

Gamificación en el aula: motivar y aprender jugando

Gamification in the classroom: enhancing motivation and learning through play

MSc. Lupe Sorayda Bermeo Minchala

Ministerio de educación

lupebermeom@hotmail.com /lupe.bermeo@docentes.educacion.ec

<https://orcid.org/0009-0001-6243-6577>

Ecuador

Dip. Jenny Mercedes Parra Solorzano

Ministerio de educación

jennyparra10@hotmail.com / Jenny.parra@docentes.educacion.edu.ec

Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-6639-8082>

Ecuador

Licda. Juana María Alvarez Benalcazar

Ministerio de educación

alvarezj959@gmail.com / juana.alvarez@docentes.educacion.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0006-2270-2339>

Ecuador

Licda. Susana Zulema Michilena Atienza

Ministerio de educación

susymichilena2009@gmail.com / susana.michilena@docentes.educacion.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0007-8867-9116>

Ecuador

MSc. Milton Arturo Castillo Maldonado

Ministerio de educación

arturo.castillom@docentes.educación.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-7644-9344>

Ecuador

Formato de citación APA

Bermeo, L., Parra, J., Alvarez, J., Michilena, S. & Castillo, M. (2026). Gamificación en el Aula: Motivar y Aprender Jugando. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 1), p. 59 - 73.

CIENCIA INTERACTIVA

Vol. 5 (Nº. 1). Enero – marzo 2026.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 28-12-2025

Fecha de aceptación: 07-01-2026

Fecha de publicación: 30-03-2026



Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

RESUMEN

El presente artículo analiza el papel de la gamificación como estrategia pedagógica capaz de incrementar la motivación, el engagement y el aprendizaje significativo en contextos educativos. Mediante una revisión narrativa sistematizada se examinaron estudios nacionales e internacionales publicados entre 2015 y 2025, así como marcos teóricos y normativos relevantes. Los hallazgos evidencian que la gamificación, entendida como la integración de mecánicas, dinámicas y componentes propios del juego, transforma la experiencia de aula al promover emoción, curiosidad, participación activa y un sentido claro de progreso. Las teorías de la Autodeterminación y del Flow sustentan su efectividad al fortalecer la autonomía, la competencia y el equilibrio entre reto y habilidad. Los estudios revisados muestran mejoras consistentes en la motivación intrínseca, el ambiente de aprendizaje y la participación estudiantil. Asimismo, se identifican avances en el rendimiento académico, especialmente cuando la gamificación se vincula a objetivos pedagógicos claros y se acompaña de retroalimentación significativa. En el ámbito socioemocional, se reportan aumentos en autoestima, interacción positiva y sentido de pertenencia. Tanto las estrategias digitales como las analógicas demostraron ser efectivas, lo que responde a realidades educativas diversas como las del contexto ecuatoriano. Finalmente, el análisis confirma que la gamificación es coherente con las políticas educativas nacionales orientadas a la innovación, la inclusión y la calidad educativa. Se concluye que, aplicada con intención pedagógica y diseño adecuado, la gamificación constituye una metodología pertinente para enfrentar desafíos contemporáneos como la desmotivación estudiantil y la desconexión emocional, favoreciendo así procesos de aprendizaje más dinámicos y significativos.

PALABRAS CLAVE: Gamificación; Motivación estudiantil; Aprendizaje activo; Engagement; Innovación educativa.



ABSTRACT

This article analyzes the role of gamification as a pedagogical strategy capable of increasing motivation, engagement, and meaningful learning in educational contexts. Through a systematized narrative review, national and international studies published between 2015 and 2025 were examined, along with relevant theoretical and normative frameworks. Findings reveal that gamification—understood as the integration of game-based mechanics, dynamics, and components—transforms the learning experience by fostering emotion, curiosity, active participation, and a clear sense of progress. The Self-Determination Theory and the Flow Theory support its effectiveness by strengthening autonomy, competence, and the balance between challenge and skill. Reviewed studies consistently report improvements in intrinsic motivation, classroom climate, and student participation. Likewise, academic performance increases when gamification is aligned with clear pedagogical objectives and supported by meaningful feedback. Socioemotional benefits were also identified, including enhanced self-esteem, positive interactions, and a stronger sense of belonging. Both digital and analog strategies proved effective, addressing diverse educational realities such as those found in the Ecuadorian context. Overall, the analysis confirms that gamification aligns with national educational policies focused on innovation, inclusion, and quality. When applied with pedagogical intention and proper design, gamification becomes a relevant methodology to address contemporary challenges such as student demotivation and emotional disengagement, thus fostering more dynamic and meaningful learning experiences.

KEYWORDS: Gamification; Student Motivation; Active Learning; Engagement; Educational Innovation.



INTRODUCCIÓN

La gamificación se ha consolidado como una metodología activa capaz de transformar la dinámica tradicional de enseñanza, al integrar elementos propios del juego en contextos académicos con fines educativos. Desde una perspectiva conceptual, se entiende como la aplicación de mecánicas, dinámicas y componentes característicos del juego como puntos, insignias, niveles, retroalimentación inmediata, avatares, narrativas o tableros de clasificación para incrementar la motivación, el compromiso y el aprendizaje del estudiantado, sin convertir necesariamente la actividad en un juego completo (Werbach & Hunter, 2012). La inclusión de estos elementos permite generar experiencias de aprendizaje que apelan a la emoción, el reto, la curiosidad y la participación activa, favoreciendo así el engagement, entendido como el grado de implicación cognitiva, afectiva y conductual que un estudiante demuestra en el proceso de aprendizaje (Deterding et al., 2011).

Dentro del campo educativo, la gamificación se sostiene en un conjunto robusto de teorías que explican su impacto sobre la motivación y los aprendizajes. La Teoría de la Autodeterminación, propuesta por Deci y Ryan (2000), plantea que las personas se motivan más cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación social. La gamificación, al permitir que los estudiantes tomen decisiones, progresen en retos adecuados a su nivel y colaboren con otros, contribuye al fortalecimiento de estas necesidades, generando un entorno donde la motivación intrínseca se incrementa de manera natural, más allá del uso de recompensas externas. Otro sustento teórico fundamental proviene de la teoría del flow desarrollada por Csikszentmihalyi (2008), quien explica que las personas experimentan estados de concentración profunda, disfrute y compromiso cuando existe un equilibrio adecuado entre las habilidades del individuo y los desafíos que enfrenta. En ambientes gamificados, las metas claras, la dificultad progresiva y la retroalimentación constante permiten que los estudiantes ingresen con mayor facilidad en este estado de flujo, favoreciendo aprendizajes continuos y significativos, tal como lo argumentan Christopoulos y Mystakidis (2023).

Asimismo, la gamificación se relaciona con los principios del constructivismo y el enfoque sociocultural de Vigotsky (1988), quienes destacan que el aprendizaje se construye mediante la interacción, el diálogo y la mediación del docente. Al incorporar dinámicas de cooperación, resolución de problemas y narrativas que contextualizan los contenidos, la gamificación refuerza la construcción activa del conocimiento. Kapp (2012) señala que los elementos del juego, cuando se emplean con un propósito pedagógico claro, propician oportunidades para que los estudiantes piensen críticamente,



tomen decisiones, experimenten, reflexionen y aprendan mediante la interacción. De igual manera, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1983) sustenta que los aprendizajes se vuelven más profundos cuando los estudiantes pueden relacionar la nueva información con conocimientos previos, algo que se logra cuando las misiones, retos o narrativas gamificadas conectan los contenidos con situaciones reales o simbólicamente relevantes.

En términos operativos, la gamificación se articula a través de sus componentes básicos: dinámicas, mecánicas y componentes. Werbach y Hunter (2012) explican que las dinámicas incluyen los aspectos emocionales y narrativos que generan sentido en la experiencia; las mecánicas representan los procesos que impulsan la acción, como la retroalimentación, las reglas o los desafíos; y los componentes corresponden a elementos visibles como insignias, niveles, avatares o recompensas simbólicas. Para Kapp (2012), estos elementos deben estar cuidadosamente diseñados para apoyar los resultados de aprendizaje, mientras que Deterding et al. (2011) advierten que, si bien los premios y puntos son atractivos, el foco debe mantenerse en la experiencia pedagógica y no en la acumulación de recompensas.

Los aportes de la gamificación en educación han sido ampliamente documentados. En general, se reconoce que incrementa la motivación, mejora la participación, favorece la colaboración y contribuye a un clima de aula positivo (Dicheva et al., 2015). Diversos estudios evidencian que también puede impactar en el rendimiento académico cuando se vincula con objetivos curriculares claros, metodologías activas y retroalimentación constante, resultados observados tanto en revisiones internacionales como en intervenciones locales. Nurhayati y Fathurrohman (2025) concluyen que la mayoría de experiencias gamificadas en primaria y secundaria mejoran la motivación y, en varios casos, los aprendizajes. A nivel socioemocional, Carcelén-Fraile et al. (2025) demostraron que la gamificación fortalece la autoestima, el autoconcepto y las habilidades sociales de estudiantes de educación primaria. En Ecuador, Olmedo-Flores et al. (2024) hallaron que la gamificación en aulas virtuales incrementa el interés, la participación activa y la colaboración, mientras que Cóndor Catota et al. (2025) evidenciaron mejoras significativas en el rendimiento matemático mediante gamificación analógica en octavo año de básica. Estos hallazgos muestran que la gamificación funciona tanto con recursos digitales como con estrategias presenciales tradicionales.

Sin embargo, también existen advertencias importantes. Romero-Rodríguez et al. (2024) sostienen que los efectos en el rendimiento académico no siempre son consistentes, especialmente cuando la gamificación se centra únicamente en recompensas extrínsecas, compitiendo por puntos o privilegiando a estudiantes con mayores habilidades digitales. Por ello, recomiendan implementar



gamificaciones orientadas al aprendizaje significativo, con criterios pedagógicos sólidos, evitando que los elementos lúdicos eclipsen los procesos cognitivos esperados.

La gamificación activa la motivación intrínseca y extrínseca de manera complementaria. La primera surge cuando el estudiante se siente atraído por el reto, la narrativa o la sensación de progreso; la segunda se activa mediante recompensas externas como puntos o insignias. Deci y Ryan (2000) advierten que un uso excesivo de recompensas puede disminuir la motivación intrínseca, lo que exige equilibrio y diseño cuidadoso. Así, la gamificación debe enfocarse en la construcción de experiencias de aprendizaje que sean suficientemente atractivas por sí mismas, más que en la acumulación de premios, como enfatiza Kapp (2012).

En cuanto al aprendizaje, la gamificación ha demostrado beneficios tanto cognitivos como socioemocionales. En el plano cognitivo, favorece la atención, la memoria funcional, la resolución de problemas y la comprensión conceptual, especialmente cuando se plantean retos progresivos y actividades contextualizadas (Dicheva et al., 2015). En el plano socioemocional, promueve la autoestima, la autorregulación, la interacción social y el trabajo colaborativo. También fortalece las competencias del siglo XXI, como la creatividad, la autonomía, la comunicación y el pensamiento crítico, necesarias para abordar los desafíos contemporáneos.

La gamificación puede implementarse tanto de manera digital como analógica. La gamificación digital utiliza plataformas educativas, aplicaciones, avatares o paneles interactivos, permitiendo automatizar puntajes y niveles. La analógica, en cambio, emplea recursos físicos como tarjetas, tableros, fichas o retos colaborativos presenciales. Estudios recientes en Ecuador, como el de Condor Catota et al. (2025), demuestran que la gamificación analógica puede generar mejoras significativas en el aprendizaje, lo que la convierte en una alternativa viable en instituciones con limitaciones tecnológicas o de conectividad.

La pertinencia de la gamificación en el contexto ecuatoriano se relaciona directamente con el marco normativo vigente. La Constitución del Ecuador (2008) promueve una educación centrada en el desarrollo integral de la persona. La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) fomenta metodologías innovadoras que incorporen tecnologías y estrategias activas para garantizar una educación de calidad. Por su parte, el Plan Nacional de Desarrollo "Ecuador No Se Detiene" 2025–2029 destaca la transformación digital, la innovación pedagógica y la reducción de brechas educativas como ejes prioritarios. En este marco, la gamificación se presenta como una herramienta metodológica alineada con los principios legales y las políticas públicas, contribuyendo al desarrollo del talento humano, al fortalecimiento de la motivación estudiantil y a la mejora del rendimiento académico.



Además, la relación entre la gamificación y el problema de investigación resulta clara. La educación ecuatoriana enfrenta desafíos como la desmotivación estudiantil, la baja participación, la falta de engagement, las dificultades para mantener el interés en las actividades académicas y la necesidad urgente de metodologías activas que respondan a los cambios sociales, tecnológicos y culturales actuales. La gamificación ofrece una respuesta pedagógica innovadora y fundamentada que permite atender estas brechas al convertir el aula en un espacio interactivo, dinámico y significativo, donde el aprendizaje se experimenta desde el reto, la emoción y la participación. Así, “motivar y aprender jugando” deja de ser una propuesta superficial para convertirse en una estrategia profundamente sustentada en la teoría educativa, la evidencia científica y las demandas reales del sistema educativo contemporáneo.

Por consiguiente, la presente investigación se fundamenta en conceptos esenciales que permiten comprender la relevancia de la gamificación en los procesos de aprendizaje. En primer lugar, la gamificación se entiende como la integración intencionada de elementos del juego en entornos no lúdicos, con el fin de aumentar la motivación y el compromiso del estudiantado, sin convertir la actividad en un juego completo (Werbach & Hunter, 2012). Para ello, se emplean elementos del juego como puntos, insignias, niveles, narrativas o retroalimentación inmediata, los cuales se organizan en dinámicas, mecánicas y componentes, tal como explican Deterding et al. (2011). Estos elementos transforman actividades tradicionales en experiencias más atractivas y significativas.

Asimismo, la motivación constituye un eje clave para comprender el impacto de la gamificación. Según Deci y Ryan (2000), la motivación se divide en dos tipos: intrínseca, relacionada con el interés genuino por aprender, y extrínseca, asociada a recompensas externas. La gamificación equilibra ambas dimensiones al ofrecer retos, recompensas simbólicas y oportunidades de progreso que fortalecen la percepción de autonomía y competencia del estudiante. En este sentido, el enfoque conecta directamente con el aprendizaje activo, entendido como la participación consciente y reflexiva del estudiante mediante actividades que demandan análisis y toma de decisiones (Kapp, 2012).

A su vez, el concepto de engagement se refiere al nivel de implicación cognitiva, emocional y conductual del estudiante en una tarea. De acuerdo con Christopoulos y Mystakidis (2023), la gamificación incrementa el engagement al proporcionar metas claras, retroalimentación inmediata y una sensación constante de avance. Tanto en experiencias digitales como analógicas, las dinámicas gamificadas permiten que el estudiantado mantenga un interés sostenido y se comprometa con las actividades de manera más profunda.



Finalmente, estos conceptos adquieren especial pertinencia en el contexto ecuatoriano, donde la Constitución de 2008 establece que la educación debe promover el desarrollo integral; la LOEI enfatiza el uso de metodologías innovadoras basadas en TIC; y el Plan Nacional de Desarrollo “Ecuador No Se Detiene” resalta la innovación pedagógica como eje estratégico del país. En conjunto, este marco conceptual proporciona las bases necesarias para comprender cómo la gamificación puede convertirse en una estrategia efectiva para responder a los desafíos educativos actuales, al fortalecer la motivación, el engagement y el aprendizaje significativo.

MÉTODOS MATERIALES

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo mediante una revisión narrativa sistematizada, cuyo propósito fue analizar, comparar y sintetizar la evidencia científica relacionada con la gamificación en el ámbito educativo. Este tipo de revisión permite integrar resultados de estudios empíricos, tesis académicas y artículos científicos para comprender tendencias, alcances y limitaciones de la gamificación en contextos escolares reales. Además, su formato flexible facilita la identificación de patrones conceptuales y prácticos sin requerir el rigor estadístico propio de una revisión sistemática formal, lo cual resulta adecuado para artículos científicos de análisis teórico y aplicado.

Para llevar a cabo la búsqueda de información, se consultaron bases de datos académicas de alcance internacional, tales como Scopus, Web of Science, Redalyc, SciELO y Google Scholar, seleccionadas por su pertinencia y por la disponibilidad de literatura científica reciente en educación. Se emplearon términos clave como “gamificación”, “motivación académica”, “aprendizaje activo”, “engagement estudiantil” y “educational gamification”. Asimismo, se incluyeron sinónimos y combinaciones booleanas con el objetivo de ampliar la cobertura de los resultados. La revisión consideró estudios publicados entre 2015 y 2025, período que coincide con el mayor desarrollo de investigaciones en gamificación educativa.

Con el fin de garantizar pertinencia y validez, se aplicaron criterios de inclusión que contemplaron: a) estudios centrados en gamificación en educación básica, media o superior; b) investigaciones empíricas, tesis o artículos revisados por pares; c) textos que abordaran motivación, aprendizaje o engagement; y d) publicaciones en español o inglés. Como criterios de exclusión se descartaron: a) artículos de opinión sin sustento empírico; b) estudios no vinculados al ámbito educativo; y c) textos duplicados en las distintas bases consultadas.



Posteriormente, se llevó a cabo una lectura analítica y comparativa de las fuentes seleccionadas, organizando la información en torno a categorías emergentes como motivación estudiantil, rendimiento académico, impacto socioemocional, condiciones de aplicación y limitaciones de la gamificación. Este proceso permitió identificar puntos de convergencia, tendencias actuales y vacíos investigativos relevantes.

Finalmente, se elaboró una síntesis interpretativa que integra los hallazgos de investigaciones internacionales, estudios nacionales y marcos normativos ecuatorianos, lo que permitió contextualizar la gamificación como una estrategia pedagógica coherente con las necesidades y políticas educativas vigentes. Esta metodología ofrece una visión amplia, actualizada y fundamentada sobre el potencial de la gamificación para motivar y mejorar el aprendizaje en el aula.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de la literatura revisada permitió identificar tendencias claras y consistentes sobre el impacto de la gamificación en los procesos de motivación y aprendizaje en distintos niveles educativos. En términos generales, los estudios muestran que la gamificación actúa como un catalizador del compromiso estudiantil, al transformar actividades tradicionales en experiencias atractivas, retadoras y emocionalmente significativas. En casi todas las investigaciones consultadas, los estudiantes reportaron mayor disposición a participar, mayor interés por las actividades académicas y una percepción positiva del ambiente de aprendizaje tras la implementación de estrategias gamificadas.

Uno de los resultados más recurrentes fue el incremento de la motivación intrínseca, entendida como el interés genuino por aprender y participar. Tanto estudios internacionales como los realizados en Ecuador coinciden en que los elementos del juego —puntos, niveles, insignias, narrativas y retroalimentación inmediata— generan un sentido de progreso constante que fortalece la sensación de competencia y autonomía. Por ejemplo, investigaciones como las de Nurhayati y Fathurrohman (2025) evidencian que la motivación aumenta cuando los estudiantes sienten que avanzan hacia metas claras y alcanzables, mientras que en el contexto ecuatoriano, los trabajos de Sagñay Rea (2021) y Olmedo-Flores et al. (2024) destacan que la gamificación facilita un ambiente de aprendizaje más dinámico, estimulante y emocionalmente positivo.



En relación con el aprendizaje académico, los resultados presentan una tendencia mayoritariamente favorable, aunque con matices importantes. La mayoría de los estudios reportan mejoras en el rendimiento o en la comprensión de contenidos cuando la gamificación se articula con objetivos pedagógicos claros. Un ejemplo relevante es el estudio de Cóndor Catota et al. (2025), donde la gamificación analógica aplicada en matemáticas produjo avances significativos en la comprensión de fracciones, especialmente cuando se trabajó con retos cooperativos, tableros y tarjetas. De forma similar, investigaciones internacionales como las de Carcelén-Fraile et al. (2025) evidencian mejoras en desempeño y clima de aula, particularmente cuando el enfoque gamificado incorpora dinámicas cooperativas en lugar de competir por rankings.

No obstante, el análisis también revela que los impactos en el rendimiento académico no son siempre uniformes. Algunos estudios, como los señalados por Romero-Rodríguez et al. (2024), advierten que la gamificación mal diseñada, centrada exclusivamente en recompensas extrínsecas, puede generar efectos superficiales que no se traducen en aprendizajes profundos. Esta variabilidad confirma que la gamificación no actúa sola, sino que su efectividad depende de la calidad del diseño pedagógico, del equilibrio entre reto y habilidad, y de la pertinencia de los elementos de juego empleados.

Otro hallazgo relevante se relaciona con el impacto socioemocional. Una proporción importante de estudios muestra que la gamificación no solo motiva, sino que mejora la autoestima, el autoconcepto, la interacción social y el sentido de pertenencia al grupo. La revisión evidencia que cuando se integran misiones colaborativas, dinámicas cooperativas o narrativas significativas, los estudiantes se sienten más conectados con sus compañeros y con el docente, lo que mejora el clima del aula. Esto coincide con los resultados de Carcelén-Fraile et al. (2025) y con experiencias ecuatorianas que destacan el aumento del apoyo entre pares y la disminución del temor al error cuando se trabaja bajo dinámicas de juego.

Asimismo, en entornos digitales se observa una mejora notable en el engagement, especialmente en plataformas que incluyen avatares, insignias virtuales, paneles de progreso y retroalimentación inmediata. El estudio de Olmedo-Flores et al. (2024) confirma que los estudiantes en aulas virtuales gamificadas participan con mayor constancia, demuestran más interés en realizar actividades y se muestran más perseverantes en tareas que antes generaban desmotivación. Esta tendencia resulta particularmente relevante en contextos postpandemia, donde la educación híbrida y virtual continúa siendo parte del entorno educativo.

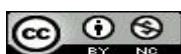


En conjunto, los resultados del análisis muestran que la gamificación tiene un impacto positivo y consistente en la motivación, el engagement y el aprendizaje, siempre que su aplicación sea cuidadosa, contextualizada y pedagógicamente fundamentada. Los hallazgos evidencian que la gamificación no es solamente una técnica lúdica, sino una estrategia metodológica capaz de generar experiencias significativas, mejorar el clima del aula y responder a desafíos contemporáneos como la falta de motivación, la desatención y la desconexión emocional de los estudiantes.

De manera transversal, el análisis también muestra que la gamificación es coherente con el marco normativo ecuatoriano, que promueve metodologías activas, innovación pedagógica, uso pertinente de TIC y desarrollo integral del estudiante. En consecuencia, los resultados respaldan la pertinencia de incorporar gamificación en contextos educativos del país, no solo como una alternativa atractiva, sino como una estrategia fundamentada en evidencia científica y articulada con las políticas educativas vigentes.

Los resultados obtenidos a partir de la revisión narrativa sistematizada permiten establecer una serie de reflexiones en torno al papel de la gamificación como estrategia educativa. En primer lugar, se evidencia que la gamificación, más que un recurso lúdico, constituye una metodología activadora del aprendizaje que articula motivación, participación y construcción significativa del conocimiento. Esto coincide con los planteamientos teóricos que sustentan la importancia de la motivación intrínseca y del sentimiento de competencia en el proceso de aprender, tal como lo describe la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (2000). Las investigaciones analizadas confirman que los elementos de juego logran fortalecer estas dimensiones psicológicas, incrementando el interés y la autonomía de los estudiantes.

Asimismo, se resalta que el impacto de la gamificación no se limita a la motivación, sino que se extiende al aprendizaje académico y socioemocional. Aunque algunos estudios reportan mejoras directas en el rendimiento, los hallazgos sugieren que este impacto se produce principalmente cuando la gamificación está alineada con objetivos pedagógicos claros, lo que coincide con las advertencias de Romero-Rodríguez et al. (2024) sobre los riesgos de enfoques superficiales basados exclusivamente en recompensas. En otras palabras, la gamificación no garantiza por sí sola un aumento del rendimiento; su efectividad depende del diseño, la coherencia didáctica y el papel del docente como mediador. Esto reafirma que la gamificación funciona como estrategia pedagógica cuando se integra con una planificación sólida y no como adición aislada de elementos de juego.

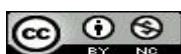


Un aspecto relevante es el efecto socioemocional que emerge de las experiencias gamificadas. Las investigaciones de Carcelén-Fraile et al. (2025) y estudios nacionales demuestran que la gamificación fomenta autoestima, interacción positiva y sentido de pertenencia, lo cual coincide con las bases del aprendizaje socioemocional. Este resultado adquiere especial importancia en contextos donde la desmotivación y el aislamiento estudiantil representan desafíos, ya que la gamificación aporta un ambiente más humano, colaborativo y emocionalmente seguro. Así, se convierte en un puente entre el aprendizaje cognitivo y el bienestar emocional, dos dimensiones inseparables del proceso formativo.

Por otra parte, la investigación permitió observar que la gamificación es viable tanto en entornos digitales como analógicos. Si bien las plataformas digitales ofrecen posibilidades amplias insignias virtuales, retroalimentación automática, tableros de progreso, los estudios ecuatorianos demuestran que incluso con recursos sencillos, como tarjetas, retos presenciales o tableros físicos, se pueden lograr resultados significativos en motivación y aprendizaje. Este hallazgo es especialmente pertinente para el contexto nacional, donde no todas las instituciones cuentan con conectividad estable o infraestructura tecnológica. La gamificación analógica, tal como evidenció Condor Catota et al. (2025), se convierte así en una alternativa efectiva, inclusiva y adaptable a diferentes realidades escolares.

De igual forma, los resultados dialogan con el marco normativo ecuatoriano, que promueve metodologías innovadoras centradas en el estudiante. Tanto la Constitución de la República del Ecuador como la LOEI y el Plan Nacional de Desarrollo “Ecuador No Se Detiene” resaltan la necesidad de fortalecer la motivación, la calidad educativa y la integración de estrategias activas. La gamificación se alinea plenamente con estas exigencias, lo que confirma su pertinencia en el ámbito educativo nacional. Por lo tanto, no solo responde a necesidades académicas, sino también a políticas públicas orientadas al desarrollo integral del estudiantado.

Finalmente, los hallazgos permiten reflexionar sobre las brechas y oportunidades para futuras investigaciones. Aunque la gamificación muestra alta efectividad en motivar, comprometer y mejorar el ambiente de aprendizaje, aún existe la necesidad de estudios con diseños más robustos que midan su impacto a largo plazo, especialmente en Ecuador. También se requiere profundizar en cómo la gamificación puede adaptarse a estudiantes con necesidades educativas diversas y cómo influye en competencias específicas como el pensamiento crítico, la autorregulación y la creatividad. Estas líneas emergentes abren posibilidades para consolidar la gamificación como una estrategia central en la transformación educativa del país.



En conjunto, la investigación confirma que la gamificación es una metodología válida, pertinente y coherente con las demandas del sistema educativo actual. Sus beneficios son múltiples cuando se aplica con intención pedagógica, sensibilidad al contexto y visión formativa, convirtiéndose en una herramienta efectiva para motivar y aprender jugando.

CONCLUSIONES

En primer lugar, la evidencia analizada demuestra que la gamificación incrementa de manera significativa la motivación y el engagement estudiantil, al integrar elementos del juego que fortalecen la autonomía, la competencia y el sentido de pertenencia. Esto genera un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, donde los estudiantes se sienten estimulados a involucrarse activamente en las tareas académicas.

En segundo lugar, los resultados indican que la gamificación mejora el aprendizaje cuando se articula con objetivos pedagógicos claros y actividades significativas. Tanto en entornos digitales como analógicos, los estudiantes logran avances en comprensión, resolución de problemas y desempeño académico, especialmente cuando los retos están graduados y la retroalimentación es inmediata. Sin embargo, estos efectos dependen de un diseño cuidadoso y no de la simple inclusión de recompensas.

Finalmente, se concluye que la gamificación es una estrategia pertinente, adaptable y coherente con las políticas educativas ecuatorianas, ya que promueve innovación, aprendizaje activo e inclusión. Su aplicación responde a necesidades reales del sistema educativo, como la desmotivación y la desconexión emocional, ofreciendo una alternativa efectiva para transformar la experiencia de aula y favorecer aprendizajes más significativos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Carcelén-Fraile, M. C., Ortiz-Guillén, J. M., Zurita-Ortega, F., Ubago-Jiménez, J. L., & Chacón-Cuberos, R. (2025). Active gamification in the emotional well-being and social skills of primary education students. *Education Sciences*, 15(2), 212. <https://doi.org/10.3390/educsci15020212>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in education. *Digital*, 3(4), 678–691. <https://doi.org/10.3390/digital3040037>
- Cóndor Catota, Z. J., Sornoza Parrales, D. R., & Vera Pisco, D. G. (2025). El impacto de la gamificación analógica en el rendimiento en fracciones con estudiantes de octavo año. *REFCalE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 13(2), 45–64. <https://doi.org/10.56124/refcale.v13i2.003>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Registro Oficial 449.
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper Perennial.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). Registro Oficial Suplemento 417.
- Nurhayati, N., & Fathurrohman, F. (2025). Gamification in school education: A systematic review of its effectiveness in improving student motivation and academic outcomes. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 2356–2368. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.6516>



Olmedo-Flores, D. E., Gordon-Merizalde, G. J., Jara-Zarria, H. M., Chuqui-Shañay, M. E., Lemá-Cordonez, S. X., & Palaguaray, D. A. (2024). La eficacia de la gamificación en el fomento de la motivación y el aprendizaje activo en aulas virtuales. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 8(4), 239–251. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>

Plan Nacional de Desarrollo 2025–2029 “Ecuador No Se Detiene.” (2025). Secretaría Nacional de Planificación.

Romero-Rodríguez, J. M., Martínez-Menéndez, A., Victoria-Maldonado, J. J., & Alonso-García, S. (2024). The reality of the gamification methodology in primary education: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 128, 102481. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102481>

Sagñay Rea, M. (2021). *Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Intercultural Ambrosio Lasso, cantón Guamote* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio DSpace UNACH.

Vigotsky, L. S. (1988). *Interacción entre enseñanza y desarrollo*. Editorial Pueblo y Educación.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

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.

