácticas en el aprendizaje significativo en educación básica. *Revista Científica*, 9(33), 212–230. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.33.10.212-230>
- Lluma Manyá, M. C., Guerrero Ramos, C. L., & Badillo Pazmiño, D. P. (2025). Gamificación y aprendizaje significativo: Convergencias entre psicología, tecnología y didáctica en entornos educativos digitales. *SAGA: Revista Científica Multidisciplinar*, 2(1).
- Mejillón De La A, L. E. (2022). *Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años* [Tesis de Maestría, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio UPSE. <https://n9.cl/wb69q>
- Merino Barona, A. C., Idrovo Palacios, M. S., Recalde Drouet, E. M., Sánchez Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A. (2023). *Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633-7647. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5901>
- Miranda-Núñez, Y. R. (2022). *Aprendizaje significativo desde la praxis educativa constructivista*. *Koinonía*, 7(13). <https://doi.org/10.35381/r.k.v7i13.1643>.

- Moreira, M. A. (2020). *Aprendizaje significativo como un marco teórico para la enseñanza y el aprendizaje*. Revista Educación y Pedagogía, 32(82), 63–78. <https://doi.org/10.17533/udea.eyp.v32n82a05>
- Moreno Pancho, A. B., Espín Caicedo, M. I., Rivera Conde, M. E., Benítez Benalcázar, N. M., & Fiallos Cevallos, R. M. (2023). *La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la motivación y el rendimiento académico*. Polo del Conocimiento. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/10085>
- Narváez Revelo, G. M., Palacios Yépez, L. A., & García Jaramillo, M. L. (2023). *La gamificación como estrategia neurodidáctica para fortalecer el aprendizaje de la lectura en estudiantes de tercer grado de educación básica*. Sinergia Académica. <https://sinergiaacademica.edu.ec/gamificacion-lectura-educacion>
- Navarro-Mateos, C., Pérez-López, I. J., & Femia Marzo, P. (2021). *La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática*. Retos, 42, 507–516.
- Núñez-Naranjo, A., Pérez-Andrango, K., Mejía-Delgado, K., Díaz-Verdezoto, L., & Vargas-Caiza, W., (2025). Gamificación en el aula: Herramientas Tecnológicas para Mejorar la Motivación y el Aprendizaje. 593 Digital Publisher CEIT, 10(1-2), 36-50, <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2956>
- Orientación Andújar. (2025). *Comprensión lectora – Adivinanza*. <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2020/01/comprendion-lectora-ADIVINA-ADIVINANZA-2-620x350.jpg>
- Parra Ocampo, P. J., & Mejía Narro, E. (2022). El impacto del aprendizaje significativo en la educación del siglo XXI. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(3).
- 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), 251–273. <https://www.redalyc.org/journal/1941/194170643014/html/>.
- Reyes, C. (2024). *Gamificación y el nivel de motivación en estudiantes de quinto grado de la escuela de educación básica Gral. César Rohon Sandoval, 2023–2024* (Tesis de maestría). Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11361>

- Sánchez-Pacheco, C. L. (2020). *Gamificación en la educación básica pública: Posibilidades de aplicación*. Interconectando Saberes, (9). <https://www.interconectandosaberes.edu.ec/articulo9>
- Santaolalla Pascual, E., Martín Carrasquilla, O., & Urosa Sanz, B. (2025). *Mejora de las actitudes hacia las matemáticas y la autoeficacia docente con Aprendizaje-Servicio y Gamificación*. Revista Complutense de Educación, 36(3), 419-428. <https://doi.org/10.5209/rced.96438>
- Serna, E., Mauricio, M., San Miguel, T., & Megías, J. (2016). *Experiencia de gamificación en Docencia Universitaria: aprendizaje activo y entretenido*. En II Congreso nacional de innovación educativa y docencia en red. Valencia, España: Editorial Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/INRED2016.2016.4292>
- Shikoba Kids. (2014). *Aprendejugos: Ciencia para peques, explorando la flotabilidad de los objetos*. <https://shikobakids.blogspot.com/2014/03/aprendejugos-ciencia-para-peques.html>
- Suquitana Reyes, T. M., Montañó Bautista, J. C., Barragán Paredes, J. J., & Alvarado Veliz, V. A. (2024). *La gamificación como herramienta para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en la educación básica*. Polo del Conocimiento. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5412>
- Tenelema Martínez, E. D., & Loaiza Dávila, L. E. (2022). *La gamificación dentro de las clases de educación física en la motivación escolar*. Polo del Conocimiento.
- Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solórzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E., & Moreira Rivera, J. M. (2023). *La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica*. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades. <https://doi.org/10.1234/latam.2023>
- Varguillas Carmona, C. S., & Ribot de Flores, S. (2007). Implicaciones conceptuales y metodológicas en la aplicación de la entrevista en profundidad. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 12(34), 1-20. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102313>
- Venegas Loor, L. V., & Manrique Merchan, G. L. (2023). *La gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Matemática*.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *The gamification revolution: How leaders leverage game mechanics to crush the competition*. McGraw-Hill.

Zurita Minango, A. V. (2022). *Efectos transformadores de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico*. *Revista Multidisciplinar Ciencia y Descubrimiento*.
<https://doi.org/10.70577/n5p0mg33RCD>

9. ANEXOS

Anexo 1. Encuestas

Encuesta estructurada para identificar la influencia de la Gamificación en estudiantes.

Objetivo: Diagnosticar la correlación entre mecanismos de Gamificación y la motivación intrínseca.

Consentimiento informado: La participación en esta encuesta es voluntaria y anónima. Los datos recopilados serán utilizados exclusivamente con fines de investigación educativa. Al continuar, usted acepta participar y autoriza el uso de su información bajo estas condiciones. De estar de acuerdo, por favor, proceda a responder las siguientes preguntas.

Por favor, responda con sinceridad.

Marque con una X la opción que mejor refleje su opinión o experiencia.

Género:	Femenino ☐	Masculino ☐	Otro ☐	
Edad:	8 ☐	9 ☐	10 ☐	11 o más ☐

1. ¿Cómo te sientes cuando juegas o haces retos para aprender en clase?

- a. ¡Me divierto mucho!
- b. Es interesante, pero a veces difícil.
- c. Prefiero otras formas de aprender.
- d. Me aburro un poco.

2. Cuando el maestro(a) pone puntos o premios, ¿qué piensas?

- a. ¡Quiero participar y ganar!
- b. Me gusta, pero lo que más me importa es aprender.
- c. Prefiero hacer las cosas tranquilo(a), sin premios.
- d. Me pongo nervioso(a) con los puntos o premios.

3. ¿Qué tipo de “juegos” o actividades te motivan más para aprender?

- a. Adivinanzas o acertijos.
- b. Concursos de preguntas y respuestas.
- c. Retos en grupo o por equipos.
- d. Juegos de mesa o digitales.

4. ¿Qué sientes cuando trabajas en equipo durante un juego o reto en clase?

- a. Me gusta, porque aprendemos juntos.
- b. Me divierto, pero a veces hay discusiones.

-
- c. Prefiero trabajar solo(a).
 - d. Me cuesta hablar con mis compañeros.

5. ¿Qué haces cuando pierdes o no ganas en una actividad gamificada?

- a. Me esfuerzo más para la próxima vez.
- b. Me siento mal, pero lo intento otra vez
- c. Me frustró y ya no quiero participar.
- d. No me importa mucho ganar o perder.

6. ¿Cómo te sientes al ver que tus compañeros ganan puntos o premios?

- a. Me alegra y me motiva a mejorar.
- b. Me siento un poco triste, pero sigo intentando.
- c. Me siento mal y pierdo interés.
- d. No me afecta, cada uno aprende a su manera.

Nota. Elaboración propia.

Anexo 2. Entrevista semiestructurada

Entrevista Semiestructurada: Influencia de la Gamificación en la motivación escolar en estudiantes de Educación Básica.

Nombre del investigador:

DATOS GENERALES

Ubicación Geográfica (rural o urbana):

Años de experiencia docente:

Área o asignatura que imparte:

Curso/grado/paralelo:

Objetivo:

Reciba un cordial saludo.

Usted ha sido invitado/a participar en una entrevista semiestructurada como parte de una investigación académica que tiene como objetivo investigar la influencia de la Gamificación en la motivación escolar en estudiantes de Educación Básica.

Su participación en esta entrevista es completamente voluntaria. La información que proporcione será tratada con absoluta confidencialidad. ¿Está de acuerdo en continuar?

Sí (___) No (___)

Consentimiento informado: Por favor, lea atentamente la siguiente información antes de proceder.

- Entiendo que, mi participación es completamente voluntaria y puedo retirarme en cualquier momento sin ninguna consecuencia.
- Toda la información que proporcione será tratada con la más estricta confidencialidad y discreción.
- Los datos recolectados se utilizarán exclusivamente con fines de investigación académica y no serán divulgados bajo ningún concepto que pueda identificarme a mí o a los estudiantes.
- La información será manejada con total sigilo por el equipo de investigación.

Al continuar, confirmo que he leído y comprendido los términos anteriores y doy mi consentimiento libre y voluntario para participar en el estudio.

¿Ha observado que al implementar actividades gamificadas en el aula, los estudiantes se muestran más entusiasmados y curiosos, aprendiendo por interés propio y no solo por recompensas externas?

¿Ha notado que las dinámicas gamificadas motivan a los estudiantes a superarse académicamente y a persistir más ante los desafíos del aprendizaje?

¿Cómo ha influido la gamificación en las interacciones sociales entre estudiantes, fomentando el trabajo en equipo y la participación de quienes suelen ser más tímidos o menos activos en clase?

¿Cómo cree que la gamificación influye en la autoconfianza, autonomía y reconocimiento de los avances de los estudiantes al enfrentar retos y recibir retroalimentación en el aula?

¿Qué aspectos considera usted más relevantes o valiosos de la gamificación para motivar a los estudiantes, y qué recomendaciones daría para potenciar su uso en el aula?

Nota. Elaboración propia.

Anexo 3. Evidencias de aplicación de instrumentos

Imagen 1

Entorno educativo



Nota. La imagen representa el entorno educativo para la toma de datos. Fotografía tomada por el autor (2025).

Imagen 2

Socialización de encuesta



Nota. La imagen describe los detalles en que consiste la encuesta. Fotografía tomada por el autor (2025).

Imagen 3

Explicación de encuesta



Nota. La imagen ilustra el proceso de encuesta
Fotografía tomada por el autor (2025).

Imagen 4

Aplicación de encuesta



Nota. La imagen presenta la toma de encuesta.
Fotografía tomada por el autor (2025).

Anexo 4. Recursos y materiales de la propuesta

Imagen 5

Misión temática



Nota. Juego matemático, por La casita educativa, 2025, <https://lacasitaeducativa.shop/index.php/producto/juego-matematico/>

Imagen 6

Reto de palabras



Nota. Comprensión lectora Adivinanza, Orientacionandujar.es, 2025. <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2020/01/comprehension-lectora-ADIVINA-ADIVINANZA-2-620x350.jpg>

Imagen 7

Desafío colaborativo



Nota. Shikoba Kids, Aprende Juegos: Ciencia para peques, explorando la flotabilidad de los objetos, 2014. <https://shikobakids.blogspot.com/2014/03/aprendejuegos-ciencia-para-peques.html>

Imagen 8

Trivia del saber



Nota. Barrientos, J. 2019, Todos a jugar, Las tarjetas de juego. *Blogspot.com*. <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2019/01/di-sena-tu-propio-juego-de-preguntas-y.html>