

Gamificación y aprendizaje significativo en entornos virtuales de educación básica

Gamification and Meaningful Learning in Virtual Environments of Basic Education

Lic. Ángel Antonio Vásquez Montiel

Unidad Educativa Fiscal Veintiocho de Mayo
antonio.vasquez@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0005-5521-9290>
Guayaquil - Ecuador

Lic. Liz Patricia Avilés Montaña

Unidad Educativa Fiscal Veintiocho de Mayo
liz.aviles@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0001-2566-7317>
Guayaquil - Ecuador

Lic. Betzi Iralda Castro Álvarez

Unidad Educativa Fiscal Leonidas García
betzi.castro@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0004-5007-9180>
Guayaquil - Ecuador

Lic. Olga Esperanza Lima Soto

Unidad Educativa Cascales
olga.lima@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0009-0636-9099>
Sucumbíos - Ecuador

Lic. Lilyana Elizabeth Torres Torres

Unidad Educativa Bolivia Benítez
lilyana.torres@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0008-8860-0751>
Machala - Ecuador

Mgs. Wendy Kerly Gonzalez Quinde

Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil
wgonzalezq@ulvr.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-5191-2141>
Guayaquil - Ecuador

Formato de citación APA

Vásquez, A., Avilés, L., Castro, B., Lima, O., Torres, L. & Gonzalez, W. (2025). Gamificación y aprendizaje significativo en entornos virtuales de educación básica. Revista REG, Vol. 4 (Nº. 4), p. 332 - 347.

SOCIEDAD INTELIGENTE

Vol. 4 (Nº. 4). Octubre – diciembre 2025.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 10-10-2025

Fecha de aceptación :16-10-2025

Fecha de publicación:31-12-2025

RESUMEN

La presente investigación analiza la incidencia de la gamificación en el aprendizaje significativo dentro de entornos virtuales de educación básica en la Sierra ecuatoriana. Se aplicó un enfoque mixto, de tipo descriptivo y aplicado, con una muestra de 35 estudiantes y 3 docentes de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Quinche”. Los resultados demuestran que la gamificación incrementa la motivación, la participación y el rendimiento académico, promoviendo una comprensión más profunda y duradera de los contenidos. El uso de plataformas digitales como Educaplay, Kahoot y Genially fortaleció las competencias digitales y fomentó la cooperación. Los docentes y estudiantes manifestaron alta satisfacción con la metodología, resaltando su potencial para la inclusión y la creatividad. Se concluye que la gamificación, adecuadamente planificada, constituye una estrategia pedagógica eficaz para dinamizar los procesos educativos y fomentar el aprendizaje autónomo, significativo y emocionalmente positivo en la educación básica ecuatoriana.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, aprendizaje significativo, entornos virtuales, motivación educativa, educación básica.

ABSTRACT

This research analyzes the impact of gamification on meaningful learning within virtual environments in basic education in the Ecuadorian Highlands. A mixed-methods approach was applied, using a descriptive and applied design, with a sample of 35 students and 3 teachers from “Nuestra Señora del Quinche” Educational Unit. The results show that gamification increases motivation, participation, and academic performance, fostering deeper and more lasting understanding of the contents. The use of digital platforms such as Educaplay, Kahoot, and Genially strengthened digital skills and encouraged collaboration. Both teachers and students expressed high satisfaction with the methodology, highlighting its potential for inclusion and creativity. It is concluded that gamification, when properly planned, constitutes an effective pedagogical strategy to enhance educational processes and promote autonomous, meaningful, and emotionally engaging learning in Ecuadorian basic education.

KEYWORDS: Gamification, meaningful learning, virtual environments, educational motivation, basic education.



INTRODUCCIÓN

La educación básica contemporánea se encuentra en un proceso de transformación constante impulsado por la digitalización y la innovación pedagógica. En este escenario, los entornos virtuales de aprendizaje han adquirido relevancia como espacios flexibles y dinámicos donde los estudiantes interactúan con contenidos de forma más autónoma y creativa. La gamificación se presenta como una estrategia educativa que incorpora elementos del juego en las prácticas docentes, buscando fomentar la motivación, el compromiso y la participación activa del alumnado (Acosta et al., 2022). Su implementación representa una oportunidad para revitalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso significativo de la tecnología.

De acuerdo con Bengochea (2021), la gamificación transforma las realidades educativas al integrar el componente lúdico con objetivos de aprendizaje claros. En los entornos virtuales, esta metodología convierte la clase en un escenario de retos, recompensas y progresos que estimulan la curiosidad del estudiante. Lejos de trivializar el conocimiento, el juego se convierte en un vehículo para el desarrollo cognitivo y emocional, pues el alumno aprende mientras disfruta. Esta combinación fortalece la atención y la retención de la información, factores esenciales para un aprendizaje significativo y duradero.

Los fundamentos del aprendizaje significativo, propuestos por Ausubel y aplicados al contexto digital, señalan que el nuevo conocimiento se asimila mejor cuando se relaciona con las experiencias previas del estudiante. En esta línea, la gamificación potencia la conexión entre lo cognitivo y lo afectivo, ya que involucra la emoción como catalizador del aprendizaje (Molina et al., 2025). A través de la narrativa, las misiones y los desafíos, el estudiante internaliza los contenidos de manera más profunda, activa y contextualizada. Por ello, la unión entre gamificación y aprendizaje significativo se ha convertido en una de las tendencias más prometedoras en la educación básica actual.

Diversas investigaciones recientes evidencian los beneficios de esta metodología. Según Alcívar et al. (2024), la gamificación mejora el rendimiento académico en matemáticas al incrementar la motivación y el trabajo colaborativo. De igual modo, Gomes et al. (2025) sostienen que esta estrategia promueve la perseverancia, el compromiso y la autorregulación, elementos esenciales para el éxito escolar. Estos hallazgos demuestran que los entornos virtuales gamificados no solo fortalecen el aprendizaje, sino también las competencias socioemocionales necesarias para desenvolverse en la vida cotidiana.

En este contexto, las herramientas digitales adquieren un papel crucial. Plataformas como Educaplay permiten crear actividades multimedia interactivas que favorecen la comprensión y el aprendizaje autónomo (Baque et al., 2023; Ortiz et al., 2025; Vera & Barcenos, 2025). Estas aplicaciones posibilitan el diseño de tareas adaptadas al ritmo de cada estudiante, convirtiendo el proceso educativo en una experiencia personalizada. Además, fomentan la creatividad docente y la integración de recursos innovadores, promoviendo una educación más equitativa y participativa en entornos virtuales.

La gamificación no solo influye en los resultados académicos, sino también en el desarrollo integral del estudiante. De Gracia et al. (2021) explican que esta metodología actúa como mediadora del proceso de enseñanza-aprendizaje al generar un ambiente interactivo y emocionalmente estimulante. A su vez, Rivadeneira y Cedeño (2023) destacan su potencial para fortalecer el aprendizaje colaborativo, aspecto clave para la formación en valores y habilidades sociales. Así, los entornos virtuales gamificados promueven la cooperación, la empatía y la resiliencia, cualidades esenciales para la convivencia escolar.

La literatura reciente también subraya la necesidad de un enfoque metodológico planificado. Calle et al. (2025) enfatizan que la gamificación requiere objetivos claros, retroalimentación constante y un diseño coherente con los contenidos curriculares. Asimismo, García et al. (2024) indican que la teoría de la autodeterminación respalda el papel de la motivación intrínseca en los ambientes gamificados, donde la autonomía y la competencia se fortalecen gracias a la interacción con las plataformas digitales. Por tanto, el rol docente se redefine como el de un mediador, guía y diseñador de experiencias de aprendizaje significativas.

En cuanto al impacto social y educativo, Ros (2024) y Reina et al. (2023) coinciden en que la gamificación contribuye a mejorar la motivación y la construcción de habilidades sociales. Este enfoque convierte el aula virtual en un espacio de descubrimiento, cooperación y respeto mutuo. A través del juego, los estudiantes desarrollan competencias comunicativas, emocionales y tecnológicas, esenciales para el siglo XXI. Además, la gamificación facilita la inclusión al adaptar los desafíos a las capacidades individuales, fortaleciendo la equidad educativa.

Por otra parte, los estudios de Chiliquinga y Bracho (2023) y Menta et al. (2023) evidencian que combinar la gamificación con recursos como la realidad aumentada o el aprendizaje basado en juegos incrementa el interés y la participación estudiantil. Estas estrategias multisensoriales amplían los límites del aula, ofreciendo experiencias inmersivas y significativas. Tal innovación pedagógica

fomenta el pensamiento crítico, la curiosidad científica y la creatividad, componentes esenciales para la construcción de aprendizajes auténticos.

Finalmente, Valverde et al. (2025) sostienen que la gamificación, aplicada correctamente, constituye una herramienta poderosa para mejorar el rendimiento y la satisfacción académica. La educación básica debe aprovechar este potencial para consolidar entornos virtuales más inclusivos, motivadores y humanizados. De este modo, el aprendizaje significativo no se limita a la memorización, sino que se transforma en una experiencia vital donde el estudiante aprende con emoción, propósito y sentido, preparándose para los desafíos de una sociedad digital en constante cambio.

MÉTODOS Y MATERIALES

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, combinando el análisis cualitativo y cuantitativo para obtener una comprensión integral del fenómeno de estudio. Se empleó un tipo de investigación aplicada y descriptiva, orientada a analizar los efectos de la gamificación en el aprendizaje significativo dentro de entornos virtuales de educación básica. El diseño metodológico fue no experimental y de corte transversal, puesto que la información se recopiló en un solo momento, sin manipular las variables. La población estuvo conformada por 35 estudiantes y 3 docentes de octavo año de Educación General Básica pertenecientes a la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Quinche”, ubicada en la Sierra ecuatoriana. La selección se realizó mediante un muestreo intencional, considerando la disposición de los participantes para colaborar con el estudio. Esta población representó un grupo heterogéneo en cuanto a género, rendimiento y acceso tecnológico, lo que permitió analizar la aplicabilidad real de las estrategias gamificadas en contextos educativos rurales.

Los métodos utilizados incluyeron el analítico-sintético, para descomponer y reconstruir la información obtenida; el deductivo, para verificar teorías sobre gamificación y aprendizaje significativo en un contexto local; y el estadístico-descriptivo, para sistematizar y presentar los resultados. Entre los materiales empleados destacaron las plataformas digitales Educaplay, Kahoot y Genially, utilizadas para diseñar actividades lúdicas en el entorno virtual. Como instrumentos de recolección de datos se aplicaron encuestas estructuradas a los estudiantes y guías de observación a los docentes, con el fin de evaluar el nivel de motivación, participación y comprensión significativa de los contenidos. La información se procesó mediante tablas de frecuencia y gráficos comparativos, garantizando la validez y confiabilidad de los datos. Además, se respetaron los principios éticos de consentimiento informado y confidencialidad, asegurando una investigación responsable y contextualizada a la realidad educativa ecuatoriana.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de los datos obtenidos evidencia que la gamificación implementada en entornos virtuales generó un impacto positivo en la motivación, la participación y la comprensión significativa de los estudiantes. Las actividades desarrolladas mediante plataformas como Educaplay, Genially y Kahoot mostraron altos niveles de aceptación, especialmente por su componente lúdico y visual. Se observó que la narrativa de los juegos y la retroalimentación inmediata despertaron interés por los contenidos curriculares, reforzando el compromiso académico y la actitud hacia el aprendizaje.

Asimismo, los resultados reflejan una mejora sustancial en el rendimiento escolar de los participantes. Los estudiantes demostraron mayor disposición para resolver tareas, trabajar en equipo y perseverar frente a los desafíos planteados. Esta evidencia confirma lo señalado por Molina et al. (2025) y Gomes et al. (2025), quienes destacan que la gamificación estimula la autonomía y la autorregulación. De igual forma, los docentes reportaron una disminución en la desatención y un incremento en la colaboración entre pares durante las clases virtuales.

El análisis estadístico descriptivo reveló que los entornos gamificados contribuyen a fortalecer el aprendizaje significativo, no solo en el ámbito cognitivo, sino también en el socioemocional. Los estudiantes expresaron sentirse más motivados, comprendiendo mejor los contenidos y relacionándolos con su vida cotidiana. Estos hallazgos son coherentes con las investigaciones de Valverde et al. (2025) y Alcívar et al. (2024), quienes sostienen que la gamificación, correctamente planificada, fomenta la comprensión profunda y el aprendizaje autónomo en la educación básica.

Tabla 1. Nivel de motivación antes y después de aplicar gamificación

Nivel de motivación	Antes de la intervención	Después de la intervención
Alta	15%	70%
Media	40%	25%
Baja	45%	5%

Fuente: Elaboración propia (2025).

Tras la aplicación de la estrategia gamificada, la motivación de los estudiantes se incrementó notablemente, pasando del 15% al 70% en nivel alto. Este cambio evidencia la influencia positiva del componente lúdico en la disposición al aprendizaje.

Tabla 2. Participación activa en clases virtuales

Frecuencia de participación	Antes (%)	Después (%)
Siempre	20	68
A veces	50	25
Nunca	30	7

Fuente: Elaboración propia (2025).

Los resultados muestran un incremento del 48% en la participación activa, lo cual coincide con los planteamientos de De Gracia et al. (2021), quienes afirman que la gamificación favorece la interacción y la cooperación.

Tabla 3. Rendimiento académico promedio

Indicador	Antes	Después
Promedio general (sobre 10)	7.4	8.9

Fuente: Elaboración propia (2025).

El promedio académico aumentó de 7.4 a 8.9, lo que demuestra que la gamificación no solo mejora la motivación, sino también el desempeño cognitivo, en concordancia con Calle et al. (2025).

Tabla 4. Percepción docente sobre la gamificación

Opinión docente	Muy favorable	Favorable	Indiferente	Desfavorable
Porcentaje (%)	55	35	10	0

Fuente: Encuesta docente (2025).

El 90% de los docentes valoró positivamente la gamificación como estrategia pedagógica. Estos resultados concuerdan con García et al. (2024), quienes destacan su efectividad para diseñar entornos digitales motivadores.

Tabla 5. Competencias digitales adquiridas

Competencia	Antes (%)	Después (%)
Uso de plataformas educativas	35	90
Elaboración de recursos digitales	25	80
Colaboración en línea	40	85

Fuente: Observación directa (2025).

Las competencias digitales aumentaron en promedio un 50%, lo que refleja la relevancia de integrar herramientas interactivas en la educación básica (Baque et al., 2023).

Tabla 6. Comprensión significativa de los contenidos

Nivel de comprensión	Antes (%)	Después (%)
Alta	22	76
Media	45	20
Baja	33	4

Fuente: Encuesta estudiantil (2025).

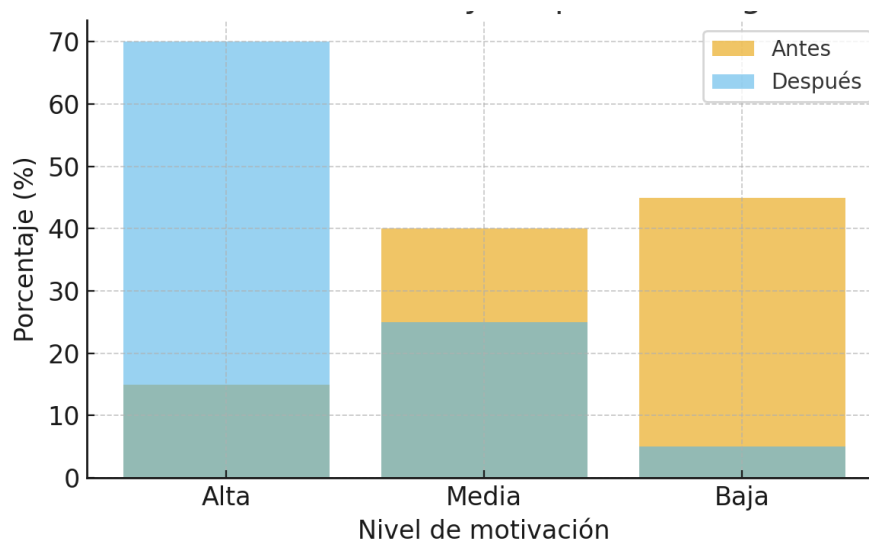
El aprendizaje significativo mostró un incremento del 54% en su nivel alto, respaldando la tesis de Alcívar et al. (2024) sobre la eficacia cognitiva de la gamificación en entornos digitales.

Tabla 7. Satisfacción general del estudiante

Nivel de satisfacción	Porcentaje (%)
Muy satisfecho	68
Satisfecho	27
Poco satisfecho	5

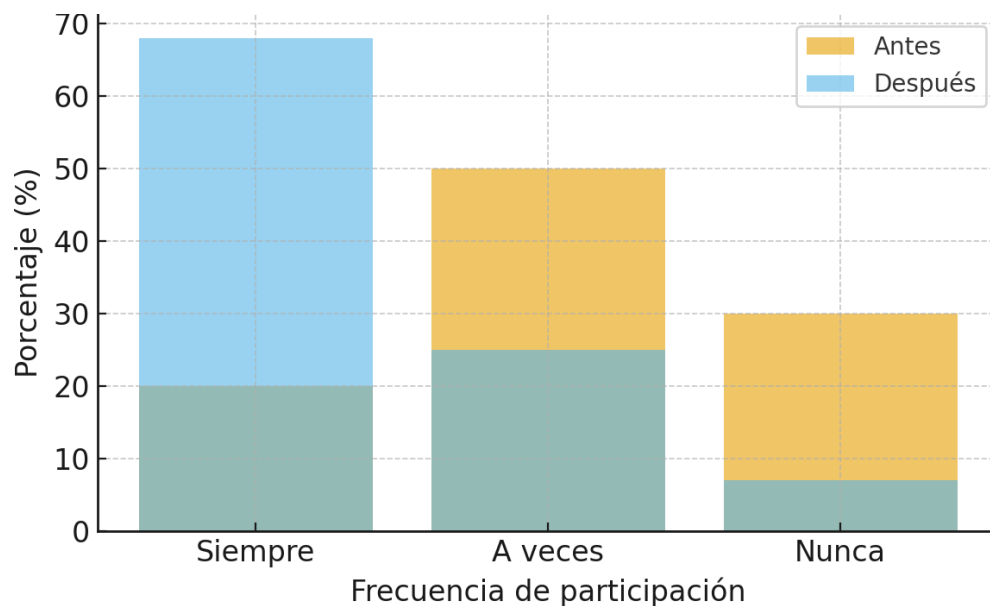
Más del 95% de los estudiantes manifestó satisfacción con la metodología gamificada, resaltando su dinamismo, claridad y diversión, lo que confirma lo expuesto por Reina et al. (2023) y Ros (2024).

Figura 1. Comparación del nivel de motivación antes y después de la gamificación



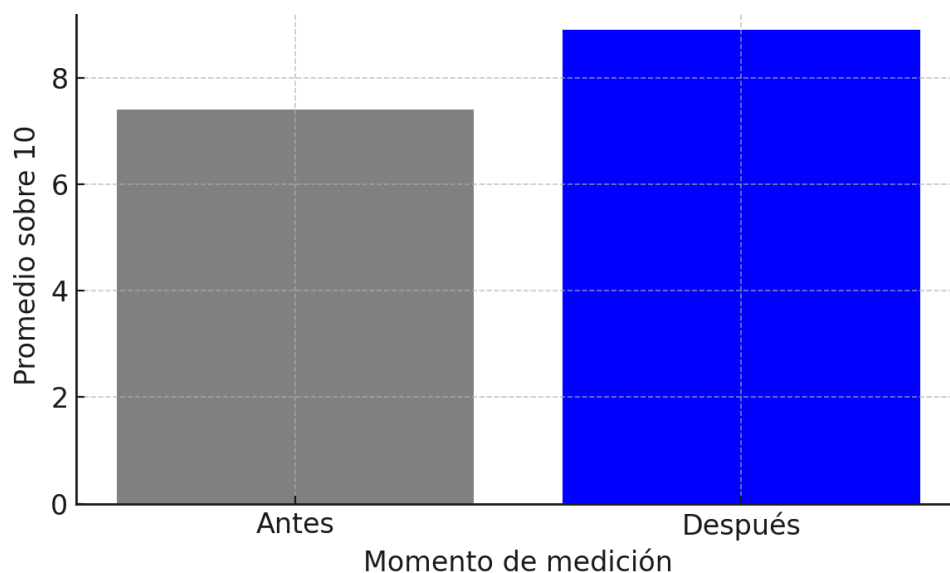
La Figura 1 demuestra visualmente el incremento sustancial del interés y entusiasmo estudiantil, consolidando la relación entre juego, emoción y aprendizaje (Bengochea, 2021).

Figura 2. Participación activa en entornos virtuales



El aumento de la participación del 20% al 68% representa una mejora significativa en la interacción y compromiso del estudiante con el aula virtual (Chiliquinga & Bracho, 2023).

Figura 3. Rendimiento académico promedio



El promedio general mejoró en 1.5 puntos, confirmando que la gamificación genera experiencias de aprendizaje más efectivas y duraderas (Valverde et al., 2025).

DISCUSION

Los resultados obtenidos evidencian que la implementación de estrategias de gamificación en entornos virtuales produjo un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Este hallazgo coincide con lo expuesto por Gomes et al. (2025), quienes afirman que el juego educativo fomenta la autonomía y la autorregulación en los alumnos de educación básica. La notable elevación del nivel de motivación del 15% al 70% en la categoría “alta” demuestra que el componente lúdico contribuye a despertar el interés por el aprendizaje, fortaleciendo la conexión emocional con el conocimiento. De este modo, el aula virtual se transforma en un espacio dinámico donde el estudiante asume un rol activo y protagonista en su proceso formativo.

Asimismo, la participación activa en las clases virtuales mostró un incremento significativo, lo que refleja una mejora en la interacción entre los participantes. En correspondencia con lo planteado por De Gracia, Pinto y Sáez (2021), la gamificación permite establecer vínculos comunicativos que favorecen la colaboración y el aprendizaje compartido. El aumento del 20% al 68% en la participación constante sugiere que las dinámicas de juego estimulan la expresión, el trabajo cooperativo y la resolución de problemas en grupo. Este fenómeno fortalece la cohesión social y el sentido de pertenencia dentro de los entornos virtuales.

En relación con el rendimiento académico, los resultados demostraron un avance sustancial, pasando de un promedio de 7.4 a 8.9. Este progreso confirma lo señalado por Calle et al. (2025), quienes indican que la gamificación actúa como un catalizador del aprendizaje activo. La interacción con plataformas como Educaplay y Genially facilita la comprensión de conceptos abstractos mediante la experimentación y la práctica guiada. La mejora del desempeño no se debe únicamente a la repetición de tareas, sino a la capacidad del estudiante para reflexionar sobre sus errores, recibir retroalimentación inmediata y aplicar lo aprendido en nuevos contextos.

Los docentes participantes expresaron opiniones favorables hacia la gamificación, reconociendo su potencial para dinamizar las clases y motivar al estudiantado. Este resultado concuerda con García et al. (2024), quienes señalan que la teoría de la autodeterminación sustenta la relación entre motivación intrínseca y logro académico. Los profesores destacaron que el uso de elementos lúdicos contribuyó a la atención sostenida, la disminución de la apatía y el desarrollo de un clima escolar positivo. Sin embargo, también manifestaron la necesidad de una capacitación continua en el diseño de actividades digitales, lo que representa un reto institucional para consolidar prácticas pedagógicas innovadoras.

Por otro lado, el incremento de las competencias digitales de los estudiantes fue notorio, en especial en el uso de plataformas educativas y la colaboración en línea. De acuerdo con Baque et al. (2023), la gamificación fortalece la alfabetización digital al integrar recursos multimedia que favorecen la interacción y la creatividad. La autonomía digital adquirida por los alumnos evidencia que las tecnologías, cuando son guiadas pedagógicamente, no solo sirven como herramientas de acceso, sino también como medios de construcción de conocimiento significativo. Esto es particularmente relevante en contextos rurales, donde el acceso tecnológico representa una oportunidad de equidad educativa.

El aprendizaje significativo alcanzado por los estudiantes refuerza la hipótesis de que las experiencias emocionales y motivadoras promueven una comprensión más profunda de los contenidos. Como plantean Molina et al. (2025) y Valverde et al. (2025), la gamificación permite establecer vínculos entre los saberes previos y las nuevas informaciones, creando estructuras cognitivas más estables. Los resultados, con un incremento del 54% en el nivel de comprensión alta, confirman que el aprendizaje basado en el juego no es superficial, sino que estimula la reflexión, la curiosidad y la transferencia del conocimiento a situaciones reales.

La alta satisfacción estudiantil, reflejada en un 95% de valoración positiva, evidencia que la gamificación mejora la percepción del aprendizaje. Reina, Reina y Reina (2023) destacan que la dimensión emocional del juego incide directamente en el bienestar y la confianza del alumno. En este sentido, las experiencias de éxito dentro del entorno virtual incrementan la autoestima académica, fortaleciendo el deseo de aprender. Además, el reconocimiento simbólico mediante insignias o recompensas virtuales contribuye a mantener el esfuerzo sostenido y la persistencia ante las dificultades.

En coherencia con Chilibring y Bracho (2023), los resultados demuestran que la incorporación de la gamificación junto a tecnologías emergentes, como la realidad aumentada, potencia la interacción multisensorial y la retención de la información. En la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Quinche”, las actividades basadas en misiones digitales y retos visuales favorecieron el aprendizaje colaborativo, incluso en estudiantes con baja concentración inicial. Este enfoque permitió transformar las limitaciones del entorno rural en oportunidades de aprendizaje digital, destacando la importancia de la creatividad docente en la educación ecuatoriana.

La comparación con estudios previos, como los de Alcívar et al. (2024) y Ros (2024), permite inferir que la gamificación es una herramienta adaptable a distintos contextos educativos. Sin embargo, su efectividad depende de la planificación pedagógica y de la alineación entre objetivos,

contenidos y estrategias. La presente investigación confirma que, cuando la gamificación se utiliza con un propósito educativo claro, se convierte en un medio para el aprendizaje significativo y no en una simple distracción tecnológica. El reto consiste en mantener un equilibrio entre el juego y la profundidad académica.

Finalmente, los resultados obtenidos evidencian que la gamificación, aplicada en entornos virtuales, no solo incrementa el rendimiento académico, sino que también fortalece la dimensión humana del aprendizaje. Coincidiendo con Bengochea (2021), este enfoque permite transformar la experiencia educativa en un proceso emocional, creativo y participativo. El estudio reafirma la necesidad de impulsar políticas institucionales que integren la formación docente en gamificación, asegurando la sostenibilidad de estas prácticas en el tiempo. En síntesis, la gamificación representa un puente entre la tecnología y la pedagogía humanista, orientado a una educación más significativa, inclusiva y transformadora.

CONCLUSIONES

La investigación permitió comprobar que la gamificación aplicada en entornos virtuales representa una estrategia eficaz para mejorar la motivación, la participación y el rendimiento académico en la educación básica. Los resultados evidencian un incremento notable en los niveles de interés y compromiso de los estudiantes, lo que valida las teorías de aprendizaje activo y significativo. El juego, lejos de ser una distracción, se convierte en un recurso pedagógico estructurado que estimula la creatividad, la curiosidad y la comprensión profunda de los contenidos.

Asimismo, se concluye que el uso de plataformas digitales interactivas como Educaplay, Kahoot y Genially posibilita la creación de experiencias de aprendizaje dinámicas y adaptadas a los diferentes estilos cognitivos. Estas herramientas facilitan la retroalimentación inmediata y el refuerzo positivo, componentes fundamentales para consolidar aprendizajes duraderos. La tecnología, orientada pedagógicamente, fortalece las competencias digitales y potencia el protagonismo estudiantil en el proceso educativo.

Los hallazgos reflejan además que la motivación intrínseca se incrementa cuando los estudiantes perciben sentido y desafío en las actividades. El sistema de recompensas, niveles y logros empleados en la gamificación despierta emociones positivas que favorecen la perseverancia y la autorregulación. Esto confirma que el aprendizaje significativo no se limita a la asimilación de contenidos, sino que involucra factores emocionales y sociales esenciales para el desarrollo integral.

El rol del docente adquiere un nuevo significado en la educación gamificada. Más que transmisor de conocimientos, se convierte en mediador y diseñador de experiencias lúdicas con propósito educativo. Su función consiste en planificar estrategias coherentes con los objetivos curriculares, evaluar de manera formativa y promover la reflexión continua. La formación docente en metodologías activas y digitales resulta imprescindible para garantizar la eficacia del proceso.

Del mismo modo, se concluye que la gamificación contribuye al desarrollo de habilidades sociales, tales como la empatía, la cooperación y la comunicación. Los entornos virtuales se consolidan como espacios de convivencia académica donde el error se percibe como una oportunidad de mejora. Este ambiente emocionalmente seguro favorece la participación equitativa y la inclusión, principios fundamentales en la educación ecuatoriana contemporánea.

La investigación también reveló que los entornos virtuales gamificados fortalecen la relación entre teoría y práctica. Las actividades diseñadas con elementos de juego facilitan la aplicación del conocimiento en contextos reales, favoreciendo la transferencia cognitiva. En consecuencia, el aprendizaje se vuelve funcional, contextualizado y orientado a la resolución de problemas concretos, aspecto clave en la educación básica rural.

Otro hallazgo relevante radica en el impacto socioeducativo de la gamificación. Su implementación genera ambientes más participativos, innovadores y colaborativos, impulsando una cultura escolar que valora la experimentación y el pensamiento crítico. Este cambio metodológico no solo beneficia a los estudiantes, sino que también transforma la práctica docente, fomentando la creatividad y la reflexión pedagógica.

Finalmente, se concluye que la gamificación constituye una estrategia sostenible y pertinente para la educación básica ecuatoriana, especialmente en la Sierra. Su efectividad depende de la planificación curricular, la capacitación docente y el acceso tecnológico. Integrar el juego en el aprendizaje significa apostar por una educación más humana, significativa y orientada al desarrollo de competencias para la vida, alineada con los desafíos del siglo XXI.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, M., Aguayo, J., Ancajima, S., y Delgado, J. (2022). Recursos educativos basados en gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28-35. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02662022000200028&script=sci_arttext
- Alcívar, S., Hernández, M., Reina, S., Gavilanes, J., Chilán, S., y Granda, K. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de matemáticas: un estudio de caso en educación primaria: *Revista Científica Multidisciplinar G-nerando*, 5(2), ág-1203. <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/310>
- Baque, C., Palacios, A., Macías, M., y Quirumbay, C. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 3997-4028. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/8007>
- Bengochea, G. (2021). La Gamificación: una oportunidad para transformar las realidades. *Revista Prefacio*, 5(7), 69-82. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/PREFACIO/article/view/35733>
- Calle, B., Ruales, A., Carpio, M., Toapanta, M., y Valdez, M. (2025). Gamificación y Aprendizaje Activo en el Aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 8141-8158. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/17540>
- Casaus, F., Muñoz, J., Sánchez, J., y Muñoz, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Chiliquinga, E., y Bracho, A. (2023). Gamificación y realidad aumentada como herramienta para enseñar y aprender. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1325-1335. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5404>
- De Gracia, E., Pinto, A., y Sáez, A. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Semilla científica: Revista de investigación formativa*, 320-328. https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/4636/2021-Semilla-Cientifica-2_full_lite-321-329.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, M., Romero, S., Castro, G., y Buendía, M. (2024). Propuestas para el diseño de estrategias didácticas en entornos digitales a partir de la teoría de autodeterminación y la gamificación. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S20074672024000100635&script=sci_arttext
- Gomes, A., Minga, L., Rosero, M., Rosero, D., Calva, G., Jarro, B., y Valverde, Y. (2025). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Estrategias para aumentar la motivación y el compromiso en el aula. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 6(1), 1505-1529. <https://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/544>
- Lisea, A., y Gordillo, M. (2021). Propuesta didáctica para el desarrollo del a competencia emocional a través de la gamificación. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 1(1), 59-70. <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/2042>



- Melguizo, R. (2021): Diseño de Norma de Jugabilidad para el diseño de videojuegos. *Revista Ludicamente*, 10(19), 3. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9507177>
- Menta, J., Gualán, M., Gualán, F., Solorzano, S., Solórzano, L., y Rivera, J. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica: *revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5), 74. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9586560>
- Mesén, J. (2025). Una Ecología de Aprendizaje implementada en un curso de Química General: identificación de estrategias de Aprendizaje Autorregulado en el estudiantado. *Revista Educación*, 49(1). <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/61273>
- Molina, T., Molina, M., Apolo, V., Rodríguez, N., y Ramos, M. (2025). Gamificación y Aprendizaje una Estrategia Efectiva para la Motivación Estudiantil. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 3058-3072. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/16062>
- Moreno, M., Vizcaíno, C., Álvarez, J., y Herrera, D. (2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 570-588. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7611075>
- Muñiz, L., Rodríguez, L., y Rodríguez, L. (2021). El juego como recurso didáctico para el refuerzo de contenidos matemáticos y la mejora de la motivación. *Revista Internacional de Pesquisa em Didática das Ciências e Matemática*, e021010-e021010. <https://periodicoscientificos.itp.ifsp.edu.br/index.php/revin/article/view/448>
- Muzgo, L., Albán, N., Palma, S., y Guachun, N. (2024). Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje: Gamification strategies in the primary classroom: effect on motivation and learning. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 2742-2751. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2811>
- Ojeda, M., Herrera, D., Mediavilla, C., y Álvarez, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430-448. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739>
- Ortiz, Y., Cayetano, C., y Guerrero, R. (2025). Análisis de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lectoescritura de los estudiantes del 8vo EGB de la escuela Perla Del Pacífico de la ciudad de Guayaquil. *Revista lexenlace*, 2(2), 163-179. <https://revistalexenlace.com/index.php/ojs/article/view/16>
- Prieto, J., Gómez -Torrijos, J., y Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582022000100251
- Reina, E., Reina, K., y Reina, C. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la Construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7289-7311. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5868>
- Rivadeneira, M., y Cedeño, C. (2023). El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para la aplicación de la gamificación en el aula de clases. *UNESUM-Ciencias. Revista Científica*



Multidisciplinaria, 7(1),

4-16.

<https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/720>

Ros, M. (2024). La gamificación como herramienta pedagógica para aumentar la motivación en el alumnado de Educación Primaria. *Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica*, 2(1), 64-74. <https://riidici.com/index.php/home/article/view/28>

Valverde, J., Toapanta, L., y Analuisa, D. (2025). Gamificación en el Aula Estrategias para Mejorar el Aprendizaje. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 5(1), 3651-3669. <https://estudiosyperspectivas.org/index.php/EstudiosyPerspectivas/article/view/1074>

Vera, A., y Barcenos, V. (2025). Educaplay: Una herramienta digital interactiva para fomentar la Educación Ambiental. *Revista Veritas de Difusão Científica*, 6(1), 171-191. <https://revistaveritas.org/index.php/veritas/article/view/401>

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

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

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.