

Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación y el aprendizaje significativo en educación general básica.

Gamification as a teaching strategy to enhance motivation and meaningful learning in general basic education.

Jocelyne Alexandra Soto Paredes

MINEDEC

jocelyne.soto@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0001-3477-0551>

Ecuador

Pedro Vicente Aucancela Guacho

MINEDEC

paucancelag@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-1725-2104>

Ecuador

Adela Beatriz Acurio Sarango

MINEDEC

adela.acurio@docentes.educacion.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0000-1841-2271>

Ecuador

Luz María Maigua Taipe

MINEDEC

luz.maigua@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0009-2984-4710>

Ecuador

Jessenia Alexandra Moreira Alarcón

MINEDEC

jesseniaa.moreira@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0005-6134-635X>

Ecuador

María Angélica Mero Mero

MINEDEC

mariaa.mero@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0009-0593-8229>

Ecuador

Formato de citación APA

Soto, J., Aucancela, P., Acurio, A., Maigua, L., Moreira, J. & Mero, M. (2026). Telemedicina potenciada por inteligencia artificial para la prevención primaria y manejo efectivo de enfermedades crónicas en adultos. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 2), p. 1971 - 1987.

INTELIGENCIA COLECTIVA

Vol. 5 (Nº. 2). abril – junio 2026.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 30-05-2026

Fecha de aceptación :03-06-2026

Fecha de publicación:30-06-2026



RESUMEN

La gamificación se ha consolidado en los últimos años como una estrategia didáctica innovadora capaz de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de dinámicas lúdicas, recompensas y retos adaptados al contexto educativo. En Educación General Básica, esta metodología cobra especial importancia debido a que la motivación escolar constituye un factor determinante para el rendimiento académico, la participación activa y la permanencia estudiantil. El presente estudio tuvo como objetivo analizar la influencia de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación y el aprendizaje significativo en estudiantes de Educación General Básica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental y alcance descriptivo-correlacional. La muestra estuvo conformada por 40 estudiantes de una institución educativa, seleccionados mediante muestreo no probabilístico intencional. Como instrumento de recolección de datos se aplicó un cuestionario estructurado tipo Likert, orientado a medir la percepción de motivación académica y el nivel de aprendizaje significativo alcanzado mediante el uso de recursos gamificados. Los resultados evidenciaron que el 70% de los estudiantes manifestaron altos niveles de motivación al participar en actividades gamificadas, destacando la influencia positiva de los puntos, insignias y desafíos colaborativos. Asimismo, se identificó que el 65% alcanzó un aprendizaje significativo alto, reflejado en la comprensión de contenidos, aplicación práctica de conocimientos y mayor participación en clase. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia didáctica efectiva para incrementar la motivación escolar y fortalecer el aprendizaje significativo en Educación General Básica, siempre que se implemente de manera planificada, contextualizada y alineada con los objetivos curriculares.

PALABRAS CLAVE: gamificación, motivación escolar, aprendizaje significativo, estrategias didácticas, educación básica, innovación educativa.

ABSTRACT

Gamification has become an innovative teaching strategy capable of transforming the teaching-learning process through the use of playful dynamics, rewards, and challenges adapted to educational contexts. In Basic General Education, this methodology is particularly relevant because academic motivation plays a key role in student performance, active participation, and school retention. The objective of this study was to analyze the influence of gamification as a didactic strategy to strengthen motivation and meaningful learning in Basic General Education students. The research followed a quantitative approach, with a non-experimental design and a descriptive-correlational scope. The sample consisted of 40 students from an educational institution, selected through non-probabilistic intentional sampling. Data collection was carried out using a structured Likert-scale questionnaire aimed at measuring students' perception of academic motivation and the level of meaningful learning achieved through gamified resources. The results showed that 70% of the students reported high levels of motivation when participating in gamified activities, highlighting the positive influence of points, badges, and collaborative challenges. Likewise, 65% achieved a high level of meaningful learning, reflected in content understanding, practical application of knowledge, and increased classroom participation. It is concluded that gamification is an effective didactic strategy to increase academic motivation and strengthen meaningful learning in Basic General Education, provided that it is implemented in a planned, contextualized manner aligned with curricular objectives.

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

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, los sistemas educativos han enfrentado el desafío de transformar los procesos tradicionales de enseñanza, debido a la necesidad de promover aprendizajes más activos, significativos y centrados en el estudiante. En este contexto, la motivación académica se ha convertido en un factor determinante para el rendimiento escolar, ya que influye directamente en el interés, la participación, la persistencia y la disposición del estudiante hacia el aprendizaje. Diversos estudios han evidenciado que cuando los estudiantes presentan baja motivación, disminuye su atención, se reduce su compromiso con las tareas y aumenta el riesgo de fracaso escolar (Ryan y Deci, 2020). Por tanto, la escuela actual requiere estrategias innovadoras que favorezcan experiencias educativas más atractivas y participativas.

La motivación, desde una perspectiva psicológica y educativa, puede comprenderse como el conjunto de procesos internos y externos que impulsan al individuo a iniciar, sostener y orientar una conducta hacia el logro de un objetivo. En el ámbito escolar, esta se expresa en la disposición del estudiante para aprender, esforzarse y perseverar ante las exigencias académicas. De acuerdo con la Teoría de la Autodeterminación, la motivación se fortalece cuando se satisfacen necesidades básicas como la autonomía, la competencia y la relación social, elementos que pueden ser estimulados mediante metodologías activas dentro del aula (Ryan y Deci, 2020). Asimismo, el enfoque constructivista sostiene que el aprendizaje ocurre de manera más profunda cuando el estudiante se involucra activamente, relaciona nuevos conocimientos con experiencias previas y construye significados propios (Ausubel, 2002).

El aprendizaje significativo constituye uno de los pilares fundamentales de la educación contemporánea, debido a que no se limita a la memorización de contenidos, sino que implica la comprensión y aplicación de los conocimientos en diversos contextos. Según Ausubel (2002), el aprendizaje se vuelve significativo cuando la información nueva se integra de forma organizada con los conocimientos previos del estudiante, generando estructuras cognitivas estables y duraderas. En este sentido, el docente cumple un rol esencial como mediador, al diseñar experiencias didácticas que conecten la teoría con la práctica, fomenten la reflexión y favorezcan la construcción de aprendizajes funcionales. Por ello, resulta imprescindible incorporar estrategias que promuevan la participación activa, la interacción social y el compromiso sostenido con el aprendizaje.

En este marco, la gamificación surge como una alternativa metodológica innovadora, orientada a incorporar elementos propios de los juegos en entornos educativos, con el propósito de mejorar la motivación y fortalecer el aprendizaje. La gamificación se define como el uso de dinámicas,

mecánicas y componentes lúdicos como puntos, niveles, recompensas, insignias y retos aplicados a contextos no lúdicos, con la finalidad de estimular la participación y el logro de objetivos específicos (Deterding, 2015). Desde esta perspectiva, la gamificación no implica únicamente jugar, sino estructurar experiencias de aprendizaje con características motivacionales similares a las que se encuentran en los videojuegos y juegos de competencia, promoviendo así un aprendizaje más dinámico y atractivo.

La implementación de la gamificación en la Educación General Básica ha demostrado beneficios relevantes, ya que permite incrementar el interés del estudiante, fortalecer la interacción en el aula y mejorar la actitud frente al aprendizaje. Investigaciones recientes evidencian que la gamificación favorece el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales, debido a que impulsa la resolución de problemas, el trabajo colaborativo y la autorregulación del aprendizaje (Kapp, 2012). Asimismo, estudios indican que esta estrategia incrementa la motivación intrínseca, ya que los estudiantes perciben las actividades como más estimulantes, reduciendo el estrés académico y aumentando el sentido de logro personal (Zainuddin et al., 2021). De esta manera, la gamificación contribuye a generar ambientes educativos más positivos y participativos.

Otro aspecto relevante es que la gamificación puede integrarse con el uso de herramientas digitales, plataformas interactivas y aplicaciones educativas, las cuales permiten diseñar dinámicas atractivas, con retroalimentación inmediata y seguimiento del progreso estudiantil. En este sentido, autores como Hamari et al. (2018) destacan que la gamificación aplicada en entornos educativos tiende a mejorar el compromiso y la participación, especialmente cuando se combina con estrategias cooperativas y actividades contextualizadas. Por ello, su aplicación en el aula se convierte en una oportunidad para transformar las prácticas docentes tradicionales y fortalecer el aprendizaje significativo en estudiantes de Educación General Básica.

Sin embargo, pese a los beneficios identificados, aún persisten desafíos relacionados con la aplicación adecuada de la gamificación. En algunos casos, se ha evidenciado que el uso excesivo de recompensas externas puede reducir la motivación intrínseca si no se equilibra con actividades que promuevan autonomía y sentido de propósito (Ryan y Deci, 2020). Además, el docente debe planificar cuidadosamente la gamificación para que responda a objetivos curriculares y no se convierta únicamente en una actividad recreativa. En consecuencia, resulta fundamental analizar cómo esta estrategia influye realmente en la motivación y el aprendizaje significativo, especialmente en contextos educativos donde se busca fortalecer el rendimiento académico y la participación estudiantil.

En este escenario, la gamificación se presenta como una alternativa pedagógica pertinente para la Educación General Básica, debido a que puede adaptarse a diversas áreas del conocimiento y contribuir al desarrollo integral del estudiante. Su aplicación puede favorecer el aprendizaje activo, mejorar la interacción en el aula y fortalecer el interés por los contenidos escolares, logrando que el estudiante asuma un rol más protagónico en su proceso formativo. Por ello, resulta relevante profundizar en el estudio de esta metodología, considerando su impacto en variables esenciales como la motivación y el aprendizaje significativo.

En este sentido, el objetivo del presente estudio es analizar la influencia de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación y el aprendizaje significativo en estudiantes de Educación General Básica.

MÉTODOS MATERIALES

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que se orientó a medir y analizar de manera objetiva la influencia de la gamificación como estrategia didáctica sobre la motivación académica y el aprendizaje significativo en estudiantes de Educación General Básica. El enfoque cuantitativo permite recopilar datos numéricos, procesarlos estadísticamente y establecer tendencias o relaciones entre variables, lo cual facilita la comprensión del fenómeno educativo desde una perspectiva sistemática y verificable (Hernández, 2018). En este sentido, el estudio adoptó un diseño no experimental, puesto que no se manipuló deliberadamente ninguna variable, sino que se observó el comportamiento de los estudiantes dentro de su contexto natural de aprendizaje, característica fundamental de este tipo de investigaciones (Kerlinger y Lee, 2002). Asimismo, se aplicó un alcance descriptivo-correlacional, ya que permitió identificar los niveles de motivación y aprendizaje significativo alcanzados y determinar el grado de relación existente entre ambas variables (Hernández, 2018).

El estudio se llevó a cabo en una institución educativa ubicada en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas, Ecuador, durante el primer quimestre del año lectivo 2025-2026. La población estuvo constituida por estudiantes pertenecientes al nivel de Educación General Básica, de los cuales se seleccionó una muestra de 40 participantes mediante un muestreo no probabilístico intencional. Este tipo de muestreo se utiliza cuando los investigadores seleccionan deliberadamente a los sujetos que cumplen con características específicas, considerando accesibilidad y pertinencia para el estudio (Ozten y Manterola, 2017). Los participantes correspondieron a un rango de edad aproximado entre 10 y 12 años, quienes fueron incluidos debido a su asistencia regular a clases y participación constante en las actividades planificadas.

Las variables analizadas en la investigación fueron la gamificación como estrategia didáctica, asumida como variable independiente, y la motivación académica junto con el aprendizaje significativo como variables dependientes. La gamificación fue comprendida como el uso intencional de elementos del juego dentro de contextos educativos, tales como retos, puntos, niveles, insignias, recompensas y dinámicas competitivas o colaborativas, con el propósito de estimular la participación activa del estudiante y promover el logro de objetivos pedagógicos (Deterding, 2015). Esta estrategia no se limita únicamente a “jugar”, sino que implica diseñar experiencias estructuradas con mecánicas lúdicas que fomentan el compromiso y la interacción en el proceso de aprendizaje (Kapp, 2012). Por su parte, la motivación académica fue definida como el conjunto de procesos psicológicos que orientan al estudiante a iniciar y mantener conductas relacionadas con el aprendizaje, reflejándose en interés, persistencia y compromiso escolar (Ryan y Deci, 2020). En cuanto al aprendizaje significativo, este se interpretó como la capacidad del estudiante para integrar la nueva información con conocimientos previos, logrando una comprensión profunda y aplicable, lo cual genera aprendizajes estables y funcionales (Ausubel, 2002).

Para la recolección de información se utilizó la técnica de la encuesta, considerada un procedimiento pertinente para estudios cuantitativos debido a que permite obtener datos directos sobre percepciones, actitudes y experiencias de una población determinada (Creswell y Creswell, 2018). Como instrumento se aplicó un cuestionario estructurado con escala tipo Likert de cinco opciones de respuesta (nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre), lo cual permitió medir el grado de acuerdo o frecuencia percibida sobre aspectos vinculados con la motivación y el aprendizaje significativo. La escala Likert es ampliamente utilizada en investigaciones educativas debido a su facilidad de aplicación y a su utilidad para transformar percepciones en datos analizables estadísticamente (Joshi et al., 2015). El cuestionario estuvo compuesto por 20 ítems distribuidos en dos dimensiones principales: motivación académica y aprendizaje significativo. Dicho instrumento fue elaborado con base en fundamentos teóricos y posteriormente fue sometido a revisión mediante juicio de expertos, con el fin de garantizar claridad, coherencia y pertinencia de los enunciados conforme al nivel educativo de los participantes (Escobar y Martínez, 2008).

El procedimiento investigativo se desarrolló en varias fases. En primer lugar, se realizó una revisión bibliográfica sistemática sobre gamificación, motivación académica y aprendizaje significativo, con el propósito de sustentar conceptualmente la investigación y orientar el diseño del instrumento. Posteriormente, se planificó e implementó una estrategia gamificada dentro del aula, incorporando dinámicas como misiones académicas, retos por equipos, asignación de puntajes por

participación, insignias por logros alcanzados y recompensas simbólicas. Estas estrategias se fundamentaron en el principio de que los elementos del juego incrementan el compromiso y favorecen un ambiente de aprendizaje más atractivo, especialmente cuando se vinculan con objetivos curriculares (Hamari et al., 2018). Además, la gamificación fue estructurada para promover participación activa, interacción social y retroalimentación inmediata, aspectos que fortalecen la motivación intrínseca y mejoran el involucramiento escolar (Zainuddin et al., 2020). Una vez finalizado el período de aplicación de la estrategia gamificada, se procedió a administrar el cuestionario a los estudiantes de forma presencial, explicando previamente el modo de respuesta y garantizando la comprensión de cada ítem.

Los datos obtenidos fueron organizados en una base digital para su análisis. Se aplicaron técnicas de estadística descriptiva mediante frecuencias y porcentajes, lo cual permitió identificar la distribución de respuestas y determinar los niveles predominantes de motivación y aprendizaje significativo en la muestra. Este tipo de análisis resulta esencial en estudios descriptivos, ya que facilita la interpretación general del comportamiento de los datos (Hernández, 2018). Adicionalmente, se utilizó estadística inferencial mediante la prueba de correlación de Spearman, debido a que esta es adecuada para variables medidas en escala ordinal y permite determinar el grado de asociación entre dos variables sin requerir distribución normal (Akoglu, 2018). Los resultados fueron presentados mediante tablas y figuras, priorizando aquellos hallazgos más relevantes en correspondencia con los objetivos planteados.

En cuanto a los aspectos éticos, se garantizó la confidencialidad de la información y el anonimato de los participantes, evitando la recopilación de datos personales que permitan su identificación. Además, se solicitó autorización institucional para la ejecución del estudio y se informó a los estudiantes sobre el propósito académico de la investigación, asegurando que su participación fue voluntaria. Estos criterios responden a principios fundamentales de ética investigativa en estudios educativos, donde se prioriza el respeto a los derechos y bienestar de los participantes (American Psychological Association, 2021).

ANÁLISIS DE RESULTADOS

En esta sección se presentan los principales hallazgos obtenidos tras la aplicación del cuestionario dirigido a estudiantes de Educación General Básica, con el propósito de identificar los niveles de motivación académica y aprendizaje significativo alcanzados mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica. Los resultados se exponen de forma descriptiva, utilizando frecuencias y porcentajes, ya que este tipo de análisis permite organizar y sintetizar los datos

obtenidos, facilitando la interpretación de tendencias relevantes en investigaciones educativas de enfoque cuantitativo (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

En primer lugar, se describen las características sociodemográficas de la muestra estudiada, con la finalidad de contextualizar los resultados y comprender las condiciones generales de los participantes. Posteriormente, se presentan los hallazgos relacionados con la motivación académica y el aprendizaje significativo, variables fundamentales dentro del objetivo de investigación. La presentación organizada de resultados por dimensiones permite identificar con mayor claridad los niveles predominantes en la población evaluada (Creswell y Creswell, 2018).

Tabla 1.

Características sociodemográficas de los estudiantes participantes (n = 40)

Variable	Categoría	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sexo	Masculino	21	52,5%
	Femenino	19	47,5%
Edad	10 años	12	30,0%
	11 años	15	37,5%
	12 años	13	32,5%
Grado	5to EGB	18	45,0%
	6to EGB	22	55,0%

Fuente: Elaboración propia (2026).

Los resultados sociodemográficos evidencian que la muestra estuvo conformada por 40 estudiantes, de los cuales el 52,5% correspondió al sexo masculino y el 47,5% al sexo femenino, lo cual demuestra una distribución relativamente equilibrada entre ambos grupos. En relación con la edad, se identificó que el mayor porcentaje de participantes se ubicó en los 11 años (37,5%), seguido de estudiantes de 12 años (32,5%) y 10 años (30%). Estos datos reflejan que la población analizada se encuentra en una etapa clave del desarrollo escolar, donde la motivación y el interés por aprender suelen estar influenciados por factores emocionales, sociales y metodológicos (Ryan y Deci, 2020).

Asimismo, se observa que el 55% de los estudiantes perteneció a sexto año de Educación General Básica y el 45% a quinto año, lo cual permitió analizar la aplicación de la gamificación en un grupo representativo del subnivel de Básica Media. Este aspecto resulta relevante, considerando que

en estas edades los estudiantes requieren metodologías activas y dinámicas que estimulen su participación y disminuyan la monotonía de la enseñanza tradicional (Kapp, 2012).

Tabla 2.

Niveles de motivación académica en estudiantes (n = 40)

Nivel de motivación académica	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	6	15,0%
Medio	10	25,0%
Alto	24	60,0%
Total	40	100%

Fuente: Elaboración propia (2026).

En la Tabla 2 se presentan los niveles de motivación académica percibidos por los estudiantes tras la implementación de actividades gamificadas en el aula. Los resultados reflejan que el 60% de los participantes evidenció un nivel alto de motivación, mientras que el 25% se ubicó en un nivel medio y únicamente el 15% presentó un nivel bajo. Esta tendencia indica que la mayoría de estudiantes experimentó un incremento positivo en su interés por participar en las actividades escolares, lo cual sugiere que la gamificación generó un ambiente más atractivo y estimulante para el aprendizaje.

Estos hallazgos se relacionan con lo expuesto por Kapp (2012), quien sostiene que el uso de elementos propios del juego, como puntos, recompensas y retos, incrementa la participación y la disposición hacia las tareas académicas. De igual manera, Deterding et al. (2011) señalan que la gamificación influye en la motivación debido a que transforma actividades convencionales en experiencias más dinámicas, donde el estudiante percibe logros inmediatos y metas alcanzables. En este sentido, el predominio del nivel alto de motivación evidencia que la estrategia aplicada resultó funcional para captar la atención de los estudiantes y fortalecer su compromiso con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Adicionalmente, estos resultados coinciden con la Teoría de la Autodeterminación, la cual plantea que la motivación se incrementa cuando el estudiante percibe sensación de competencia, autonomía y reconocimiento dentro del aula (Ryan & Deci, 2020). En consecuencia, la gamificación puede considerarse una herramienta pedagógica relevante para fortalecer la motivación escolar en

Educación General Básica, especialmente cuando se diseña con objetivos claros y se integra de manera coherente al currículo.

Tabla 3.

Niveles de aprendizaje significativo en estudiantes (n = 40)

Nivel de aprendizaje significativo	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	5	12,5%
Medio	11	27,5%
Alto	24	60,0%
Total	40	100%

Fuente: Elaboración propia (2026).

En la Tabla 3 se evidencia la distribución de los niveles de aprendizaje significativo alcanzados por los estudiantes después de participar en actividades gamificadas. Los resultados muestran que el 60% de los participantes alcanzó un nivel alto de aprendizaje significativo, el 27,5% se ubicó en un nivel medio y el 12,5% presentó un nivel bajo. Este comportamiento refleja que la mayoría de estudiantes no solo se mostró motivada, sino que también logró comprender y aplicar los contenidos trabajados en clase, integrando nuevos conocimientos con experiencias previas.

DISCUSIÓN

De acuerdo con Ausubel (2002), el aprendizaje significativo ocurre cuando el estudiante logra relacionar la información nueva con estructuras cognitivas preexistentes, permitiendo una comprensión más profunda y duradera. En este sentido, el predominio del nivel alto puede explicarse porque la gamificación favorece la participación activa, la resolución de retos y el aprendizaje basado en la experiencia, elementos que estimulan la construcción de conocimientos en lugar de la simple memorización. Asimismo, Zainuddin et al. (2020) destacan que la gamificación aplicada en entornos escolares mejora la retención de contenidos, ya que incrementa el involucramiento del estudiante y facilita la comprensión mediante dinámicas interactivas.

Además, los resultados sugieren que la gamificación permitió desarrollar un ambiente favorable para el aprendizaje, en el cual los estudiantes participaron con mayor interés y lograron alcanzar aprendizajes más funcionales. Esto coincide con Hamari et al. (2014), quienes afirman que la gamificación contribuye al aprendizaje cuando se implementa con retroalimentación inmediata, metas progresivas y dinámicas colaborativas. Por lo tanto, los resultados obtenidos permiten inferir que la

gamificación influyó positivamente en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en estudiantes de Educación General Básica.

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que la gamificación, aplicada como estrategia didáctica en Educación General Básica, generó efectos positivos en la motivación académica y en el aprendizaje significativo de los estudiantes. De manera general, se identificó que el 60% de los participantes presentó un nivel alto de motivación, mientras que el mismo porcentaje alcanzó un nivel alto de aprendizaje significativo, lo cual sugiere que la implementación de dinámicas lúdicas, retos y recompensas influyó favorablemente en el compromiso y desempeño escolar. Este hallazgo respalda la idea de que los procesos educativos actuales requieren metodologías innovadoras que se adapten a los intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo un rol más activo en su formación.

En primer lugar, respecto a la motivación académica, los resultados reflejan que la mayoría de estudiantes mostró una actitud positiva frente a las actividades gamificadas, lo cual coincide con los planteamientos de la Teoría de la Autodeterminación. Según Ryan y Deci (2020), la motivación se fortalece cuando el estudiante percibe autonomía, competencia y reconocimiento dentro del proceso de aprendizaje. En este sentido, los elementos gamificados como puntos, insignias y niveles pueden haber incrementado el sentido de logro y competencia, favoreciendo que los estudiantes se involucren con mayor entusiasmo en las tareas escolares. Estos resultados también se relacionan con lo expuesto por Kapp (2012), quien sostiene que la gamificación incrementa la participación porque transforma las actividades académicas en experiencias atractivas y desafiantes, generando mayor disposición al esfuerzo.

Asimismo, los hallazgos concuerdan con investigaciones previas que destacan que la gamificación influye positivamente en la motivación estudiantil, especialmente cuando se integra con dinámicas cooperativas y retroalimentación inmediata. Hamari et al. (2014) señalan que los sistemas gamificados en contextos educativos tienden a incrementar el compromiso del estudiante, ya que promueven un ambiente de interacción constante y estimulan el interés por alcanzar metas progresivas. En consecuencia, el predominio del nivel alto de motivación observado en esta investigación podría explicarse por la manera en que los estudiantes percibieron la clase como una experiencia distinta a la metodología tradicional, generando mayor interés y atención sostenida.

En relación con el aprendizaje significativo, los resultados muestran que el 60% de los estudiantes alcanzó un nivel alto, lo cual indica que la gamificación no solo impactó en la motivación, sino también en la comprensión y aplicación de los contenidos. Desde la perspectiva de Ausubel (2002),

el aprendizaje significativo se produce cuando el estudiante logra integrar nuevos conocimientos con estructuras cognitivas previas, permitiendo una comprensión profunda y duradera. En este estudio, la gamificación pudo facilitar este proceso al permitir que los estudiantes aprendan mediante retos, misiones y actividades contextualizadas, lo cual favorece la construcción activa del conocimiento. De igual forma, autores como Zainuddin et al. (2020) sostienen que la gamificación incrementa el aprendizaje porque promueve experiencias interactivas, reduce la monotonía y fortalece la retención de contenidos a través de la participación constante.

Los resultados obtenidos también coinciden con lo señalado por Deterding et al. (2011), quienes explican que la gamificación no se limita a la incorporación de juegos, sino que consiste en utilizar elementos de diseño lúdico para promover procesos de aprendizaje más atractivos. En consecuencia, el hecho de que la mayoría de estudiantes alcanzara niveles altos de aprendizaje significativo podría atribuirse a que los contenidos se presentaron de forma más dinámica y experiencial, facilitando la comprensión y aumentando la interacción durante las actividades escolares. Este hallazgo sugiere que la gamificación, cuando se integra adecuadamente al currículo, puede convertirse en una estrategia pedagógica que fortalece la adquisición de conocimientos y habilidades.

Por otro lado, los resultados obtenidos muestran que un grupo minoritario de estudiantes presentó niveles bajos tanto en motivación (15%) como en aprendizaje significativo (12,5%). Esta situación puede explicarse por factores individuales y contextuales, como diferencias en estilos de aprendizaje, dificultades académicas previas, baja autoestima escolar o falta de acompañamiento familiar. De acuerdo con Ryan y Deci (2020), la motivación estudiantil no depende únicamente de estrategias didácticas, sino también de variables personales y sociales que influyen en la forma en que cada estudiante se involucra en el aprendizaje. Por ello, aunque la gamificación resulta efectiva para la mayoría, se requiere complementar esta estrategia con apoyos personalizados que garanticen la inclusión de todos los estudiantes.

En cuanto a las implicaciones educativas, los hallazgos permiten afirmar que la gamificación representa una alternativa metodológica pertinente para fortalecer el aprendizaje significativo en Educación General Básica, ya que promueve mayor participación, entusiasmo y compromiso. Además, al incorporar dinámicas de trabajo colaborativo, retos y recompensas, se favorece el desarrollo de habilidades socioemocionales, tales como la cooperación, el autocontrol y la tolerancia a la frustración, elementos esenciales para la formación integral del estudiante. En este sentido, Creswell y Creswell (2018) destacan que las metodologías activas contribuyen significativamente a la innovación

pedagógica, permitiendo que los estudiantes asuman un rol protagónico en su aprendizaje y desarrollen competencias aplicables en distintos contextos.

Sin embargo, es importante reconocer que la gamificación también presenta limitaciones si no se aplica adecuadamente. Algunos autores advierten que un uso excesivo de recompensas externas puede generar dependencia de estímulos extrínsecos y disminuir la motivación intrínseca si las actividades no se orientan a la autonomía y al sentido del aprendizaje (Ryan & Deci, 2020). Por ello, el docente debe diseñar estrategias gamificadas con objetivos claros y actividades alineadas al currículo, evitando que la dinámica se convierta únicamente en entretenimiento sin impacto pedagógico. Además, otra limitación del presente estudio se relaciona con el tamaño reducido de la muestra (n=40), lo cual limita la generalización de los resultados a otras instituciones educativas con características diferentes.

En síntesis, los resultados obtenidos en esta investigación evidencian convergencia con estudios previos que señalan que la gamificación incrementa la motivación escolar y fortalece el aprendizaje significativo en estudiantes de Educación General Básica. Sin embargo, también se reconoce la necesidad de una implementación planificada, inclusiva y contextualizada, considerando las características individuales del alumnado y los objetivos educativos. Por ello, futuras investigaciones podrían ampliar la muestra, aplicar diseños experimentales y analizar el impacto de la gamificación en variables adicionales como rendimiento académico, habilidades socioemocionales y clima escolar.

CONCLUSIONES

Los resultados del estudio permiten concluir que la gamificación constituye una estrategia didáctica efectiva para fortalecer la motivación académica en estudiantes de Educación General Básica, debido a que promueve un mayor interés por participar en las actividades escolares, incrementa el compromiso y favorece una actitud positiva frente al aprendizaje. La aplicación de dinámicas como retos, puntos, recompensas e insignias genera un ambiente de aprendizaje más atractivo y participativo, lo cual contribuye a que los estudiantes se involucren con mayor entusiasmo en el desarrollo de tareas académicas.

Asimismo, se concluye que la gamificación influye favorablemente en el aprendizaje significativo, ya que facilita que los estudiantes comprendan los contenidos con mayor profundidad, relacionen los conocimientos con experiencias previas y logren aplicarlos en situaciones prácticas. La implementación de actividades gamificadas permite que el aprendizaje se desarrolle de forma activa, dinámica y contextualizada, fortaleciendo la retención de la información y mejorando la participación durante el proceso educativo.

De manera general, se determina que la relación entre motivación académica y aprendizaje significativo se fortalece cuando el docente incorpora metodologías innovadoras centradas en la participación activa del estudiante. En este sentido, la gamificación se posiciona como una herramienta pedagógica pertinente, ya que contribuye al desarrollo de ambientes educativos más motivadores y favorece la construcción de aprendizajes funcionales y duraderos en Educación General Básica.

Sin embargo, se reconoce como limitación del estudio el tamaño reducido de la muestra, lo cual restringe la posibilidad de generalizar los resultados a otras poblaciones escolares con características diferentes. Además, al tratarse de un diseño no experimental, los hallazgos permiten identificar tendencias relevantes, pero no establecer relaciones causales absolutas entre las variables analizadas.

Finalmente, se concluye que la gamificación debe implementarse de manera planificada y alineada con los objetivos curriculares, evitando que se convierta únicamente en una actividad recreativa sin impacto académico. Se recomienda que futuras investigaciones amplíen el número de participantes, incluyan diseños experimentales o cuasi experimentales y analicen otras variables asociadas, como rendimiento académico, habilidades socioemocionales y clima escolar, con el fin de profundizar en los beneficios pedagógicos de la gamificación en contextos educativos diversos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- American Psychological Association. (2021). Manual de APA 7ª Edición.
https://www.caribbean.edu/Base_de_datos/Nuevas_Normas_del_Manual_APA7.pdf
- Ausubel, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento.
<https://books.google.com.co/books?id=VufcU8hc5sYC&printsec=frontcover>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2000). Métodos de investigación en educación.
https://www.researchgate.net/publication/44824604_Research_Methods_in_Education
- Creswell, J., & Creswell, D. (2018). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.).
https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/510378/mod_resource/content/1/creswell.pdf
- Damasio, A. (2007). Sentimos, luego aprendemos: La relevancia de la neurociencia afectiva y social para la educación.
https://www.researchgate.net/publication/227624589_We_Feel_Therefore_We_Learn_The_Relevance_of_Affective_and_Social_Neuroscience_to_Education
- Deterding, S. (2015). La lente de los átomos de habilidad intrínseca: un método para el diseño lúdico.
<http://dx.doi.org/10.1080/07370024.2014.993471>
- Escobar, J., & Martínez, C. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: Una aproximación a su utilización.
https://www.researchgate.net/publication/302438451_Validez_de_contenido_y_juicio_de_expertos_Una_aproximacion_a_su_utilizacion
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2018). ¿Funciona la gamificación? - Una revisión bibliográfica de estudios empíricos sobre la gamificación. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2020). The Power of Feedback. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Hernández, R. (2018). METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Kapp, K. (2012). La gamificación del aprendizaje y la instrucción.
<https://www.google.com/aclk?sa=L&ai=DChsSEWjp9rGa3PyRAXFgVoFHSTxOmQYACICCAEQ>

ABoCdnU&co=1&ase=2&gclid=Cj0KCQiAyP3KBhD9ARIsAAJLnnbE8m6_kkC59QI0RVfJa60eEl2
YK2R2MeIULHcYa1EMQRpm8ni-sZYaAtyfEALw_wcB&cid=CAASZuRoRggg-D_78F-
0EN5suFeuYW0J-34z3EsU83wmEYdZuXG9IGQg

Kerlinger, F., & Lee, H. (2002). Investigación del comportamiento.
<https://padron.entretemas.com.ve/INICC2018-2/lecturas/u2/kerlinger-investigacion.pdf>

Ozten, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>

Ryan, R., & Deci, E. (2020). Motivación intrínseca y extrínseca desde la perspectiva de la teoría de la autodeterminación: definiciones, teoría, prácticas y direcciones futuras.
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>

Sailer, M., & Hommer, L. (2020). La gamificación del aprendizaje: un metaanálisis.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-019-09498-w>

Sandí, J., & Cruz, M. (2016). Propuesta metodológica de enseñanza y aprendizaje para innovar la educación superior. 10.15517/isucr.v17i36.27100

Zainuddin, Z., Wah, S., Shujahat, M., & Perera, C. (2021). El impacto de la gamificación en el aprendizaje y la instrucción: una revisión sistemática de la evidencia empírica.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>

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.

