

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MOTIVAR A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA

GAMIFICATION AS A STRATEGY TO MOTIVATE BASIC EDUCATION STUDENTS

Edison Daniel Alay Plua^{1*}

¹ Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Estatal de Milagro. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-1443-8478>. Correo: edisondani1987@gmail.com

Dayana Elizabeth Chávez Alay²

² Licenciada en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Facultad Ciencias de la Educación, Universidad Estatal de Milagro. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2940-6712>. Correo: dayibethchavez@gmail.com

Mario Michel Chávez Sánchez³

³ Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Facultad Ciencias de la Educación, Universidad Estatal de Milagro. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-6473-0057>. Correo: mariochavez1991@outlook.es

Helen Evelyn Alburquerque Reyna⁴

⁴ Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Estatal de Milagro. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-6496-8996>. Correo: alburquehelen@gmail.com

*** Autor para correspondencia:** edisondani1987@gmail.com

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo analizar la percepción de docentes, estudiantes y representantes legales de familia sobre la gamificación como estrategia motivacional en las instituciones educativas del cantón Pedro Carbo, Ecuador. La metodología empleada fue de tipo mixto, utilizando un enfoque cuantitativo y cualitativo. Se aplicaron entrevistas semiestructuradas a cinco docentes y encuestas a veinte estudiantes y diez representantes legales, con el fin de recolectar datos sobre la percepción de la gamificación en el aula. Los resultados mostraron que la mayoría de los docentes y estudiantes valoraron positivamente la gamificación,

destacando su capacidad para mejorar la motivación y el interés en las clases. Los resultados también indicaron que las familias perciben cambios favorables en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje. Se concluyó que la gamificación es una estrategia eficaz para fomentar la participación y motivación en el aula, especialmente en contextos educativos rurales, y se recomienda su implementación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: gamificación; motivación educativa; estrategias pedagógicas; percepción de docentes; educación rural.

Abstract

This study aimed to analyze the perception of teachers, students, and legal guardians of families regarding gamification as a motivational strategy in educational institutions in the Pedro Carbo canton, Ecuador. The methodology used was a mixed approach, employing both quantitative and qualitative methods. Semi-structured interviews were conducted with five teachers, and surveys were administered to twenty students and ten legal guardians to collect data on perceptions of gamification in the classroom. The results showed that most teachers and students valued gamification positively, highlighting its ability to improve motivation and interest in classes. The results also indicated that families perceived positive changes in students' attitudes toward learning. It was concluded that gamification is an effective strategy for fostering participation and motivation in the classroom, especially in rural educational contexts, and its implementation is recommended to improve the teaching-learning process.

Keywords: gamification; educational motivation; pedagogical strategies; teacher perception; rural education.

Fecha de recibido: 22/01/2025

Fecha de aceptado: 04/04/2025

Fecha de publicado: 11/04/2025

Introducción

La educación es un pilar fundamental en el desarrollo de las sociedades, y las metodologías utilizadas para enseñar a los estudiantes juegan un papel crucial en el éxito del proceso educativo. En las últimas décadas, las estrategias pedagógicas han evolucionado hacia enfoques más dinámicos e interactivos, en respuesta a los desafíos que presenta el sistema educativo moderno. Uno de estos enfoques innovadores es la gamificación, una técnica educativa que incorpora dinámicas de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Flores-Santander et al., 2024). La gamificación se basa en el uso de mecánicas y dinámicas propias de los juegos para transformar las actividades educativas en experiencias más atractivas y participativas (Poveda et al., 2023).

A pesar de los avances en la incorporación de estas metodologías, en el contexto ecuatoriano, especialmente en cantones rurales como Pedro Carbo, el uso de la gamificación sigue siendo incipiente y está lejos de ser una práctica común. Según Páez (2022), la gamificación ha demostrado su eficacia en distintos países; sin embargo, en Ecuador persisten obstáculos relacionados con la formación de los docentes y la falta de recursos adecuados para llevarla a cabo. Esto genera una brecha importante en la adopción de este enfoque pedagógico en ciertas regiones. Así, el planteamiento de esta investigación surge de la necesidad de comprender cómo perciben los actores educativos de la región (docentes, estudiantes y familias) el uso de la gamificación como herramienta motivacional y de qué manera su aplicación podría transformar el ambiente educativo local.

Las investigaciones previas han mostrado que la gamificación no solo fomenta una mayor participación en clase, sino que también aumenta el nivel de compromiso y el deseo de los estudiantes por asistir a clases (Plano et al., 2020). Sin embargo, los resultados no siempre han sido homogéneos, ya que los efectos de la gamificación pueden variar según el contexto, el diseño de la estrategia y la disposición de los actores educativos. En este sentido, los estudios realizados por Rojas et al. (2024) apuntan a que la efectividad de la gamificación depende en gran medida de la manera en que se integra dentro de los objetivos curriculares y de la capacitación de los docentes en el uso adecuado de las herramientas tecnológicas y lúdicas.

Una de las principales interrogantes que guiaron esta investigación fue: ¿Cómo perciben los docentes, estudiantes y familias la gamificación como estrategia motivacional en las instituciones educativas del cantón Pedro Carbo? Además, se plantearon otras preguntas secundarias: ¿Qué impacto tiene la gamificación en la motivación y el rendimiento de los estudiantes? y ¿Existen diferencias significativas entre las percepciones de los diferentes actores educativos respecto al uso de juegos en el aula? Para abordar estas interrogantes, se utilizó una metodología mixta, que permitió obtener datos tanto cuantitativos como cualitativos, con el fin de tener una visión más amplia y precisa del fenómeno.

El objetivo principal de este estudio es explorar las percepciones de los docentes, estudiantes y representantes legales de las familias sobre la gamificación como herramienta motivacional en las instituciones educativas del cantón Pedro Carbo. Para lograrlo, se recurrió a una combinación de entrevistas semiestructuradas con los docentes y encuestas aplicadas a los estudiantes y familias, lo que permitió obtener información detallada tanto de las experiencias como de las actitudes hacia el uso de esta metodología. Diversos autores han demostrado que las técnicas lúdicas pueden tener un impacto positivo en el aprendizaje, ya que permiten a los estudiantes involucrarse de manera activa en su proceso educativo (Bedón Fernández et al., 2023).

Este estudio se justifica no solo por la necesidad de evaluar la efectividad de la gamificación en un contexto ecuatoriano, sino también porque existe una falta de investigaciones empíricas sobre cómo esta estrategia podría influir en las comunidades educativas rurales. La incorporación de juegos en el aula representa una alternativa que podría mejorar la motivación de los estudiantes, especialmente en áreas donde la monotonía de los métodos tradicionales puede generar desinterés (Nagua, 2024). Así, la investigación busca contribuir a la comprensión del impacto de la gamificación y proveer información valiosa para educadores y responsables de políticas educativas sobre su potencial como recurso pedagógico en el contexto ecuatoriano.

Materiales y métodos

En el presente estudio, se adoptó un enfoque tanto cuantitativo como cualitativo para explorar las percepciones de los actores educativos en torno a la gamificación como estrategia motivacional en las instituciones educativas del cantón Pedro Carbo (Perugachi et al. 2025). A continuación, se expone el diseño de la investigación, los materiales empleados y las técnicas utilizadas para la recolección y análisis de los datos.

Diseño de la Investigación

La investigación adoptó un diseño no experimental, de carácter descriptivo y correlacional. Este diseño es apropiado para estudiar percepciones sin intervención directa, como lo señalan varios estudios en el ámbito educativo (Solís, 2019). El foco principal fue analizar las percepciones de docentes, estudiantes y representantes legales de las familias acerca del uso de la gamificación en el entorno educativo.

Muestra

La selección de los 35 sujetos que conformaron la muestra se realizó utilizando un método no aleatorio. Esta muestra incluyó 5 docentes, 20 estudiantes de Educación Básica y 10 representantes legales de familia, provenientes de diferentes instituciones educativas del cantón Pedro Carbo. Según las indicaciones Medina et al. (2023), la selección no aleatoria es útil cuando los participantes deben cumplir con características específicas, como en el caso de este estudio.

Instrumentos de Recolección de Datos

Se emplearon dos herramientas principales para la recolección de los datos:

- **Entrevistas Semiestructuradas:** Estas entrevistas fueron dirigidas a los docentes con el propósito de obtener datos cualitativos sobre sus experiencias y opiniones respecto a la implementación de la gamificación en el aula (Ibarra-Sáiz et al., 2023).
- **Encuestas:** Las encuestas fueron administradas a los estudiantes y a los representantes legales de las familias. Estas incluyeron preguntas cerradas basadas en una escala de Likert de 5 puntos (Likert, 1932), la cual es una herramienta validada para medir percepciones en estudios educativos (Arroyo & Finkel, 2019).

Procedimiento

El proceso de recopilación de datos se realizó en dos momentos diferenciados:

- **Fase 1:** Se realizaron entrevistas semiestructuradas a los 5 docentes seleccionados. Las entrevistas se realizaron de manera presencial en un entorno propicio que garantizara la privacidad y la comodidad de quienes participaron.
- **Fase 2:** Las encuestas fueron distribuidas entre los 20 estudiantes y 10 representantes legales de las familias. Se entregaron en formato físico, y se explicó a los participantes el propósito de la investigación y el modo de completar el cuestionario.

Análisis de los Datos

Los datos obtenidos a partir de las encuestas fueron codificados y analizados mediante herramientas estadísticas descriptivas. Por otro lado, las entrevistas fueron transcritas y analizadas cualitativamente,

identificando patrones y temas recurrentes relacionados con la percepción de la gamificación (Párraga et al., 2024).

Resultados y discusión

Con el objetivo de conocer la percepción de diversos actores educativos frente a la gamificación como estrategia motivacional, se aplicaron entrevistas semiestructuradas y encuestas a una muestra compuesta por 5 docentes, 20 estudiantes de Educación Básica y 10 representantes legales de familia, pertenecientes a instituciones educativas del cantón Pedro Carbo. Los resultados obtenidos permitieron identificar que la gamificación no solo es reconocida por los docentes como una herramienta eficaz, sino que también es altamente valorada por estudiantes y familias como un recurso que favorece la motivación y el compromiso escolar.

Los docentes señalaron que, al incorporar dinámicas lúdicas, se potencia la participación y se fomenta un ambiente de aprendizaje más dinámico. La mayoría de los estudiantes expresaron sentirse más interesados en las clases cuando se incluyen elementos como recompensas, juegos y desafíos. Por su parte, los representantes legales observaron cambios positivos en la actitud de sus hijos hacia el estudio, destacando el entusiasmo y el deseo de asistir a clases.

A continuación, se presentan los principales resultados en forma de tabla y figura para su análisis:

Tabla 1. Percepción de los docentes sobre la gamificación (n=5).

Ítem evaluado	Porcentajes
Valoran positivamente la gamificación	80%
Observan mejora en la motivación estudiantil	100%
Desean mayor uso de juegos en clase	60%

Nota: La tabla presenta las respuestas de 5 docentes sobre el uso de la gamificación en el aula



Figura 1. Percepción de los docentes sobre la gamificación

Esta figura 1 ilustra la percepción general de los docentes sobre la gamificación y su impacto en la práctica educativa. El 80% de los docentes valoran positivamente la gamificación, lo que indica un alto grado de aceptación en su uso. El 100% de los docentes observaron mejoras en la motivación estudiantil, lo que resalta el efecto positivo de las dinámicas lúdicas. Sin embargo, el 60% desea un mayor uso de juegos en clase, lo que sugiere que, aunque están a favor de la gamificación, ven la necesidad de expandir su implementación en el aula.

Tabla 2. Opiniones de los estudiantes sobre el uso de gamificación en el aula (n=20)

Ítem evaluado	Porcentajes
Disfrutan clases con elementos de juego	85%
Se sienten más motivados con gamificación	90%
Desean que se utilicen más juegos	70%

Nota: La tabla muestra las respuestas de 20 estudiantes sobre el impacto de la gamificación en su motivación y disfrute en clase.

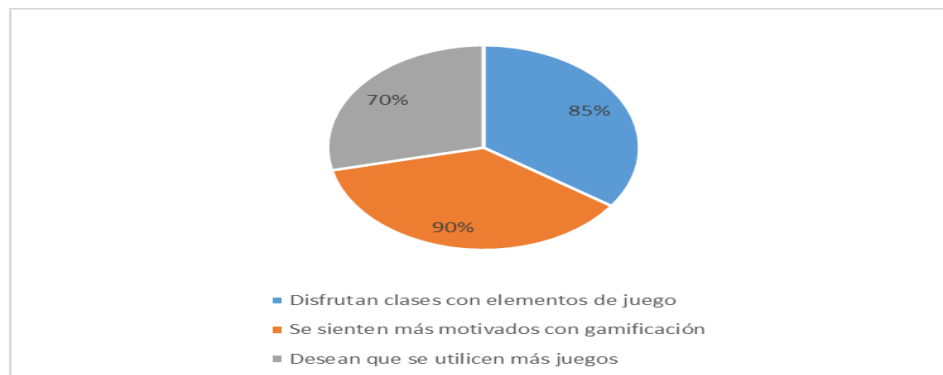


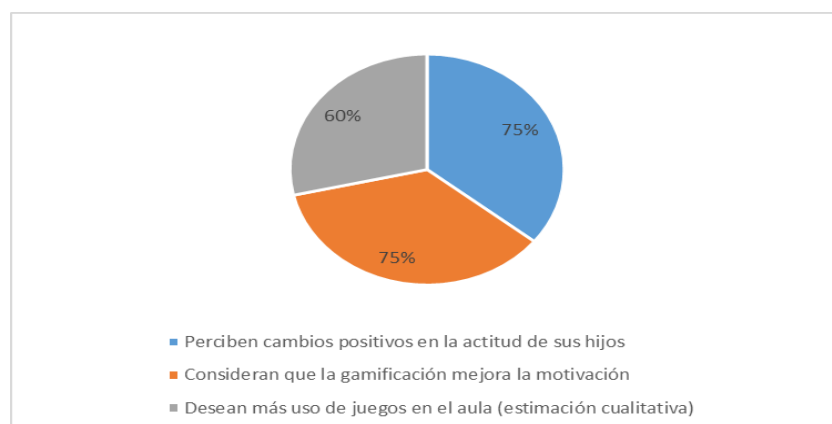
Figura 2. Opiniones de los estudiantes sobre el uso de gamificación en el aula

La figura 2 presenta las opiniones de los estudiantes sobre la gamificación. Un 85% de los estudiantes disfrutaban de las clases con elementos de juego, lo que refleja un alto nivel de aceptación y entusiasmo. El 90% se siente más motivado cuando se emplea gamificación, lo que confirma que los elementos lúdicos son efectivos para mejorar su disposición hacia el aprendizaje. Un 70% desea más juegos en el aula, lo que subraya el interés generalizado en incorporar más estrategias lúdicas.

Tabla 3. Percepción de las familias sobre la gamificación (n=10).

Ítem evaluado	Porcentajes
Perciben cambios positivos en la actitud de sus hijos	75%
Consideran que la gamificación mejora la motivación	75%
Desean más uso de juegos en el aula (estimación cualitativa)	60%

Nota: Las respuestas se basan en la percepción de 10 representantes legales, con un enfoque cualitativo en el uso de juegos en el aula.

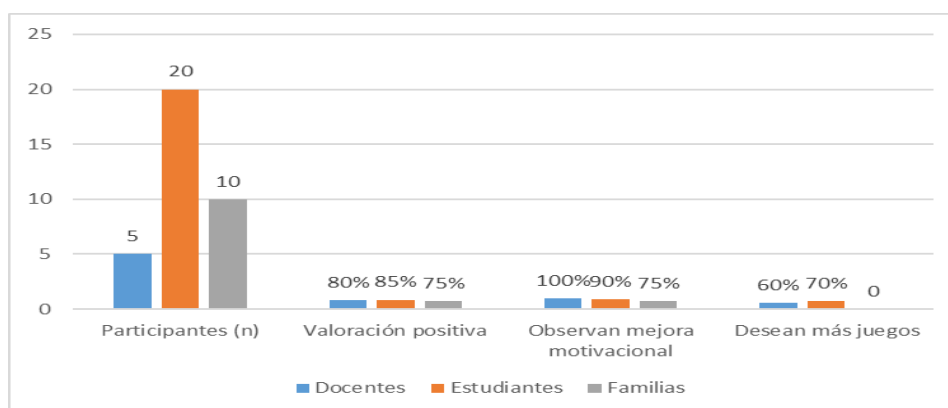
**Figura 3.** Percepción de las familias sobre la gamificación.

La figura 3 presenta la percepción de las familias sobre el impacto de la gamificación. Un 75% de las familias observa cambios positivos en la actitud de sus hijos hacia el estudio, lo que indica que los efectos de la gamificación no solo se limitan al aula, sino que también son percibidos en el hogar. Igualmente, un 75% considera que la gamificación mejora la motivación, lo que respalda la validez de la estrategia desde la perspectiva familiar.

Tabla 4. Comparación general de percepciones sobre la gamificación.

Grupo	Participantes (n)	Valoración positiva	Observan mejora motivacional	Desean más juegos
Docentes	5	80%	100%	60%
Estudiantes	20	85%	90%	70%
Familias	10	75%	75%	60% (estimado)

Nota: Los porcentajes de las respuestas de las "Familias" sobre el uso de juegos son una estimación cualitativa, ya que se basan en observaciones no cuantificables directamente.

**Figura 4.** Comparación general de percepciones sobre la gamificación.

La figura 4 compara las percepciones de docentes, estudiantes y familias sobre la gamificación. Se observa que el 100% de los docentes cree que la gamificación mejora la motivación, mientras que la mayoría de

estudiantes y familias también reportan efectos positivos, aunque con una ligera diferencia en el deseo de más juegos, particularmente entre los estudiantes y familias.

Discusión

Estos hallazgos se relacionan con estudios previos que destacan a la gamificación como una estrategia innovadora en el contexto educativo. Su aplicación, bien estructurada, puede mejorar significativamente la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes.

La percepción positiva de los docentes evidencia que la gamificación no solo se adapta a los objetivos curriculares, sino que también facilita la planificación de clases más interactivas. A su vez, la respuesta de los estudiantes muestra que el uso de elementos lúdicos capta su atención y fortalece su compromiso. La coincidencia de los representantes legales en cuanto a los cambios en la actitud de sus hijos refuerza la idea de que esta estrategia puede impactar positivamente incluso en el entorno familiar.

La presencia de un alto porcentaje de aceptación en los tres grupos consultados respalda el potencial de la gamificación como una herramienta pedagógica capaz de transformar el ambiente escolar, promoviendo una experiencia de aprendizaje más significativa. Los resultados obtenidos sugieren que la gamificación no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que también fomenta un mayor interés por asistir a clase, lo que podría tener un impacto duradero en el rendimiento académico.

Asimismo, el hecho de que las familias también valoren positivamente la gamificación muestra la importancia de la colaboración entre la escuela y el hogar en la educación. Es importante destacar que el 60% de las familias expresó su deseo de que se incorporaran más juegos en las clases, lo que refleja una tendencia general hacia la preferencia de estrategias educativas que sean más dinámicas y atractivas para los estudiantes. Esta estimación cualitativa se basó en las respuestas abiertas y contribuye a fortalecer la idea de que los recursos lúdicos son bien recibidos por los actores educativos.

En conclusión, la gamificación se presenta como una estrategia válida para fomentar la motivación escolar en diversos contextos. Sin embargo, es fundamental seguir investigando sobre su implementación y explorar cómo se puede optimizar su uso en el aula, garantizando que sus beneficios sean sostenibles a largo plazo.

Conclusiones

La presente investigación ha demostrado que la gamificación, cuando se implementa adecuadamente, tiene un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes de Educación Básica. Los docentes y estudiantes encuestados coinciden en que el uso de dinámicas lúdicas y la incorporación de recompensas y desafíos contribuyen a un ambiente más interactivo y atractivo en el aula, lo cual favorece el aprendizaje. Asimismo, los representantes legales de las familias indicaron que han observado cambios positivos en la actitud de sus hijos hacia el estudio, destacando el entusiasmo y el deseo de asistir a clases.

En términos de la aplicación de la gamificación, se identificó que esta estrategia no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fortalece la relación entre docentes, estudiantes y familias, al crear una

experiencia educativa más participativa y colaborativa. Aunque se encontraron resultados prometedores, es necesario continuar evaluando y perfeccionando la implementación de la gamificación en diferentes contextos y niveles educativos, para maximizar sus beneficios y adaptarlos a las necesidades particulares de cada grupo de estudiantes.

Por último, se sugiere que futuras investigaciones profundicen en el análisis del impacto de la gamificación en áreas específicas del aprendizaje, como la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades socioemocionales. Además, se recomienda la capacitación continua de los docentes en el uso de herramientas tecnológicas y metodologías innovadoras, para garantizar la efectividad de las estrategias de gamificación en el aula.

Agradecimientos

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todas las personas e instituciones que hicieron posible la realización de este artículo. Agradecemos especialmente a los docentes, estudiantes y representantes legales de las familias del cantón Pedro Carbo, quienes participaron activamente en la investigación. Su valiosa colaboración fue fundamental para el desarrollo de este trabajo.

También extendemos nuestro agradecimiento a las instituciones educativas que brindaron acceso a los participantes y proporcionaron los recursos necesarios para llevar a cabo este estudio. Sin su apoyo logístico y material, este trabajo no habría sido posible.

Finalmente, agradecemos a todos aquellos que de una u otra manera contribuyeron al éxito de este estudio, proporcionando su tiempo, conocimiento y apoyo durante todo el proceso de investigación.

Referencias

- Arroyo Menéndez, M., & Finkel Morgenstern, L. (2019). Encuestas por Internet y nuevos procedimientos muestrales. <https://docta.ucm.es/entities/.../6d7de29b-97c7-4c73-8f23-9d2a0cfb1590>
- Bedón Fernández, D. M., Llantén Morcillo, F. A., & Muñoz Meneses, G. S. (2023). Propuesta de intervención lúdico-pedagógica para padres de estudiantes de la IE Lisboa Dajuando, El Tambo-Cauca. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstreams/2988ae68-a8f8-4664-97e6-7ca50de3fccc/download>
- Flores-Santander, M. A., Chávez-Silva, A. M., García-Cobas, R., & Ortiz-Aguilar, W. (2024). Estrategia didáctica de gamificación para mejorar el comportamiento escolar a través de la asignatura Estudios Sociales en la Educación Básica. *MQRInvestigar*, 8(2), 1679-1707. <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1315>
- Ibarra-Sáiz, M. S., González-Elorza, A., & Gómez, G. R. (2023). Aportaciones metodológicas para el uso de la entrevista semiestructurada en la investigación educativa a partir de un estudio de caso múltiple. *Revista de Investigación Educativa*, 41(2), 501-522. <https://revistas.um.es/rie/article/view/546401>
- Medina, M., Rojas, R., & Bustamante, W. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1539>

- Nagua Cuenca, E. O. (2024). Propuesta de mejora para la evaluación formativa en la unidad educativa primicias de la cultura basada en la gamificación. Quito-Ecuador, 2024. <https://repositorio.epnewman.edu.pe/handle/20.500.12892/1405>
- Páez, K. O. S. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. Formación Estratégica, 4(01), 125-140. <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60>
- Párraga, A. P. B., Cedeño, E. L. H., Amores, C. G. R., Molina, A. D. A., Batioja, I. J. Z., Lloacana, M. Y. S., & Duran, V. D. R. C. (2024). La gamificación como estrategia pedagógica en la educación matemática. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 6435-6465. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/11834>
- Perugachi, M. D. L. C., Perugachi, Y. M. C., Rodríguez, K. L. F., & Peña, G. A. (2025). La gamificación en la motivación de la lectura y escritura de números naturales del 0 al 999 de estudiantes de tercer año de básica elemental.: Gamification in the motivation of reading and writing natural numbers from 0 to 999 of third year elementary school students. Revista Científica Multidisciplinar G-nerando, 6(1), ág-3367. <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/569>
- Plano, Y. R., González, R. C., González, K. V., & Torres, M. A. G. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas, 13(6), 158-178. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590288>
- Poveda, M. L. P., Parrales, J. F., Parrales, M. J. F., & Collantes, J. V. F. (2023). Gamificación en el proceso Enseñanza-Aprendizaje. Revista Ciencia y Líderes, 2(1), 4-14. <https://revistas.unesum.edu.ec/rclideres/index.php/rcl/article/view/15>
- Rojas, P. P. A., Fernández, D. H. J., Bejarano, D. O., Villán, M. S. T., & Miranda, A. M. (2024). El aprendizaje de las proporciones en el área de matemáticas a través del uso de entornos virtuales de aprendizaje desde el enfoque de la gamificación, en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Lorenzo Yalí CER la Máscara. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/fc9a825b-2e63-48bd-864e-a6d4aec82f2/content>
- Solís, L. D. M. (2019, julio 30). Diseños de investigaciones con enfoque cuantitativo de tipo no experimental. Investigalia. <https://investigaliacr.com/investigacion/disenos-de-investigaciones-con-enfoque-cuantitativo-de-tipo-no-experimental/>