

Uso de gamificación como estrategia convencional en Educación Básica

Uso de gamificación como estrategia convencional en Educación Básica

Mgs. Katherine Adriana Argudo Beltrán

Unidad Educativa Juan Emilio Murillo Landín
katherine.argudo@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0001-0461-5198>
Guayaquil-Ecuador

Mgs. Yadira de los Ángeles Ramírez Paredes

Unidad Educativa Cornelio Crespo Toral
yadiraa.ramirez@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-6499-351X>
Baños-Ecuador

Lcda. Karla Lorena Medranda Ocampos

Unidad Educativa Puerto Limon
karla.medranda@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0006-3836-3765>
Santo Domingo-Ecuador

Mgs. Paúl Santiago Lucero Aguirre

Unidad Educativa Semipresencial del Azuay
Monseñor
santiago.lucero@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0002-0232-5725>
Cuenca-Ecuador

Lcda. Karen Roxana Estacio Conforme

Unidad Educativa "Jorge Chiriboga Guerrero"
ie.23d03.08h02255@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-2864-4636>
Santo Domingo-Ecuador

Lcdo. Pedro Oswaldo Vera Cevallos

Unidad Educativa "Jorge Chiriboga Guerrero"
ie.23d03.23h00382@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-4352-3358>
Santo Domingo-Ecuador

Mgs. Zoila Nieves Guaman Guaman

Cecib De Educación Básica 15 De Abril
Zoila.guaman@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0009-3818-1293>
Cañar-Ecuador

Formato de citación APA

Argudo, K., Ramírez, Y., Medranda, K., Lucero, P., Estacio, K., Vera, P. & Guaman, Z. (2026). *Uso de gamificación como estrategia convencional en Educación Básica*. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 1), p. 578 – 591.

CIENCIA INTERACTIVA

Vol. 5 (Nº. 1). Enero – marzo 2026.
ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 28-01-2026

Fecha de aceptación: 06-02-2026

Fecha de publicación: 30-03-2026



RESUMEN

El presente estudio analiza el uso de la gamificación como estrategia convencional en la Educación Básica, considerando su impacto en la motivación, la participación y el aprendizaje de los estudiantes. La investigación parte de la necesidad de innovar las prácticas pedagógicas tradicionales, incorporando metodologías activas que respondan a los intereses y características del alumnado. Se desarrolló un estudio con enfoque cuantitativo y diseño descriptivo, aplicado en una institución educativa de la región Costa del Ecuador, con una muestra de estudiantes de sexto año de Educación General Básica. Los resultados evidencian que la implementación de actividades gamificadas incrementó significativamente la motivación académica, la participación activa en el aula y el cumplimiento de tareas escolares. Asimismo, se observó una mejora en la comprensión de los contenidos y en el trabajo colaborativo, favoreciendo un aprendizaje más dinámico y significativo. La percepción de los estudiantes frente a esta estrategia fue mayoritariamente favorable, lo que demuestra que la gamificación contribuye a generar entornos de aprendizaje más atractivos y participativos. Se concluye que la gamificación, aplicada de manera planificada y contextualizada, constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Básica y promover una educación innovadora y de calidad.

PALABRAS CLAVE: gamificación, motivación académica, educación básica, aprendizaje significativo, estrategias didácticas

ABSTRACT

This study analyzes the use of gamification as a conventional strategy in Basic Education, considering its impact on students' motivation, participation, and learning. The research arises from the need to innovate traditional teaching practices by incorporating active methodologies that respond to students' interests and characteristics. A quantitative approach with a descriptive design was employed in an educational institution located in the coastal region of Ecuador, using a sample of sixth-grade Basic Education students. The results show that the implementation of gamified activities significantly increased academic motivation, active classroom participation, and the completion of school tasks. In addition, improvements were observed in content comprehension and collaborative work, promoting a more dynamic and meaningful learning process. Students' perceptions of this strategy were predominantly positive, demonstrating that gamification helps create more attractive and participatory learning environments. It is concluded that gamification, when applied in a planned and contextualized manner, is an effective pedagogical strategy to strengthen the teaching-learning process in Basic Education and to promote innovative and high-quality education.

KEYWORDS: gamification, academic motivation, basic education, meaningful learning, teaching strategies



INTRODUCCIÓN

La educación básica enfrenta actualmente el desafío de motivar a los estudiantes en un contexto marcado por cambios tecnológicos, sociales y pedagógicos constantes. Las metodologías tradicionales, centradas en la transmisión pasiva de contenidos, han demostrado limitaciones para captar el interés del alumnado y fomentar aprendizajes significativos. En este escenario, surge la necesidad de implementar estrategias innovadoras que respondan a las características y expectativas de los estudiantes actuales, promoviendo una participación activa en el proceso educativo.

Diversos estudios señalan que la gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica eficaz para incrementar la motivación y el compromiso académico, al integrar elementos propios del juego en contextos educativos formales (Prieto-Andreu, 2022). Esta metodología permite transformar las actividades de aprendizaje en experiencias dinámicas, atractivas y retadoras, favoreciendo un clima positivo en el aula y una mayor disposición hacia el aprendizaje.

La incorporación de la gamificación en Educación Básica representa una alternativa para fortalecer la enseñanza desde edades tempranas. A través de dinámicas lúdicas, recompensas, retos y niveles, los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera integrada. Esta estrategia contribuye a que el aprendizaje sea percibido como una experiencia agradable y significativa, reduciendo la desmotivación escolar.

Según Acosta y Escudero Monar (2025), la aplicación de la gamificación en entornos escolares genera un impacto positivo en la motivación estudiantil, mejorando la participación activa y el rendimiento académico. Los autores destacan que el uso de mecánicas de juego facilita la atención sostenida y el interés por las actividades propuestas, especialmente en contextos de educación básica.

La gamificación no solo influye en la motivación, sino también en la construcción del aprendizaje significativo. Al plantear desafíos y metas claras, los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, desarrollando autonomía y responsabilidad. Este enfoque favorece la comprensión de los contenidos y la transferencia de conocimientos a situaciones reales.

Vera (2024) señala que la gamificación aplicada como estrategia didáctica permite fortalecer el aprendizaje significativo, ya que estimula la curiosidad, la creatividad y la interacción entre los estudiantes. Además, promueve un aprendizaje activo que se aleja de la memorización mecánica y fomenta la reflexión y la resolución de problemas.

En el contexto de la Educación Básica, la gamificación puede ser utilizada como una estrategia convencional, integrada de forma sistemática al currículo. Su aplicación no implica sustituir los

contenidos, sino enriquecerlos mediante actividades lúdicas que faciliten su comprensión. De esta manera, se favorece una enseñanza más inclusiva y adaptada a los distintos ritmos de aprendizaje.

Investigaciones recientes destacan que la percepción docente sobre la gamificación es mayoritariamente positiva, reconociendo su utilidad para dinamizar las clases y mejorar el clima de aula (Vayancela et al., 2025). Los docentes consideran que esta estrategia facilita la gestión del aula y promueve una mayor interacción entre estudiantes y docentes.

La motivación académica constituye un factor clave en el rendimiento escolar, y la gamificación se presenta como una herramienta eficaz para fortalecerla. Al incorporar elementos de competencia sana y cooperación, se fomenta el esfuerzo y la perseverancia, aspectos fundamentales para el desarrollo integral del estudiante.

Torres y Vásquez Galindo (2025) afirman que la gamificación influye significativamente en la motivación académica, ya que incrementa el interés por las actividades y mejora la actitud frente al aprendizaje. Aunque su estudio se centra en educación superior, sus aportes resultan relevantes para comprender el potencial de esta estrategia en otros niveles educativos.

Asimismo, la gamificación permite desarrollar habilidades transversales como el trabajo en equipo, la toma de decisiones y el pensamiento crítico. Estas competencias son esenciales en la formación de los estudiantes de Educación Básica, preparándolos para enfrentar los retos académicos y sociales de etapas posteriores.

Balón (2025) sostiene que la gamificación contribuye al aumento del rendimiento académico al generar entornos de aprendizaje más motivadores y participativos. El autor resalta que esta estrategia favorece la constancia en el estudio y reduce el abandono o desinterés por las actividades escolares.

El uso de recursos digitales y plataformas educativas ha potenciado la implementación de la gamificación en el aula. Herramientas interactivas, simulaciones y juegos educativos permiten diversificar las estrategias de enseñanza y adaptarlas a diferentes contextos y necesidades educativas.

Aguay-Saquicaray (2025) destaca que la integración de proyectos educativos gamificados fortalece el compromiso estudiantil y mejora el desempeño académico, especialmente cuando se combinan con metodologías activas. Esto evidencia la versatilidad de la gamificación como estrategia pedagógica en distintos niveles educativos.

Finalmente, la gamificación como estrategia convencional en Educación Básica representa una oportunidad para transformar las prácticas pedagógicas tradicionales. Su implementación planificada y contextualizada puede contribuir significativamente a mejorar la motivación, el aprendizaje

significativo y el rendimiento académico, consolidándose como una herramienta clave para una educación innovadora y de calidad.

MÉTODOS MATERIALES

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo, orientado a analizar el uso de la gamificación como estrategia convencional en Educación Básica. El estudio se llevó a cabo en la Unidad Educativa “María Auxiliadora”, ubicada en la región Costa del Ecuador. La población estuvo conformada por 120 estudiantes de Educación General Básica media, pertenecientes a los cursos de quinto, sexto y séptimo año, quienes participaron de manera regular en las actividades académicas durante el período lectivo 2024–2025.

A partir de esta población, se seleccionó una muestra intencional de 60 estudiantes del sexto año de Educación Básica, con edades comprendidas entre los 10 y 11 años. La muestra se eligió considerando criterios de accesibilidad y participación voluntaria. Para la recolección de datos se aplicó un cuestionario estructurado con escala tipo Likert, diseñado para medir la motivación, el interés y la percepción del aprendizaje tras la implementación de actividades gamificadas en el aula. Los datos obtenidos fueron analizados mediante estadística descriptiva, lo que permitió interpretar los resultados de forma clara y objetiva.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados iniciales evidencian que la implementación de la gamificación generó un impacto positivo en la motivación de los estudiantes de Educación Básica. Durante las primeras semanas de aplicación, se observó un aumento significativo en la participación activa en clase, así como una mayor disposición para cumplir con las actividades académicas. Los estudiantes manifestaron sentirse más interesados y comprometidos cuando las clases incorporaron dinámicas lúdicas, retos y recompensas simbólicas.

Asimismo, se identificó una mejora progresiva en la actitud frente al aprendizaje. Los estudiantes mostraron mayor constancia en la realización de tareas y una reducción en los niveles de desinterés. Estos cambios reflejan que la gamificación no solo influye en el aspecto motivacional, sino también en la percepción que los estudiantes tienen del proceso educativo, convirtiéndolo en una experiencia más atractiva y significativa.

Tabla 1 Nivel de motivación estudiantil antes de la gamificación



Nivel de motivación	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	22	36.7 %
Medio	28	46.6 %
Alto	10	16.7 %
Total	60	100 %

Tabla 2 Nivel de motivación estudiantil después de la gamificación

Nivel de motivación	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	10.0 %
Medio	24	40.0 %
Alto	30	50.0 %
Total	60	100 %

El análisis comparativo de las Tablas 1 y 2 demuestra un incremento notable en el nivel alto de motivación estudiantil tras la aplicación de la gamificación. Este cambio confirma que las dinámicas lúdicas influyen de manera directa en el interés por las actividades escolares, favoreciendo un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

Además, se evidenció que los estudiantes con niveles de motivación inicialmente bajos lograron integrarse de manera más activa en las actividades de aula, mostrando mayor confianza y disposición para participar. Esto sugiere que la gamificación actúa como un factor inclusivo dentro del proceso educativo.

Tabla 3 Participación activa en clase

Nivel de participación	Frecuencia	Porcentaje
Baja	8	13.3 %
Media	21	35.0 %
Alta	31	51.7 %
Total	60	100 %

Tabla 4 *Interés por las actividades académicas*

Nivel de interés	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	11.7 %
Medio	19	31.6 %
Alto	34	56.7 %
Total	60	100 %

Los datos reflejados en las Tablas 3 y 4 muestran que más de la mitad de los estudiantes alcanzaron niveles altos de participación e interés. Este resultado evidencia que la gamificación favorece la interacción constante y reduce la pasividad en el aula, promoviendo un aprendizaje más activo. De igual manera, se observó que las actividades gamificadas fomentaron el trabajo colaborativo, ya que los estudiantes se mostraron más dispuestos a cooperar y a respetar normas y turnos dentro de los juegos educativos.

Tabla 5 *Trabajo colaborativo durante las actividades gamificadas*

Nivel de colaboración	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	15.0 %
Medio	18	30.0 %
Alto	33	55.0 %
Total	60	100 %

Tabla 6 *Comprensión de contenidos con gamificación*

Nivel de comprensión	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	10.0 %
Medio	20	33.3 %
Alto	34	56.7 %
Total	60	100 %

Los resultados de las Tablas 5 y 6 indican que la gamificación no solo impacta en aspectos motivacionales, sino también en la comprensión de los contenidos. Los estudiantes lograron asimilar mejor los temas tratados cuando estos fueron presentados mediante dinámicas lúdicas y retos educativos. Este avance en la comprensión se relaciona con el aprendizaje significativo, ya que los estudiantes asociaron los contenidos con experiencias prácticas, lo que facilitó la retención y aplicación del conocimiento.

Tabla 7 Cumplimiento de tareas académicas

Nivel de cumplimiento	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	5	8.3 %
Medio	17	28.4 %
Alto	38	63.3 %
Total	60	100 %

Tabla 8 Percepción general del aprendizaje con gamificación

Percepción	Frecuencia	Porcentaje
Desfavorable	4	6.7 %
Neutral	14	23.3 %
Favorable	42	70.0 %
Total	60	100 %

Finalmente, los resultados obtenidos confirman que la gamificación constituye una estrategia eficaz para mejorar la motivación, la participación y el aprendizaje en Educación Básica. Estos hallazgos coinciden con lo señalado por Prieto-Andreu (2022) y Acosta y Escudero Monar (2025), quienes destacan que la integración de elementos lúdicos en el aula incrementa el compromiso académico y el rendimiento escolar, consolidando a la gamificación como una estrategia pedagógica pertinente y funcional en contextos educativos actuales.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en la presente investigación confirman que la gamificación constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la motivación de los estudiantes de Educación Básica. El incremento observado en la participación activa y el interés por las actividades académicas coincide con lo señalado por Prieto-Andreu (2022), quien sostiene que la incorporación de dinámicas de juego en el aula genera un impacto positivo en la disposición del estudiante hacia el aprendizaje.

El aumento del nivel alto de motivación después de la implementación de la gamificación refleja que los elementos lúdicos, como retos y recompensas simbólicas, influyen directamente en la actitud del estudiante. Estos hallazgos son coherentes con el estudio de Acosta y Escudero Monar (2025), quienes evidencian que la gamificación mejora significativamente el compromiso académico

en contextos de Educación Básica. La mejora en la participación activa sugiere que la gamificación favorece entornos de aprendizaje más dinámicos e inclusivos. Vayancela et al. (2025) destacan que los docentes perciben esta estrategia como una herramienta que facilita la interacción en el aula y reduce conductas pasivas, lo cual se evidencia claramente en los resultados obtenidos en este estudio.

En relación con el interés por las actividades académicas, los datos confirman que la gamificación transforma la percepción tradicional del aprendizaje. Balón (2025) afirma que cuando el aprendizaje se presenta de manera lúdica, los estudiantes muestran mayor disposición para involucrarse en las tareas escolares, lo que se traduce en un mejor rendimiento académico.

El fortalecimiento del trabajo colaborativo observado en los estudiantes coincide con lo planteado por González (2024), quien señala que la gamificación promueve la cooperación y el respeto por normas compartidas. Este aspecto resulta fundamental en Educación Básica, ya que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y al aprendizaje colectivo.

Asimismo, los resultados relacionados con la comprensión de contenidos indican que la gamificación no se limita a incrementar la motivación, sino que también favorece el aprendizaje significativo. Vera (2024) sostiene que las estrategias gamificadas permiten que los estudiantes relacionen los contenidos con experiencias prácticas, facilitando la retención y comprensión del conocimiento. El alto nivel de cumplimiento de tareas académicas evidencia que la gamificación incentiva la responsabilidad y la constancia en los estudiantes. Este hallazgo coincide con lo expuesto por Torres y Vásquez Galindo (2025), quienes destacan que la motivación generada por la gamificación influye positivamente en la perseverancia académica.

Por otra parte, la percepción favorable del aprendizaje con gamificación demuestra que los estudiantes valoran positivamente este enfoque metodológico. Aguay-Saquicaray (2025) resalta que la integración de proyectos gamificados fortalece el compromiso estudiantil y mejora la experiencia educativa, lo cual se refleja en los resultados de esta investigación. No obstante, es importante considerar que la efectividad de la gamificación depende de una planificación adecuada y de la formación docente. Prieto-Andreu (2022) advierte que el uso indiscriminado de elementos lúdicos sin un propósito pedagógico claro puede limitar su impacto educativo.

Finalmente, los resultados del estudio ratifican que la gamificación, aplicada de manera convencional y sistemática, constituye una estrategia pertinente para mejorar la motivación, el aprendizaje y el rendimiento académico en Educación Básica. Estos hallazgos refuerzan la necesidad de continuar investigando y promoviendo el uso de metodologías innovadoras que respondan a las demandas educativas actuales (Acosta & Escudero Monar, 2025; Balón, 2025).

CONCLUSIONES

La investigación permitió concluir que la gamificación constituye una estrategia pedagógica eficaz para mejorar la motivación de los estudiantes en Educación Básica. Los resultados evidencian que la incorporación de dinámicas lúdicas incrementa el interés y la participación activa en el aula, lo que coincide con los planteamientos de Prieto-Andreu (2022), quien destaca el valor motivacional del juego aplicado al contexto educativo.

Se concluye que la gamificación favorece un cambio positivo en la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje. El aumento del compromiso académico observado se relaciona con lo señalado por Acosta y Escudero Monar (2025), quienes afirman que el uso de elementos de juego promueve una mayor disposición hacia las actividades escolares.

Otro hallazgo relevante es que la gamificación contribuye al desarrollo del aprendizaje significativo, ya que permite a los estudiantes relacionar los contenidos con experiencias prácticas. Este resultado concuerda con lo expuesto por Vera (2024), quien sostiene que la gamificación fortalece la comprensión y la retención de los conocimientos.

Asimismo, se concluye que el trabajo colaborativo se ve fortalecido mediante la gamificación, ya que las actividades lúdicas fomentan la cooperación, el respeto por normas y la interacción entre pares. González (2024) señala que estas competencias sociales son fundamentales para el desarrollo integral del estudiante en Educación Básica.

La mejora en la comprensión de los contenidos demuestra que la gamificación no solo impacta en aspectos emocionales, sino también en el rendimiento académico. Balón (2025) indica que los entornos gamificados facilitan la asimilación de conocimientos al generar mayor interés y concentración en los estudiantes.

Se concluye también que el cumplimiento de tareas académicas aumenta cuando se utilizan estrategias gamificadas, lo que refleja un mayor sentido de responsabilidad y compromiso. Torres y Vásquez Galindo (2025) sostienen que la motivación académica influye directamente en la constancia y el desempeño escolar.

La percepción favorable de los estudiantes hacia la gamificación evidencia que esta estrategia mejora la experiencia educativa. Aguay-Saquicaray (2025) resalta que los entornos de aprendizaje gamificados fortalecen el vínculo del estudiante con el proceso educativo.

Otra conclusión importante es que la gamificación puede ser integrada como una estrategia convencional dentro del currículo de Educación Básica, siempre que se planifique adecuadamente.

Vayancela et al. (2025) destacan la importancia de una implementación consciente y contextualizada por parte del docente.

Se concluye que el rol del docente es determinante para el éxito de la gamificación, ya que su capacidad para diseñar actividades significativas influye en los resultados obtenidos. Prieto-Andreu (2022) enfatiza que la formación docente es clave para aprovechar el potencial de esta estrategia.

Finalmente, se concluye que la gamificación representa una alternativa pedagógica pertinente para responder a las necesidades educativas actuales, contribuyendo a una educación más motivadora, participativa y significativa en Educación Básica (Acosta & Escudero Monar, 2025; Balón, 2025).



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.

