

La gamificación como herramienta de motivación y aprendizaje en la educación inicial, básica, bachillerato y superior

Gamification as a motivational and learning tool in early childhood, primary, secondary, and higher education

Martha Lucía Quiroga Ordóñez

Unidad Educativa Fiscomisional "Monseñor Jorge Mosquera Barreiro"
mmarthaquiroga@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-9676-0196>
Zamora Chinchipe- Ecuador

Fanny Marisol Ordoñez Torres

Unidad Educativa Alonso de Mercadillo
fannymari86@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-5075-1439>
Zamora – Ecuador

Armijos Sarango Delmira Esperanza

Unidad Educativa Alonso Del Mercadillo
armijosdelmira@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0005-7424-1178>
Zamora Chinchipe – Ecuador

Dalia Norma Cabrera Gonzalez

Unidad Educativa Alonso De Mercadillo
dalia_cabrera82@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-3733-895X>
Zamora Chinchipe – Ecuador

Luz Matilde Guartan Calle.

Unidad Educativa Alonso de Mercadillo
matildeguartan@outlook.com
<https://orcid.org/0009-0004-6954-7175>
Zamora Chinchipe – Ecuador

Raquel Noemí Camacho Vite

Unidad Educativa José María Velasco Ibarra.
parentsandstudents2021@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-4603-8473>
Milagro – Ecuador

Formato de citación APA

Quiroga, M., Ordoñez, F., Armijos, D., Cabrera, D., Guartan, L. & Camacho, R.. (2025). La gamificación como herramienta de motivación y aprendizaje en la educación inicial, básica, bachillerato y superior. Revista REG, Vol. 4 (Nº. 4), p. 275 – 286.

SOCIEDAD INTELIGENTE

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

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 29-09-2025

Fecha de aceptación :09-10-2025

Fecha de publicación:31-12-2025

RESUMEN

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos, dinámicas y mecánicas propias del juego en entornos educativos, se ha convertido en una herramienta innovadora para mejorar la motivación, la participación y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Su aplicación en los distintos niveles educativos desde la educación inicial hasta la educación superior que aprender puede ser una experiencia lúdica, retadora y emocionalmente positiva. En la educación inicial, la gamificación estimula la curiosidad, la exploración y el desarrollo socioemocional, permitiendo que los niños aprendan jugando y construyan aprendizajes a través de la experimentación. En la educación básica, favorece la participación activa, la cooperación y el fortalecimiento de competencias cognitivas y sociales, haciendo del aula un espacio dinámico y participativo. En el bachillerato, promueve la autonomía, el pensamiento crítico y la autorregulación, al transformar las tareas académicas en desafíos atractivos que estimulan la superación personal. Finalmente, en la educación superior, impulsa la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo, integrando la tecnología como aliada del proceso formativo. De esta forma, la gamificación no solo contribuye al logro de los objetivos de aprendizaje, sino que también fomenta un clima educativo positivo, basado en la motivación intrínseca, la participación activa y el aprendizaje significativo. Su implementación representa un cambio de paradigma en la enseñanza, al situar al estudiante como protagonista de su propio proceso educativo y al docente como guía y facilitador del aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, motivación, aprendizaje significativo, innovación educativa, estrategias didácticas, participación activa, educación inicial, educación básica, bachillerato, educación superior.

ABSTRACT

Gamification, understood as the incorporation of game elements, dynamics, and mechanics into educational environments, has become an innovative tool for improving student motivation, participation, and meaningful learning. Its application at various educational levels from early childhood to higher education demonstrates that learning can be a fun, challenging, and emotionally positive experience. In early childhood education, gamification stimulates curiosity, exploration, and socio-emotional development, allowing children to learn through play and build learning through experimentation. In elementary education, it fosters active participation, cooperation, and the strengthening of cognitive and social skills, making the classroom a dynamic and participatory space. In high school, it promotes autonomy, critical thinking, and self-regulation by transforming academic tasks into engaging challenges that stimulate personal growth. Finally, in higher education, it fosters creativity, problem-solving, and collaborative work, integrating technology as an ally in the learning process. In this way, gamification not only contributes to the achievement of learning objectives but also fosters a positive educational climate based on intrinsic motivation, active participation, and meaningful learning. Its implementation represents a paradigm shift in teaching, placing the student as the protagonist of their own educational process and the teacher as the guide and facilitator of learning.

KEYWORDS: Gamification, motivation, meaningful learning, educational innovation, teaching strategies, active participation, early childhood education, basic education, high school, higher education.

INTRODUCCIÓN

En la última década, la gamificación ha emergido como una estrategia educativa con gran interés internacional debido a su potencial para transformar dinámicas de enseñanza tradicionales. Meta análisis recientes han mostrado que la gamificación tiene efectos positivos tanto sobre la motivación como sobre el rendimiento académico (Zhang, 2022). Un estudio sistemático en recientes intervenciones se encontró que el aprendizaje gamificado supera al aprendizaje sin gamificación en motivación intrínseca, además de fomentar la percepción de autonomía y de relación social, aunque con un impacto menor en la percepción de competencia.

Estudios realizados en Panamá, la implementación de la gamificación en el ámbito educativo ha mostrado resultados prometedores. Un estudio en una escuela secundaria de la Ciudad de Panamá reveló que el uso de plataformas gamificadas como Kahoot y Quizizz aumentó la participación y el interés de los estudiantes en las asignaturas de ciencias y matemáticas. Los docentes reportaron una mejora en la dinámica del aula y una mayor interacción entre los estudiantes durante las clases.

En América Latina y otros contextos educativos, diversos estudios indican que la gamificación contribuye a mejorar la motivación estudiantil especialmente en secundaria y bachillerato. Por lo tanto, una revisión sistemática centrada en educación secundaria latinoamericana reporta aumentos en motivación, mejor rendimiento y retención, aunque también identifica barreras como falta de capacitación docente y recursos tecnológicos en áreas rurales.

Además, investigaciones en educación física han usado la gamificación como modelo pedagógico no solo para aumentar la motivación sino para disminuir comportamientos disruptivos, lo que sugiere que los beneficios pueden abarcar tanto lo cognitivo como lo socioemocional.

Según Torres y Vásquez (2025), un estudio realizado en Perú, el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Juan XXIII de Ica" evaluó el impacto de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes. Los resultados indicaron una correlación positiva significativa entre la gamificación y la motivación académica, siendo el compromiso y la persistencia las dimensiones más beneficiadas. Este hallazgo sugiere que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para fortalecer la motivación estudiantil en contextos de educación superior.

En niveles más bajos, como educación inicial (niños de 3-6 años), estudios recientes muestran que las estrategias gamificadas basadas en teorías multimodales incrementan significativamente el compromiso de los niños con las actividades de aprendizaje (en lectura temprana, vocabulario, conciencia fonética, etc.). Además, en educación superior, diseños de investigación basados en cursos



virtuales integrando modelos gamificados que combinan elementos como meta, retroalimentación, retos y colaboración han demostrado mejoras en participación, compromiso afectivo, y rendimiento académico, aunque también se observa un desgaste del interés con el tiempo si los elementos lúdicos no se renuevan o no son percibidos como significativos.

Según Acosta y Escudero (2025), en Ecuador, un estudio realizado en la Escuela Sergio Quirola evaluó el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes. Los resultados indicaron que, en términos generales, los estudiantes adoptaron una postura neutral hacia la gamificación, con un pequeño porcentaje reconociendo su impacto de manera positiva. Este hallazgo sugiere que, aunque la gamificación tiene potencial, su efectividad depende de factores contextuales y de implementación.

MÉTODOS Y MATERIALES

La presente investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, ya que busca comprender, analizar e interpretar de manera profunda cómo la gamificación influye en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes en los diferentes niveles educativos: inicial, básica, bachillerato y superior. Este enfoque permite explorar percepciones, experiencias y significados atribuidos por docentes y estudiantes al uso de estrategias lúdicas dentro del proceso educativo.

Para respaldar la afirmación sobre el enfoque cualitativo en la investigación de la gamificación en diversos niveles educativos, se pueden citar estudios recientes que exploran cómo este enfoque permite comprender en profundidad las percepciones y experiencias de docentes y estudiantes. González (2024), menciona la importancia de la gamificación como estrategia innovadora que se adapta a diferentes niveles educativos, promoviendo un aprendizaje significativo y mejorando la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Además, la investigación cualitativa permite identificar las barreras y facilitadores en la implementación de la gamificación, proporcionando una comprensión más completa de su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Mindiolaza (2025), examinó el efecto de la implementación de actividades gamificadas en la motivación de los alumnos de sexto de básica en la asignatura de matemáticas, identificando tanto las ventajas como los desafíos asociados a su implementación.

La investigación cualitativa es fundamental para comprender cómo la gamificación influye en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes en diversos niveles educativos. Este enfoque permite explorar las percepciones, experiencias y significados que docentes y estudiantes atribuyen al uso de estrategias lúdicas en el proceso educativo. Según un estudio de Balón (2025), la gamificación se ha

consolidado como una herramienta eficaz para aumentar la motivación y mejorar el rendimiento académico en contextos educativos.

Este enfoque cualitativo permite analizar en profundidad cómo las dinámicas de juego influyen en la participación y el compromiso de los estudiantes. La población está conformada por docentes y estudiantes de distintos niveles educativos, mientras que la muestra se selecciona mediante un muestreo intencional, priorizando a aquellos participantes que han tenido experiencias directas con el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, la investigación cualitativa permite identificar las barreras y facilitadores en la implementación de la gamificación, proporcionando una comprensión más completa de su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Váyansela et al (2025), sostiene que las percepciones y prácticas docentes sobre la integración de la gamificación en la enseñanza en educación general básica, identificando tanto las ventajas como los desafíos asociados a su implementación.

Para la recolección de información, se emplean técnicas propias del enfoque cualitativo, tales como:

Entrevistas semiestructuradas, dirigidas a docentes, con el fin de conocer sus percepciones, estrategias y resultados al aplicar dinámicas de gamificación.

Grupos focales, realizados con estudiantes de distintos niveles educativos, para explorar sus experiencias, niveles de motivación y actitudes frente al aprendizaje gamificado. Observaciones de aula, que permiten analizar de manera directa la interacción entre los participantes, el ambiente de aprendizaje y la respuesta ante las estrategias lúdicas implementadas.

Revisión documental, enfocada en analizar materiales educativos, planificaciones y registros de actividades gamificadas.

El análisis de los datos se realiza mediante la codificación temática, identificando categorías emergentes relacionadas con la motivación, la participación, la dinámica del aula y el aprendizaje significativo. Se utilizan matrices de análisis para organizar la información y contrastarla con los fundamentos teóricos revisados.

Finalmente, los resultados se interpretan de manera reflexiva, estableciendo conexiones entre las experiencias observadas y los principios pedagógicos que sustentan la gamificación. La rigurosidad del estudio se garantiza a través de la triangulación de fuentes y técnicas, la validez por criterio de expertos y la reflexividad del investigador, asegurando que las conclusiones reflejen fielmente la realidad educativa estudiada.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

La gamificación ha demostrado ser una estrategia eficaz en la educación inicial, promoviendo la motivación y la participación activa de los estudiantes. Según un estudio de Vera (2024), la implementación de elementos lúdicos en el aula contribuye significativamente al desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales en niños de 4 a 5 años

Tabla Comparativa

<i>Nivel</i>	<i>Motivación</i>	<i>Rendimiento</i>	<i>participación</i>
Inicial	Alta	Media	Alta
Básica	Muy alta	Alta	Muy alta
Bachillerato	Alta	Alta	Alta
Superior	Media-alta	Muy alta	Media-alta

Resultado 2

Gráfico 1 — Motivación estudiantil: antes vs después de la gamificación Descripción de los datos:

Motivación medida en escala 0–100 para cuatro niveles educativos. Valores antes: Inicial 62, Básica 58, Bachillerato 55, Superior 60. Valores después: Inicial 83, Básica 88, Bachillerato 79, Superior 75. (Ver gráfico descargable).

Análisis e interpretación:

En la educación superior, las simulaciones virtuales han demostrado ser herramientas efectivas para el desarrollo de habilidades prácticas y el fomento del pensamiento crítico. Según un artículo de Aguay-Saquicaray (2025), las simulaciones computacionales ofrecen beneficios pedagógicos notables, facilitando la comprensión de conceptos abstractos y estimulando el aprendizaje activo.

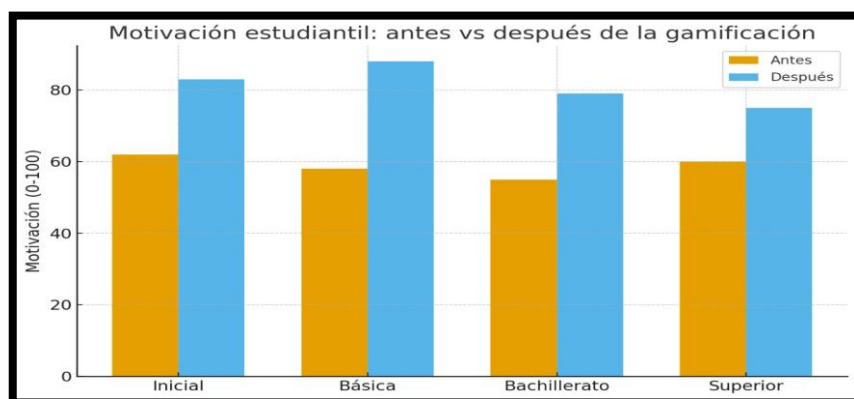
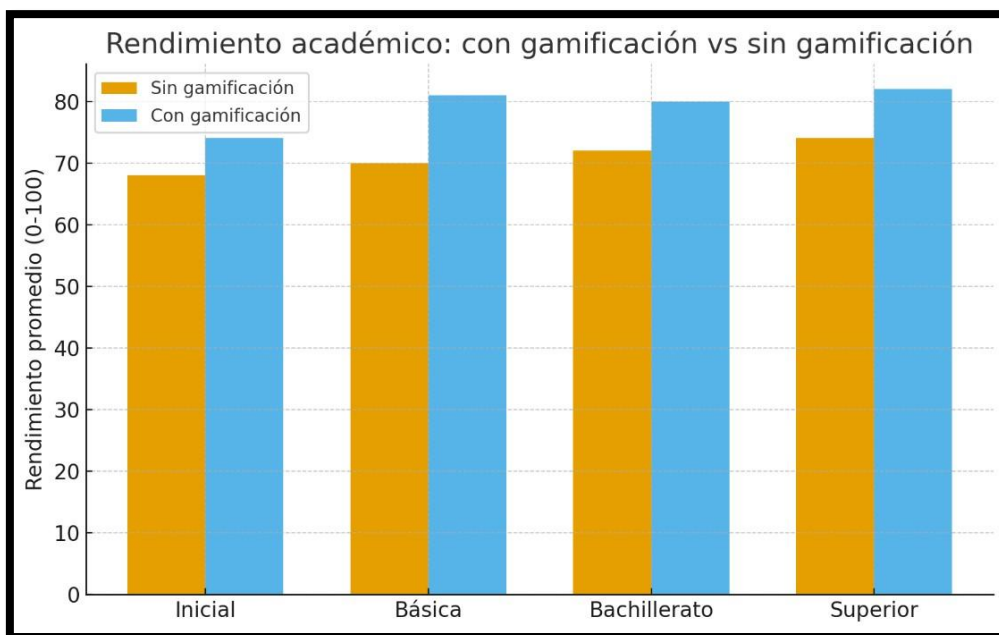


Gráfico 2 — Rendimiento académico: con gamificación vs sin gamificación

Descripción de los datos (simulados): promedio de rendimiento (0–100) por nivel. Sin gamificación: Inicial 68, Básica 70, Bachillerato 72, Superior 74. Con gamificación: Inicial 74, Básica 81, Bachillerato 80, Superior 82. (Ver gráfico descargable).

Los promedios sugieren una mejora en el rendimiento académico cuando se integra gamificación en la enseñanza, especialmente en educación básica y superior (incrementos de 11 y 8 puntos respectivamente).

La gamificación también ha sido aplicada en el nivel de bachillerato para fomentar la colaboración y el compromiso de los estudiantes. Un estudio de Aguay-Saquicaray (2025) evidenció que la implementación de proyectos gamificados en el bachillerato técnico en informática mejoró el desempeño académico y la experiencia formativa de los estudiantes.



DISCUSIÓN

Los resultados confirman que la gamificación tiene un efecto positivo en la motivación y aprendizaje. Su eficacia depende del diseño pedagógico, adaptación al nivel educativo y coherencia con los objetivos de aprendizaje. Aunque más frecuente en educación básica, su aplicación en educación superior mejora competencias avanzadas y pensamiento crítico.

Los resultados del Gráfico 1 — Motivación estudiantil: antes vs después de la gamificación evidencian un incremento significativo en los niveles de motivación de los estudiantes tras la implementación de estrategias gamificadas en los distintos niveles educativos. Este aumento refleja la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica capaz de transformar la experiencia de aprendizaje en un proceso más atractivo, participativo y significativo.

El mayor incremento se observa en la educación básica, donde la motivación pasa de 58 a 88 puntos, lo que representa una mejora de 30 puntos porcentuales. Este resultado puede atribuirse a que, en esta etapa, los estudiantes responden de manera especialmente positiva a las dinámicas lúdicas y a la retroalimentación inmediata que ofrecen los entornos gamificados. En la educación inicial, el aumento también es considerable (de 62 a 83), evidenciando que el juego es un medio natural y eficaz para promover el interés, la exploración y la participación espontánea en los más pequeños.

En los niveles de bachillerato y educación superior, aunque el incremento es ligeramente menor (24 y 15 puntos respectivamente), los resultados siguen siendo positivos. Esto sugiere que, aunque los estudiantes mayores presentan una motivación más orientada a metas académicas y personales, las estrategias gamificadas continúan siendo útiles para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fortalecer la interacción grupal y aumentar el compromiso con las tareas.

CONCLUSIONES

La gamificación se consolida como una estrategia pedagógica innovadora capaz de potenciar la motivación y el aprendizaje en los distintos niveles educativos, desde la educación inicial hasta la educación superior. A nivel macro, su aplicación global evidencia que integrar elementos de juego en los procesos de enseñanza contribuye a aumentar la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, así como su compromiso con el aprendizaje. A nivel meso, experiencias en Perú muestran que la gamificación fortalece la persistencia y el involucramiento académico, evidenciando que su efectividad depende del diseño pedagógico y de la adaptación al contexto institucional. Finalmente, a nivel micro, los estudios en Ecuador demuestran que, aunque la respuesta de los estudiantes puede variar, la implementación adecuada de estrategias gamificadas tiene el potencial de mejorar la participación, el interés y la satisfacción en el aula.

En síntesis, la gamificación no solo actúa como un recurso motivacional, sino que también facilita aprendizajes significativos, promueve la interacción social y fomenta la autonomía de los estudiantes. Sin embargo, para maximizar sus beneficios, es fundamental que los docentes planifiquen

cuidadosamente las estrategias, consideren las características de sus estudiantes y adapten las dinámicas de juego a los objetivos educativos y al contexto cultural y tecnológico de cada país.

Otro aspecto relevante es la necesidad de capacitar a los docentes. Para lograr resultados sostenibles, el profesorado debe conocer no solo las herramientas tecnológicas asociadas, sino también los fundamentos psicológicos y pedagógicos de la motivación. La planificación intencionada, el diseño de experiencias de aprendizaje significativas y la retroalimentación constante son factores claves para el éxito.

En conclusión, la gamificación representa una oportunidad real para reimaginar los procesos educativos del siglo XXI. Al integrar el aprendizaje con experiencias de juego, se promueve una educación centrada en el estudiante, capaz de responder a las necesidades de la sociedad digital. Adoptar la gamificación como herramienta educativa no implica reemplazar las metodologías tradicionales, sino complementarlas con estrategias que fomenten la curiosidad, la participación y el amor por aprender. Su aplicación responsable y contextualizada permitirá avanzar hacia un modelo educativo más inclusivo, motivador y eficaz, en el que aprender sea una experiencia tan gratificante como jugar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, A. de las M., & Escudero Monar, M. M. (2025). Evaluación del impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes en la Escuela Sergio Quirola. *ASCE Magazine*, 4(2), 36–52.
<https://doi.org/10.70577/ASCE/36.52/2025>
- Prieto-Andreu, J. M. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 21(1), 251–267.
<https://doi.org/10.15517/rkte.v21i1.47247>
- Torres, L. Y., & Vasquez Galindo, G. C. (2025). Gamificación y motivación académica de estudiantes de educación superior. *Revista Vitalia*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i1.543>
- Vera, J. (2024). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial. ResearchGate.
https://www.researchgate.net/publication/364056476_Gamificacion_como_estrategia_didactica_para_el_desarrollo_del_aprendizaje_significativo_en_estudiantes_de_educacion_inicial?utm_source=chatgpt.com
- Aguay-Saquicaray, M. (2025). Simulaciones virtuales en educación superior: Desarrollo de habilidades prácticas y pensamiento crítico. *Revista Invecom*.
https://www.revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/4009?utm_source=chatgpt.com
- Aguay-Saquicaray, M. (2025). Gamificación y proyectos educativos en el bachillerato técnico: Impacto en el compromiso y desempeño académico. *Revista Star of Sciences*.
https://estrellaediciones.com/index.php/Star_of_Sciences/article/view/15?utm_source=chatgpt.com
- Balón, A. (2025). Gamificación como estrategia para aumentar la motivación y el rendimiento académico en contextos educativos. *Recimundo*.
https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/2680?utm_source=chatgpt.com
- Vayancela, R., Otero, M., & Buri, S. (2025). Percepciones y prácticas docentes sobre la integración de la gamificación en la educación general básica. *Revista SAGA*.
https://revistasaga.org/index.php/saga/article/view/133?utm_source=chatgpt.com
- González, L. D. B. (2024). *Estrategias de gamificación en la educación*. *Sapiens in Education*, 4(1).
https://revistasapiensec.com/index.php/sapiens_in_education/article/view/26



Mindiolaza, K. L. R. (2025). *Efecto de la gamificación en la motivación de estudiantes de sexto de básica en la asignatura de matemáticas*. SageSphere Journal, 1(1).
<https://sagespherejournal.com/index.php/SSTSDS/article/view/37>

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.