

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i2.1068>

Gamificación como estrategia para mejorar la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de primaria

Gamification as a strategy to improve motivation and academic performance in students

Evelyn Deyaneira Córdova Yoza

evelyncordovay98@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-2952-7176>

Unidad Educativa Fiscal 12 de Octubre
Manta - Ecuador

Wilson Marcelo Rodríguez Calapiña

wrodriguez6919@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-8815-6672>

Universidad de Investigación e Innovación de México - UIIX
Manta - Píllaro

Nury Lisseth Zambrano Mendoza

zambrano1192@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-3930-4040>

Investigador Independiente
Manta - Ecuador

Nuvia Fátima Holguín Delgado

fattyholguind@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-2819-2591>

Unidad Educativa Carlos Polit Ortiz
Manta - Ecuador

Elsa Andreina Mendoza Cedeño

<https://orcid.org/0009-0002-1958-1282>

mendoormacel@hotmail.com

Investigador Independiente
Manta - Ecuador

Artículo recibido: 10 abril 2025 - Aceptado para publicación: 20 mayo 2025
Conflictos de intereses: Ninguno que declarar

RESUMEN

La educación contemporánea enfrenta el desafío de mantener la atención y la motivación de los estudiantes en un contexto donde las tecnologías y el entretenimiento digital capturan gran parte de su interés. En este escenario, la gamificación se presenta como una estrategia metodológica innovadora que puede transformar la experiencia educativa. El presente estudio tiene como objetivo analizar el impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico de estudiantes de educación primaria. Para ello, se aplicó una encuesta estructurada a una muestra de 30 alumnos de cuarto a sexto grado de una institución educativa urbana, indagando aspectos relacionados con su interés en las actividades académicas, la percepción del aprendizaje y la

relación entre el juego y los contenidos escolares. La información recopilada evidenció un aumento significativo en la disposición de los estudiantes para participar en las actividades de aula, así como una mejora en su rendimiento académico, especialmente en asignaturas como Matemáticas y Lengua. Asimismo, los estudiantes manifestaron sentirse más motivados cuando los contenidos eran presentados mediante dinámicas lúdicas y sistemas de recompensas simbólicas. En conclusión, la gamificación se presenta como una herramienta eficaz para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación primaria, potenciando tanto la motivación intrínseca como los logros académicos de los estudiantes.

Palabras Claves: gamificación, atención , estudiantes, motivación

ABSTRACT

Contemporary education faces the challenge of maintaining the attention and motivation of students in a context where technologies and digital entertainment capture much of their interest. In this scenario, gamification is presented as an innovative methodological strategy that can transform the educational experience. The present study aims to analyze the impact of gamification on the motivation and academic performance of elementary school students. For this purpose, a structured survey was applied to a sample of 30 students from fourth to sixth grade of an urban educational institution, inquiring about aspects related to their interest in academic activities, the perception of learning and the relationship between the game and school contents. The information gathered showed a significant increase in the students' willingness to participate in classroom activities, as well as an improvement in their academic performance, especially in subjects such as Mathematics and Language. Likewise, students expressed feeling more motivated when the contents were presented through playful dynamics and symbolic reward systems. In conclusion, gamification is presented as an effective tool to improve teaching-learning processes in primary education, enhancing both intrinsic motivation and academic achievement of students.

Keywords: gamification, attention, students, motivation

INTRODUCCIÓN

La educación inicial y primaria constituye una etapa fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, puesto que es aquí donde se consolidan las bases cognitivas, sociales y emocionales que permitirán el desenvolvimiento futuro en contextos académicos más complejos por ende se debe cambiar la educación tradicional por aprendizajes significativos a través de un modelo constructivista. De acuerdo con Cusme (2023) define a la educación tradicional como un modelo de enseñanza que se centra en el profesor y su papel como transmisor de conocimientos, no obstante, diversos estudios evidencian una preocupante disminución del interés y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje formal, motivada en parte por el uso tradicional y repetitivo de metodologías pedagógicas que no responden a las necesidades e intereses de las nuevas generaciones con lo mencionado anteriormente coinciden Gálvan & Siado (2021) al manifestar que el proceso educativo actual aún se ve afectado por lo tradicional, lo memorístico y lo rutinario en lo intelectual, posiblemente, porque en los estudiantes no se fomenta una educación activa y participativa. Se debe recordar que el estudiantado de hoy están inmersos en un entorno digital dinámico, interactivo y altamente estimulante, lo que genera una desconexión entre sus experiencias cotidianas y las prácticas escolares, es decir, el estudiantado debe tener una formación holística. Con lo mencionado coinciden Solís et al., (2019) al expresar que la educación como un hecho y practica social, se reserva al desarrollo de la capacidad intelectual, afectiva y moral de un individuo, frente a esta realidad, surge la necesidad de implementar estrategias didácticas innovadoras que, sin perder el rigor pedagógico, logren captar la atención de los estudiantes, fomentar su participación activa y promover un aprendizaje significativo. En este contexto, la gamificación emerge como una alternativa metodológica prometedora que incorpora elementos propios como:

- El juego
- La competencia,
- Los niveles las recompensas
- Los desafíos y la narrativa

Todas estas actividades se pueden ejecutar dentro del ambiente educativo, con el propósito de transformar la dinámica del aula en una experiencia más motivadora, atractiva y efectiva para los educandos, citando a Carillo et al., (2020) se puede manifestar que el juego es decisivo para el desarrollo integral del niño, es la mejor forma de descubrir el mundo y explorarlo. Al jugar, se siente más seguro, autónomo y tiene más placer de obtener nuevas habilidades. Desde esta perspectiva también se añade lo que en la actualidad se busca implementar en los centros educativos como lo es la gamificación, logrando con aquellos estar a la vanguardia de era del conocimiento.

De acuerdo con Zambrano et al., (2020) expresa que la experiencia que generan las nuevas tecnologías en los usuarios es sumamente enriquecedora y favorable ya que los transporta a otra realidad de forma rápida y más eficiente, tal es el caso de los videojuegos, que debido a sus características digitales y vivenciales captan el interés del usuario, implementar la gamificación en la educación primaria no significa simplemente incorporar juegos dentro de la enseñanza, sino rediseñar las actividades educativas de forma que se conviertan en desafíos motivadores que estimulen la autonomía, la creatividad y la colaboración entre los estudiantes. Esta estrategia permite generar un entorno de aprendizaje en el cual los errores son vistos como oportunidades de mejora, el progreso individual es valorado y las recompensas simbólicas refuerzan positivamente el esfuerzo y la constancia. Además, permite atender la diversidad de estilos de aprendizaje al ofrecer múltiples vías para alcanzar los objetivos educativos. A través de la presente investigación, se pretende analizar el impacto real de la gamificación sobre la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de educación primaria. La gamificación en palabras de Franco (2023), utiliza los juegos o mecánicas del juego, en beneficio de los estudiantes para que logren un aprendizaje que les permita construir conocimientos mediante las actividades que el juego demande, por otra parte, el docente imparte conocimientos de una forma divertida donde el estudiante se motiva por ir descubriendo nuevos aprendizajes.

Para ello, se ha desarrollado un estudio exploratorio con una muestra de 30 alumnos, aplicando una encuesta que recoge su percepción antes y después de la implementación de dinámicas gamificadas en el aula, mencionando lo expresado por Sánchez (2019) se puede decir que la Gamificación surge como una posible alternativa, que puede agregar diversos modos para la captación del interés de los alumnos, el despertar de su curiosidad, conjugando elementos que llevan la participación, al compromiso, resultando en la reinención del aprendizaje. Dentro de la investigación se espera que los resultados obtenidos no solo evidencien los beneficios de esta estrategia, sino que también sirvan de base para futuras propuestas didácticas que integren el juego como eje articulador del aprendizaje, contribuyendo así a la construcción de una educación más inclusiva, participativa y eficaz.

MATERIALES Y MÉTODOS

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo. La técnica de recolección de datos fue La encuesta fue diseñada con siete preguntas cerradas y de opción múltiple, orientadas a medir el nivel de motivación hacia las actividades escolares, la percepción del rendimiento académico y la influencia de la gamificación en su experiencia de aprendizaje. Su enfoque es no experimental puesto que la recolección de datos se realizó solo una vez.

Los datos obtenidos fueron tabulados y analizados mediante frecuencias y porcentajes, con el fin de identificar patrones y tendencias en las respuestas de los estudiantes respecto a la implementación de la gamificación como estrategia pedagógica.

Población y muestra

La muestra seleccionada para la investigación fue de tipo no probabilística y participaron 30 estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de una institución educativa urbana del cantón Montecristi perteneciente al distrito 13D02 de la zonal 4 del ministerio de educación ecuatoriano.

Instrumento de recolección de datos

Se diseñó una encuesta estructurada la cual fue aplicada de manera presencial a 30 estudiantes de básica elemental y media (cuarto, quinto y sexto). En total se evaluaron 7 ítems que estaban delimitados por una escala Likert de medición (Siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca) que buscan evaluar la como aporta la gamificación en la motivación y el rendimiento escolar de ellos estudiantes.

Las preguntas aplicadas fueron de la encuesta fueron:

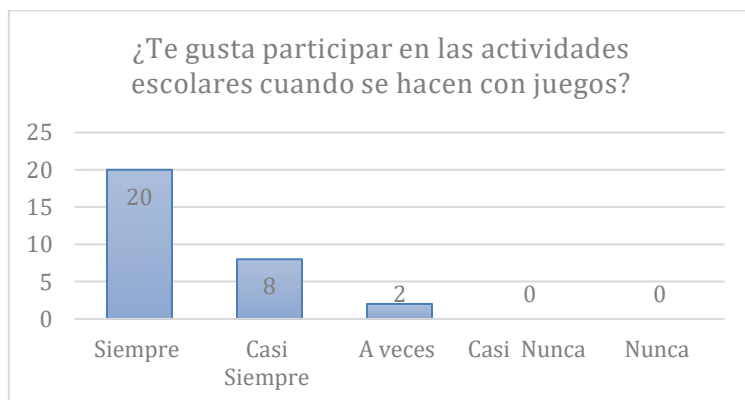
1. ¿Te gusta participar en las actividades escolares cuando se hacen con juegos?
2. ¿Sientes que aprendes mejor cuando usas dinámicas con puntos, insignias o recompensas?
3. ¿Te motiva más estudiar cuando se usan juegos o retos?
4. ¿Crees que tu rendimiento académico ha mejorado con las actividades gamificadas?
5. ¿Crees que las materias difíciles se hacen más fáciles cuando se usan juegos en clase?
6. ¿Te gusta trabajar en equipo cuando se hacen juegos educativos?
7. ¿Te sientes feliz cuando ganas puntos o reconocimientos en clases.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Luego de la encuesta aplicada a los 30 docentes se presentan los resultados obtenidos, usando diagramas de barras que exponen de una manera más eficiente la información.

Gráfico 1

Participación en juegos

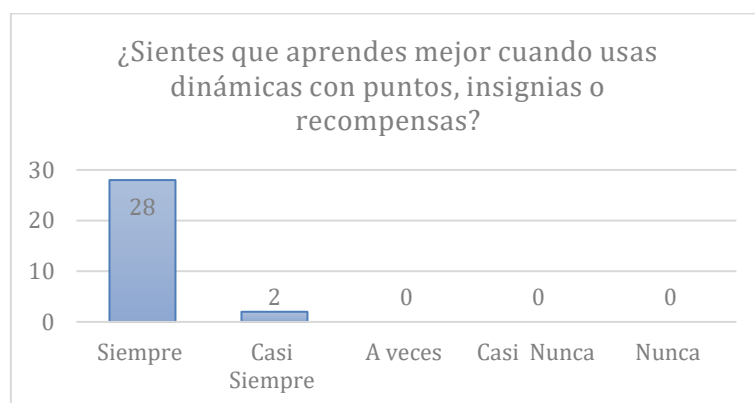


Elaborado por los autores

El análisis de los datos del gráfico uno muestra que la mayoría de los estudiantes disfrutaban participar en actividades escolares cuando se realizan con juegos. El 66,7% respondió “Siempre” y el 26,7% “Casi siempre”, lo que indica una alta aceptación de las metodologías lúdicas. Solo el 6,6% respondió “A veces” y no hubo respuestas negativas. Esto sugiere que el uso del juego en el aula incrementa significativamente la motivación y el compromiso estudiantil, con esto coincide Carrillo et al., (2020) al expresar que el aprendizaje de los estudiantes se debe basar en experiencias concretas y vivenciales, considerando el juego didáctico innovador como una herramienta indispensable para desarrollar en el preescolar sus potenciales. Por tanto, implementar estrategias lúdicas puede ser clave para mejorar la participación activa en el aprendizaje.

Gráfico 2

Dinámicas favoritas para aprender

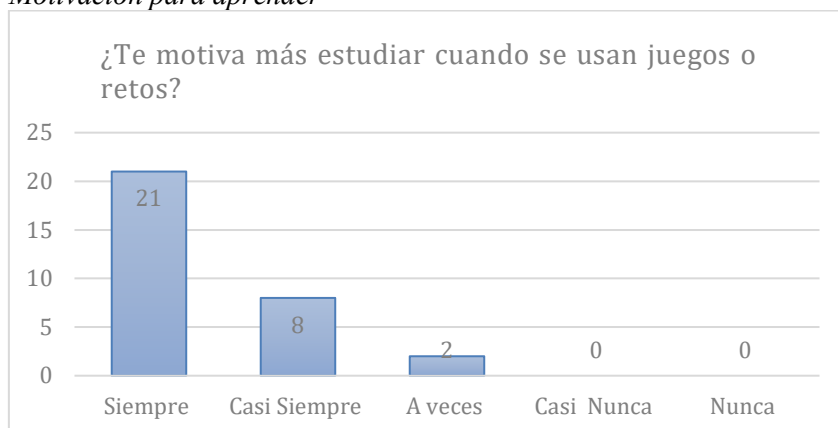


Elaborado por los autores

Los resultados reflejan que el 28 de los 30 estudiantes manifiestan “siempre” aprender mejor cuando se utilizan dinámicas con puntos, insignias o recompensas, y solo respondieron “casi siempre”. No se registraron respuestas negativas. Esto evidencia una fuerte percepción positiva hacia el aprendizaje gamificado, lo mencionado se puede respaldar con lo que mencionan Rodríguez et al., (2022) en donde hace alusión que la gamificación usa técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos a través de cualquier soporte digital con el fin de potencializar el aprendizaje significativo, aquí los estudiantes no solo disfrutaban de este enfoque, sino que también lo asocian con una mejora en su proceso de aprendizaje. Por tanto, se valida la efectividad de las estrategias de gamificación como medio para potenciar la comprensión y el rendimiento académico.

Gráfico 3

Motivación para aprender

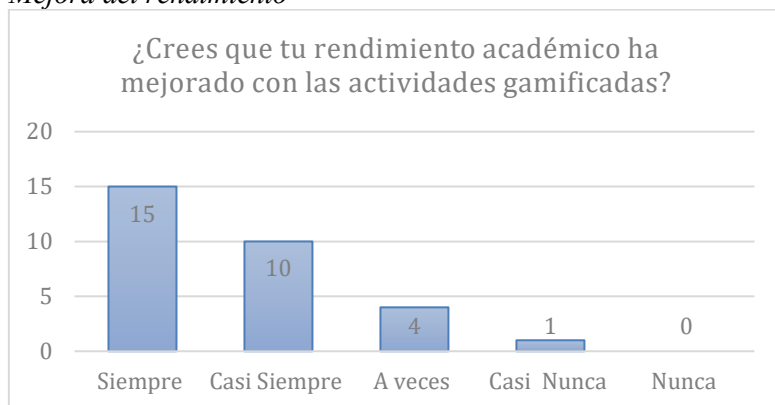


Elaborado por los autores

De acuerdo con los datos obtenidos se muestra que 21 de los 30 estudiantes indicaron que “siempre” se sienten más motivados a estudiar cuando se usan juegos o retos, mientras que el 8 respondieron “casi siempre” y solo 2 dijeron “a veces”. No hubo respuestas en la demás escala. Esto demuestra que los juegos y retos actúan como potentes motivadores intrínsecos en el proceso educativo y ayudan a la adquisición de aprendizajes significativos. Lo expresado se puede sustentar con lo que expresa Sánchez, (2019) en donde expone que la gamificación no solo aumente la motivación de los estudiantes para aprender sino hacer la participación en el trabajo escolar más efectivo y significativo, la alta motivación observada sugiere que integrar estas estrategias puede incrementar el interés, la participación y el compromiso de los estudiantes. En consecuencia, el aprendizaje se vuelve más dinámico y significativo.

Gráfico 4

Mejora del rendimiento

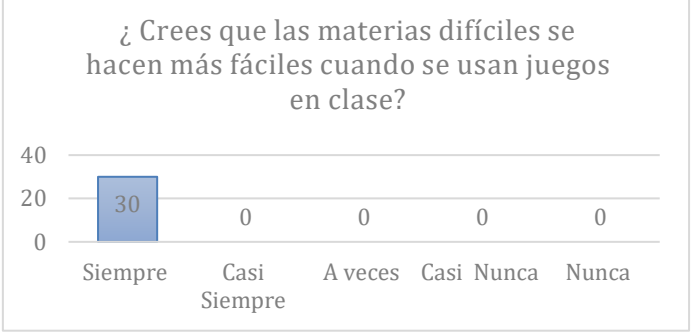


Elaborado por los autores

Ante la pregunta sobre si el rendimiento académico ha mejorado con las actividades gamificadas, 15 de los 30 estudiantes respondieron “siempre”, 10 “casi siempre”, 4 “a veces”, mientras que solo uno eligió “casi nunca”. Aunque la mayoría percibe una mejora clara, existen diferencias individuales en cuanto al impacto de la gamificación. Esto indica que, si bien es una estrategia mayormente efectiva, su influencia puede variar según el estilo de aprendizaje o nivel

de compromiso de cada estudiante. Según Egas et al., (2023) la gamificación se ha convertido en un enfoque innovador y prometedor en la búsqueda de estrategias de enseñanza efectivas para aumentar la motivación y el rendimiento académico entre los estudiantes. Por ello, es clave combinar la gamificación con otras metodologías que refuercen el aprendizaje profundo y personalizado.

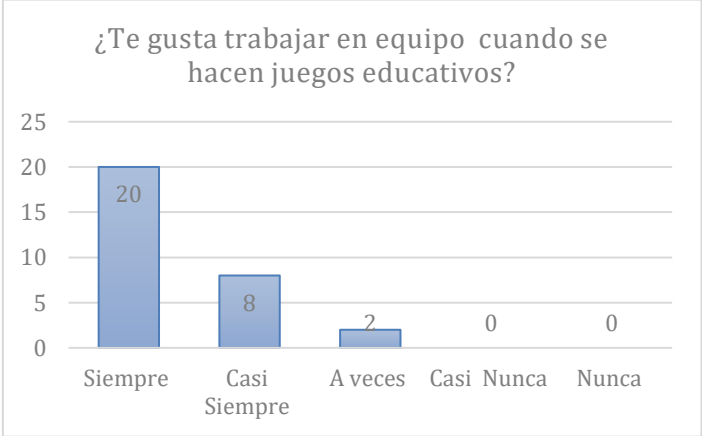
Gráfico 5
Facilidad de materias difíciles



Elaborado por los autores

El 100% de los estudiantes respondió que “siempre” las materias difíciles se vuelven más fáciles cuando se utilizan juegos en clase. Esta unanimidad refleja un fuerte consenso en la efectividad de la gamificación como estrategia para abordar contenidos complejos. Citando a Sarabia & Bowen (2023) se menciona que la gamificación mejora la participación de los estudiantes en el aula tradicional, y el aprendizaje gamificado promueve el compromiso del estudiante con su proceso de aprendizaje al hacerlos protagonistas de su proceso formativo mediante actividades jugables que fomenten el aprendizaje significativo, esto también la percepción positiva de que el juego no solo motiva, sino que también facilita la comprensión al reducir el estrés y aumentar el interés. Este resultado respalda la implementación sistemática de recursos lúdicos en asignaturas con mayor nivel de dificultad. En consecuencia, se refuerza el valor pedagógico del aprendizaje basado en el juego.

Gráfico 6
Trabajo en equipo

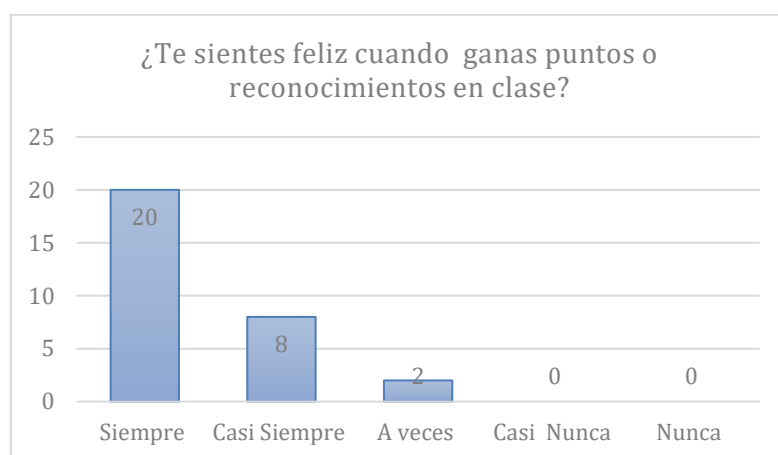


Elaborado por los autores

El 66,7% de los estudiantes expresó que “siempre” les gusta trabajar en equipo cuando se hacen juegos educativos, mientras que el 26,7% respondió “casi siempre” y el 6,6% dijo “a veces”. Estos resultados muestran una clara preferencia por el trabajo colaborativo en contextos lúdicos, lo cual fomenta habilidades sociales como la comunicación, la cooperación y la empatía, según León et al., (2023) trabajar de manera colaborativa implica generar aportaciones equitativas por cada miembro del equipo lo que favorece desarrollar las actividades de una manera más dinámica, con la gamificación no solo se pretende impulsar el aprendizaje individual, sino también el desarrollo de dinámicas grupales positivas. Así, el juego se consolida como un recurso clave para fortalecer la convivencia escolar.

Gráfico 7

Estado de ánimo en los reconocimientos



Elaborado por los autores

Los resultados muestran que el 66,7% (20 estudiantes) respondió “Siempre”, y un 26,7% (8 estudiantes) indicó “Casi siempre”. Solo el 6,6% (2 estudiantes) eligió “A veces”, y ninguno marcó “Casi nunca” o “Nunca”. Esto evidencia que la gran mayoría experimenta emociones positivas al recibir incentivos, lo cual confirma que el refuerzo positivo motiva y genera bienestar emocional en el aula. La gamificación también fomenta la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo, al tiempo que desarrolla habilidades cognitivas y sociales esenciales (Latorre & Hidalgo, 2025). Esta información es valiosa para fortalecer prácticas pedagógicas basadas en el reconocimiento y la motivación.

CONCLUSIONES

La gamificación resulta ser una herramienta efectiva para captar y mantener la atención de los estudiantes, superando el reto que representa la influencia del entretenimiento digital. Su implementación en el aula favorece un clima de aprendizaje dinámico y participativo.

Los estudiantes mostraron un notable incremento en su disposición para participar en las actividades académicas cuando se incorporaron elementos lúdicos. Esta respuesta positiva evidencia la capacidad motivadora de las estrategias gamificadas.

El rendimiento académico de los alumnos mejoró especialmente en asignaturas como Matemáticas y Lengua, lo cual sugiere que la gamificación puede tener un impacto concreto en el desarrollo de habilidades cognitivas clave.

Los sistemas de recompensas simbólicas y dinámicas interactivas fortalecieron la motivación intrínseca de los estudiantes, lo que generó un mayor compromiso con su propio proceso de aprendizaje y un mejor desempeño académico.

En términos generales, la gamificación se consolida como una metodología viable y eficaz dentro del contexto de la educación primaria urbana, contribuyendo a renovar las prácticas pedagógicas tradicionales con enfoques más atractivos y significativos.

REFERENCIAS

- Carillo, M., Garcia, D., Ávila, C., & Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1). doi: <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Carrillo, M., Garcia, D., ÁVILA, C., & Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1). doi: <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Cusme, L. (2023). Análisis de la Educación tradicional en el siglo XXI. *Revista tecnológica e innovación*, 2(1). doi: <https://doi.org/10.62465/rti.v2n1.2023.33>
- Egas, V., Pazmiño, W., Vinuesa, O., & Alfaro, G. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(12). doi:10.23857/pc.v8i12.6319
- Franco, Á. M. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 8(8). doi:DOI: 10.23857/pc.v8i8
- Gálvan, A., & Siado, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Dialnet*, 7(12), 4. doi:DOI 10.35381/cm.v7i12.457
- Latorre, N., & Hidalgo, B. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica: revisión sistemática de la literatura. *Revista Boletín redipe*, 14(1).
- León, K., Santos, A., & Alonzo, L. (2023). El trabajo colaborativo en la educación. *Horizontes*, 7(29). doi: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.602>
- Lozada, C., & Betancur, S. (2016). La gamificación en la educación superior: una revision sistematica. *Horizontes*. doi:DOI: 10.22395/rium.v16n31a5
- Pinto, A. (2022). *La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje*. Bogotá.
- Rodríguez, A., Cañar, N., Gualoto, O., & Correa, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión. *Revista Científica Dominio delas Ciencias*, 7(2). doi: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>
- Sánchez, C. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo. *Revista de Docentes*, 7(1). doi: <https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.5>
- Sánchez, C. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Internacional Docentes 2.0 Tecnología - educativa*.
- Sarabia, D., & Bowen, L. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *EPISTEME KOINONIA*. doi: <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519>

- Solís, M., San Andrés, S., & Marcos, P. (2019). Esfero rojo, esfera azul: Un enfoque tradicional de la educación actual en el Ecuador. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 4(8). doi: <https://doi.org/10.35381/r.k.v4i8.494>
- Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M. d., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3). doi: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>