

Gamificación en la educación básica: Impacto en la motivación y el rendimiento académico en la escuela “Nevado Chimborazo” de la ciudad de Guaranda

Gamificación en la educación básica: Impacto en la motivación y el rendimiento académico en la escuela “Nevado Chimborazo” de la ciudad de Guaranda

Gamificação na Educação Básica: Impacto na Motivação e no Desempenho Acadêmico na Escola “Nevado Chimborazo” da Cidade de Guaranda

Sara Esperanza Tiviano Azogue¹
Líder Docente en la Institución Nevado Chimborazo
sarativiano@yahoo.es
<https://orcid.org/0009-0001-2810-3242>



Marilyn Alexandra Moreira Zambrano²
Unidad Educativa José Antonio Bravo Vera
marilin_moreira@outlook.es
<https://orcid.org/0009-0003-3644-0542>



Stefania Elizabeth Muñoz Toapanta³
Centro de educación inicial “Manitas Creadoras”
stefaniatoapanta1996@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-4179-6684>



Miguel Antonio D' Achiardi Samudio⁴
Unidad Educativa Arenillas
migu1968da@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-4016-4863>



Johanna Elizabeth Naranjo Herrera⁵
Unidad Educativa Presidente Tamayo
johanaranjo84@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-5175-696X>



 DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/n1/986>

Como citar:

Tiviano, S., Moreira, M., Muñoz, S., D'Achiardi, M. & Naranjo, J. (2025). Gamificación en la educación básica: Impacto en la motivación y el rendimiento académico en la escuela “Nevado Chimborazo” de la ciudad de Guaranda. Código Científico Revista de Investigación, 6(1), 1938-1957.

Recibido: 18/04/2025

Aceptado: 16/05/2025

Publicado: 30/06/2025

¹ Licenciada en Ciencias de la Educación con Mención en Educación Básica, Magíster en Educación con Mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

² Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, Magíster en Educación Inicial con Mención en Innovación en el Desarrollo Infantil.

³ Licenciada en Educación con mención en Administración Educativa.

⁴ Docente del Área de Ciencias Naturales, Magister en Educación mención Pedagogía.

⁵ Licenciada en Ciencias de la Educación especialización Psicología, Maestría en Educación Inicial.

Resumen

La educación básica es uno de los principales factores que permite el desarrollo de habilidades y el progreso de las personas. Una de las estrategias innovadoras que presenta el sector educativo es la gamificación. La implementación de esta técnica puede resultar bastante significativa al combinar elementos y dinámicas de juegos en lugar de aplicar métodos tradicionales, por medio de esta estrategia se logra incrementar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. El impacto de la gamificación se refleja en el compromiso y la participación dentro de las aulas generando un ambiente de confianza. En cuanto al rendimiento académico, los resultados son bastantes significativos, la gamificación permite mejorar la retención de la información proporcionada por los docentes reforzando conceptos claves. En la institución educativa “Nevado Chimborazo” se ha podido incorporar esta metodología de enseñanza con la finalidad de potenciar el sistema educativo haciéndolo más atractivo y dinámico para los estudiantes.

Palabras Clave: Gamificación, Aprendizaje dinámico, Desempeño académico, Participación, Compromiso.

Abstract

Basic education is one of the main factors that allows the development of skills and progress of people. One of the innovative strategies presented by the educational sector is gamification. The implementation of this technique can be quite significant by combining elements and dynamics of games instead of applying traditional methods. Through this strategy, it is possible to increase the motivation and academic performance of students. The impact of gamification is reflected in commitment and participation within the classrooms, generating an environment of trust. Regarding academic performance, the results are quite significant, gamification allows improving the retention of the information provided by teachers by reinforcing key concepts. In the educational institution “Nevado Chimborazo” it has been possible to incorporate this teaching methodology with the purpose of enhancing the educational system by making it more attractive and dynamic for students.

Key Words: Gamification, Dynamic learning, Academic performance, Participation, Commitment.

Resumo

A educação básica é um dos principais fatores que permitem o desenvolvimento de competências e o progresso das pessoas. Uma das estratégias inovadoras apresentadas pelo setor educacional é a gamificação. A implementação dessa técnica pode ser bastante significativa ao combinar elementos e dinâmicas de jogos em vez de aplicar métodos tradicionais. Por meio dessa estratégia, é possível aumentar a motivação e o desempenho acadêmico dos alunos. O impacto da gamificação se reflete no comprometimento e na participação em sala de aula, gerando um ambiente de confiança. No que diz respeito ao desempenho acadêmico, os resultados são bastante significativos: a gamificação permite melhorar a retenção das informações fornecidas pelos professores, reforçando conceitos-chave. Na instituição educativa Nevado Chimborazo, foi possível incorporar essa metodologia de ensino com o objetivo de valorizar o sistema educativo, tornando-o mais atrativo e dinâmico para os alunos.

Palavras-chave: Gamificação, Aprendizagem Dinâmica, Desempenho Acadêmico, Participação, Compromisso.

Introducción

La educación básica es una de las etapas fundamentales para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, en base a esta etapa se logra adquirir habilidades y mejorar el estrés en los estudiantes lo cuales serán empleados a lo largo de la vida. Sin embargo, la educación aun no cuenta con métricas innovadoras que incentiven el aprendizaje, por lo general el sistema de educación presencia métodos de enseñanzas tradicionales que con el paso del tiempo resulta ser monótonos y poco estimulantes. En base a esta realidad que se presencia en el sector educativo han surgido diversas estrategias que permiten mejorar el nivel de enseñanza (Yaulema et al., 2023).

La gamificación es una estrategia innovadora en la que se pretende combinar elementos interactivos como juegos, dinámicas entre otros recursos dentro del contexto educativo que incentive a los estudiantes aprender en un ambiente de confianza con sentidos dinámico y participativos. El objetivo de esta metodología de enseñanza no es solo brindar un aprendizaje más dinámico, sino también incentivar a los estudiantes a participar de manera activa en las aulas y mejorar el trabajo en equipo (Menta et al., 2023).

La combinación de recursos e implementación de juegos educativos o dinámicas permite que los estudiantes logren vincular de manera satisfactoria los contenidos académicos en base a los intereses de las asignaturas. La institución “Nevado Chimborazo” al igual que otras instituciones en el país, enfrenta un nivel de brecha bastante significativo debido a la falta de recursos y sobrecargas de contenidos. La falta de recursos puede ser un desafío para los docentes al compartir los conocimientos con los estudiantes manteniendo un sistema educativo rígido. Otro de los desafíos que se presencia en los sectores educativos es la sobrecarga de contenidos, este factor puede resultar bastante negativo debido al exceso de información o actividades académicas que resultan ser difíciles de manejar y comprender.

A través de los desafíos presentes y el bajo rendimiento académico por parte de los estudiantes, la escuela “Nevado Chimborazo” ubicada en la ciudad de Guaranda zona rural de Ecuador, ha presenciado la implementación de la estrategia de gamificación convirtiéndose en un recurso pedagógico clave que permite mejorar la calidad educativa.

En base a este estudio se pretende evaluar el impacto en la motivación y rendimiento académico de los estudiantes por medio de la implementación de estrategias de gamificación de la escuela “Nevado Chimborazo”. La metodología empleada en este estudio es cuantitativa con enfoque descriptivo mediante la aplicación de encuestas dirigida a docentes y estudiantes de la institución, la finalidad de las encuestas es medir la efectividad de la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza. De la misma manera se pretende recopilar diferentes opiniones por parte de los docentes en cuanto al manejo de la estrategia de gamificación en las aulas. Los resultados de esta investigación son factores claves para determinar la eficiencia de la estrategia de gamificación y conocer los beneficios que aporta a los sistemas educativos.

Desarrollo

La escuela “Nevado de Chimborazo” ubicada en la ciudad de Guaranda, perteneciente a la provincia de Bolívar, Ecuador. Esta institución brinda educación básica a niñas y a niños en los ciclos de primaria. El objetivo de la institución es brindar una formación integral sobre el aprendizaje académico, así como también mejorar el desarrollo social y emocional.

La institución al igual que otras instituciones busca implementar estrategias que permitan mejorar la motivación de los alumnos e incrementar el rendimiento académico. Uno de los principales desafíos que presenta la institución educativa es la falta de motivación en las aulas generando un bajo rendimiento académico. La falta de motivación se puede evidenciar en la poca participación de los estudiantes en las horas de clases, este factor se debe a los métodos de enseñanza del docente lo cual se vuelve monótono y no permite captar la atención

de los alumnos, mayormente este problema se evidencia en asignaturas de matemáticas y ciencias.

La gamificación es considerada una estrategia eficiente para mejorar el nivel académico en los sectores educativos, básicamente esta técnica consiste en la incorporación de diferentes recursos. El objetivo principal de la incorporación de esta estrategia es aumentar la motivación, compromiso y participación de los estudiantes. La mayor parte de educadores suelen emplear mecánicas de juegos como dinámicas, puntuaciones extras, desafíos, tablas de clasificaciones (Ortiz & Agredal, 2018).

En el contexto de la educación básica la estrategia de gamificación ha evidenciado ser un medio todo productivo para el rendimiento académico de los niños. Una de las ventajas que ayuda a la estrategia ser exitosa es la tendencia natural de los niños al momento de explorar y jugar. En base a esta tendencia el incorporar elementos interactivos puede resultar bastante beneficioso para abordar contenidos curriculares de manera dinámica, de esta manera se logra mejorar la participación dentro de las aulas y se fomenta el desarrollo de habilidades (Benalcázar & Cajo, 2025).

La motivación es uno de los factores claves de la gamificación en la educación básica. Sin embargo, cabe destacar que existen dos tipos principales de motivación. La motivación intrínseca aquella que surge cuando existe un acontecimiento de interés personal que permite que las actividades sean disfrutadas y esta la motivación extrínseca la cual se genera por medio de actividades externas como recompensas de calificaciones o asignación de premios (Sánchez, 2020).

En el ámbito educativo, existen diversos factores que influyen en la motivación de los estudiantes. Las planificaciones curriculares es uno de los factores importantes para incrementar la motivación e interés por los contenidos educativos. Los estudiantes muestran mayor atención y dan mayor énfasis a los contenidos que resultan ser interesantes, en este

sentido la motivación aumenta de manera considerable. Por eso es importante que los docentes involucren materiales dinámicos e interactivos adaptados al entorno de la edad y el nivel de comprensión (Elles & Deyser, 2021).

Otro mecanismo que influye en la motivación de los estudiantes es el ambiente de aprendizaje. En el ámbito educativo es recomendable un ambiente de confianza, en la cual se brinde apoyo y seguridad. Los docentes que pueden establecer un vínculo de confianza con los estudiantes tienen la presencia positiva de la disposición de aprendizaje por parte de los alumnos. Estos tipos de ambientes permiten reducir el nivel de ansiedad y miedo en las aulas.

El apoyo familiar puede ser considerado como un factor clave en la motivación de los niños. La participación de los padres en el sector educativo puede ser de gran ayuda al supervisar el cumplimiento de tareas, fomentar buenos hábitos de estudios. Un hogar donde muestren a los hijos la importancia de la educación contribuye al desarrollo de una actitud positiva hacia el aprendizaje.

Desde el contexto educativo las estrategias mayormente utilizadas según las recientes investigaciones es el proceso de gamificación y el aprendizaje basado en juegos, estas estrategias educativas son altamente eficiente para mejorar el desempeño académico y aumentar el nivel de motivación de los estudiantes, pero existen diferencias bastantes significativas en la aplicación.

La estrategia de gamificación hace referencia a la integración de diferentes recursos o elementos de juegos sin salirse del enfoque educativo como asignación de puntos extras, tablas de clasificación, desafíos entre otros recursos en el que permita incrementar el nivel de motivación, de esta manera se busca que los estudiantes se involucren de manera activa en el proceso educativo (Balseca et al., 2022).

El aprendizaje basado en juegos otras de las estrategias educativas mayormente aplicada en los sistemas de educación básica, la cual implica el uso de juegos como eje central

de enseñanza. En esta estrategia los estudiantes aprenden por medio de la interacción directa con los juegos. Según Velásquez (2025) menciona que el aprendizaje basado en juegos ha resultado ser eficiente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, pero la aplicación de esta estrategia puede presentar desafíos significativos en la desviación del enfoque curricular.

En base a los análisis realizados de ambas estrategias en términos de estructura existe una diferencia significativa, en la estrategia de gamificación se integra una capa extra donde intervienen actividades dinámicas como juegos dentro de las actividades tradicionales de las aulas para incrementar la motivación y el desempeño de los estudiantes, pero sin cambiar el contexto de los métodos de enseñanza. En cambio, la estrategia basada en juego presenta un enfoque lúdico, donde los juegos es el medio principal para el aprendizaje.

La implementación de gamificación en las instituciones educativas puede presentar diversos desafíos. Uno de los principales desafíos que se destaca en el contexto educativo

es la resistencia que presentan los docentes al no estar familiarizados a la metodología de enseñanza y tener cierta preferencia hacia los métodos tradicionales. La falta de capacitación y disponibilidad del personal educativo dificulta aprovechar de esta estrategia. Sin embargo, otro limitante es el tiempo que requiere la integración en las planificaciones curriculares.

La disponibilidad de recursos puede resultar ser un desafío para la integración eficiente de la gamificación en las instituciones educativas. En varias instituciones, especialmente en aquellas que cuenta con recursos limitados como el acceso a internet y dispositivos tecnológicos no se puede integrar la estrategia de gamificación avanzada. Aunque la implementación de esta estrategia no depende de la tecnología, pero el uso puede facilitar a los educadores en la personalización de actividades académicas (Sánchez, 2020).

Otro desafío clave que puede generarse en la implementación de la estrategia es la pérdida de efectividad con el paso del tiempo. Esta pérdida de efectividad se da al no promover

constantemente las dinámicas del juego. La monotonía en el impartir la gamificación puede resultar pérdida de interés y motivación por parte de los estudiantes. Esto obliga a los docentes a renovar y adaptar continuamente estrategias dinámicas para evitar que la gamificación sea monótona perdiendo el grado de eficiencia en el proceso de enseñanza.

Los beneficios que aporta la gamificación en la educación básica pueden ser bastante impactantes en el proceso de aprendizaje. La personalización de contenidos es una de las ventajas que aporta la gamificación. Este proceso se lo puede llevar a cabo mediante diferentes niveles de complejidad de esta manera se permite que los estudiantes avancen de acuerdo con los conocimientos adquiridos y según las necesidades que requieran. Lo cual resulta ser beneficioso para alumnos que poseen diferentes estilos de aprendizaje o que cuentan con alguna dificultad específica, al brindarles oportunidad de reforzar conocimientos sin ningún tipo de presión adaptándose al medio que se necesita.

La gamificación fomenta un ambiente de confianza y libre de estrés gracias a las mecánicas de juego lo cual genera pérdida de miedo convirtiendo los errores como nuevas oportunidades, en lugar de ser considerado como parte del fracaso. La intervención del docente también juega un papel fundamental en la retroalimentación continua de los estudiantes para que en nuevas oportunidades los estudiantes puedan presentar un mejor desenvolvimiento académico.

Los elementos considerados en las estrategias de gamificación son los componentes esenciales para la transformación de los sistemas educativos, convirtiendo así una enseñanza más dinámica e interactiva. Estos elementos son extraídos de los juegos tradicionales y adaptados al enfoque educativo para mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes (Reina, E. & Reina, C., 2023).

Uno de los elementos para generar competencia en los estudiantes e incentivar a la participación en las aulas, es el sistema de asignación de puntos extras. En base a este me todo

dentro de las aulas se recompensará a los estudiantes que se destaquen en la resolución de algún problema. La asignación de puntos extras no solo permite medir el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también genera sensación de progreso entre los alumnos e incentiva a los demás estudiantes a participar para lograr los mismos objetivos.

Otro de los componentes claves dentro de la estrategia de gamificación son las insignias, este método de recompensa permite que los estudiantes se motiven al recibir un premio o reconocimiento por el desempeño académico que presentan en las aulas. Las insignias pueden ser de diferentes tipos y representaciones como logros o niveles alcanzados. Por medio de este sistema de recompensas, los estudiantes se motivan al sentir que los esfuerzos académicos son reconocidos y valorados.

Actualmente existen diferentes plataformas tecnológicas que pueden contribuir a la implementación de estrategias de gamificación en el sistema educativo. Estas herramientas permiten la incorporación de contenidos curriculares de manera dinámica. Kahoot es una plataforma de aprendizaje en la cual se puede crear cuestionarios y juegos interactivos en tiempo real generando una tabla de clasificación que permite medir el nivel de conocimiento de los estudiantes (Durango et al.,2020).

Quizizz es considerada una plataforma versátil de fácil acceso permite interactuar en tiempo real con los estudiantes y poder medir el nivel de conocimiento sobre las actividades curriculares. En esta plataforma al igual que Kahoot se puede crear cuestionarios y exámenes interactivos en línea. Los estudiantes al interactuar con esta plataforma en la resolución de cuestionarios obtendrán la puntuación y las respuestas al instante.

La plataforma Duolingo también puede ser considerada como parte de la estrategia de gamificación en la educación básica. Esta plataforma es apropiada para que los niños puedan avanzar en el inglés de manera dinámica, recibir recompensas al momento de completar las lecciones (Elles & Deyser, 2021).

Metodología

La metodología empleada en este estudio se basó en el objetivo clave de analizar el impacto de la estrategia de gamificación en el proceso de enseñanza, con el principal interés de conocer si existe incremento en la motivación y el rendimiento de los estudiantes de la escuela “Nevado de Chimborazo”. En base a esta necesidad, se adaptó un enfoque cuantitativo en función del diseño descriptivo, con la finalidad de obtener cifras estadísticas que permita analizar la eficiencia de la integración de la gamificación en las aulas. El diseño descriptivo permitió examinar las diferentes percepciones y actitudes de los estudiantes y docentes, lo que facilitó obtener el análisis directamente de la información recopilada en la institución y determinar el grado de eficiencia de la gamificación.

La población para el análisis del estudio ha sido seleccionada de manera aleatoria y se encuentra conformada por un total de 30 personas entre estudiantes y docentes de la institución educativa. La información que se proporcionó fue bajo los lineamientos respetando la confidencialidad e integridad de los participantes de esta manera se evitó revelar las respuestas emitidas generando un proceso de confidencialidad.

En función a la necesidad de conocer una cifra que permita determinar con mayor precisión la eficiencia y productividad de la gamificación, se procedió a la elaboración de una encuesta estructurada para conocer la experiencia sobre la integración de la estrategia en la institución. Las preguntas de las encuestas son cerradas, los participantes tuvieron que elegir entre las diferentes opciones, de esta manera se logró evitar respuestas ambiguas y que brinden facilidad de interpretación para concluir con el análisis de los resultados.

Las encuestas emitidas a los estudiantes y docentes de la institución educativa fueron desarrolladas mediante la plataforma de Google Forms. Esta herramienta es versátil y de fácil uso, por medio de esta herramienta se le proporcionó a los estudiantes y docente una URL de acceso para responder las preguntas del formulario. Los beneficios que aporta esta herramienta

es la generación de resultados inmediato de acuerdo con el registro de respuestas emitidas, garantizando así optimización de tiempo y recurso en el análisis.

Se ha considerado como otro componente clave de investigación la revisión de la literatura de estudios recientes, de esta manera se logró proporcionar un marco teórico fundamentado con información relevante que ayude al análisis de la gamificación en el sector educativo. De esta manera se logró sustentar la información generada a través de los resultados y validar con los estudios en otras instituciones educativas permitiendo así conocer con mayor precisión el impacto de la estrategia de gamificación en los entornos educativos.

Para el proceso de búsqueda se llevó a cabo la fase de selección de base de datos científicas como Scopus, Web of Science y Google Scholar. Luego de definir la base de datos, se procedió a establecer métricas de búsquedas de criterios claves además de la aplicación de filtros para que la información proporcionada sea de investigaciones recientes de los últimos 5 años.

Los criterios de inclusión y exclusión fueron fundamentales para definir los artículos con mayor relevancia que brinda un aporte significativo a la investigación. Como parte del proceso de inclusión se consideró publicaciones de revistas indexadas con estudios recientes. Se excluyeron artículos científicos con información desactualizadas, además no se consideraron fuentes que no dispongan de respaldo académico como blogs o noticias.

Resultados

Los resultados obtenidos en la investigación evidencian el grado de eficiencia de la gamificación en la institución educativa “Nevado de Chimborazo”. Por medio de los análisis de las encuestas realizadas tanto a docentes como estudiantes de la institución, se ha podido identificar tendencias positivas en base a la motivación y el rendimiento académico. De la misma manera se ha logrado reconocer los posibles desafíos que se pueden presentar si no se define una planificación estructurada para evitar salirse del contexto educativo.

Como parte de la encuesta realizada a los estudiantes. La Figura 1, refleja los resultados de consideración del uso de juegos o actividades interactivas en las aulas. La mayoría de los estudiantes están de acuerdo que el uso de juegos y actividades ayudan a mantenerlos motivados para aprender, aproximadamente el 85% de los encuestados mencionaron que esta estrategia incrementa la motivación y el 15% de los estudiantes manifestaron que ayuda a incrementar la motivación, pero en menos magnitud.

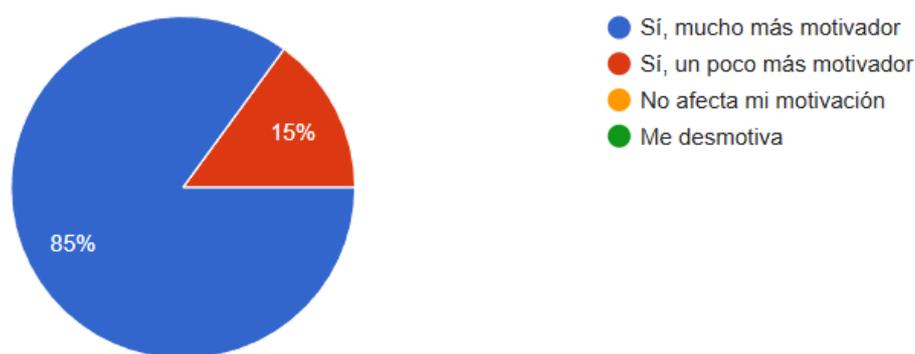


Figure 1: ¿Consideras que el uso de juegos y actividades interactivas en clase hace que el aprendizaje sea más motivador?

Elaboración propia del autor en base a los resultados de la encuesta.

Nota. Los resultados obtenidos son datos de la encuesta aplicada a 20 estudiantes de la institución, lo cual refleja que tan considerable puede ser el uso de juegos y actividades interactivas en el aprendizaje.

Por otro lado, los estudiantes mostraron diferentes intereses al momento de integrar la gamificación en el proceso de enseñanza. El 45% de los estudiantes mencionan que la aplicación de elementos de gamificación como las recompensas y los premios ayudan generar mayor motivación en las aulas. El 40% expresa que el elemento que más les ayuda a estar motivados son las competencias entre estudiantes y retos asignados por los docentes. Sin embargo, El 15% de los encuestados mencionan que más eficiente sería la aplicación de juegos digitales con contenidos educativos.

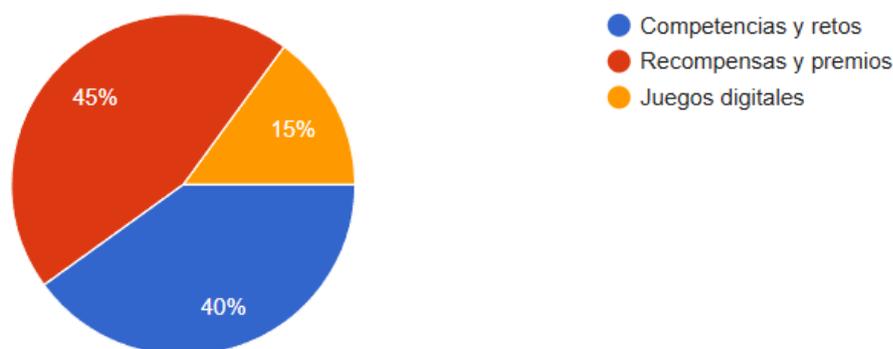


Figure 2: ¿Qué aspecto de la gamificación te motiva más a participar en clase?

Elaboración propia del autor en base a los resultados de la encuesta.

Nota. Los resultados obtenidos son datos de la encuesta aplicada a 20 estudiantes de la institución, lo cual refleja diferentes opiniones en cuanto al uso de elementos de gamificación en el proceso de enseñanza.

Otra de las opiniones emitida por los estudiantes y analizadas como parte del objetivo de la investigación, permitió conocer el grado de productividad que brinda la implementación de la gamificación de acuerdo con las planificaciones curriculares. La Figura 3, refleja los resultados de los estudiantes donde mencionan que el uso de gamificación les permite comprender de mejor manera los temas impartidos por los docentes. El 85% opinaron que, si le ayuda a mejorar el aprendizaje y el 15% mencionaron que les ayuda, pero no de manera significativa.

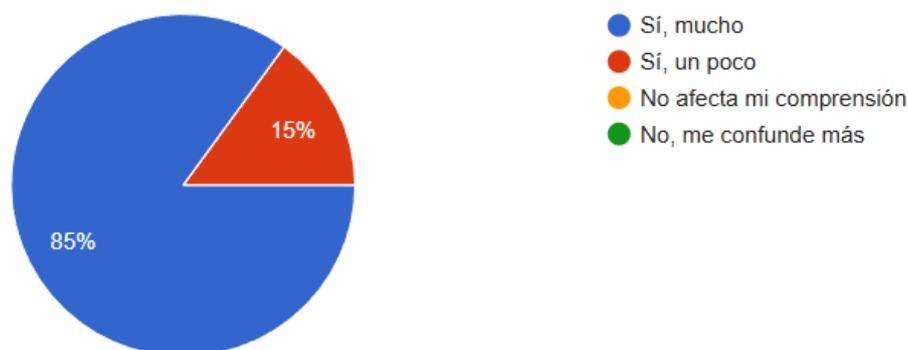


Figure 3: ¿Sientes que las actividades gamificadas facilitan la comprensión de los temas en clase?

Elaboración propia del autor en base a los resultados de la encuesta.

Nota. Los resultados obtenidos son datos de la encuesta aplicada a 20 estudiantes de la institución. En base a esta figura se da a conocer el nivel de eficiencia de la gamificación en el aprendizaje de los temas impartido por los docentes en las aulas.

De la misma manera se les pregunto a los estudiantes de la institución “Nevado de Chimborazo” un tema de interés para la investigación. La Figura 4, refleja los resultados de las opiniones de los estudiantes con respecto si les gustaría o no que se implementara más

actividades de gamificación en las planificaciones curriculares. El 90% de los estudiantes manifestaron que, si les gustaría que se implemente, el 10% de los estudiantes mencionaron que sí, pero en equilibrio con otros métodos y el otro 10% opinaron que prefieren clases tradicionales.

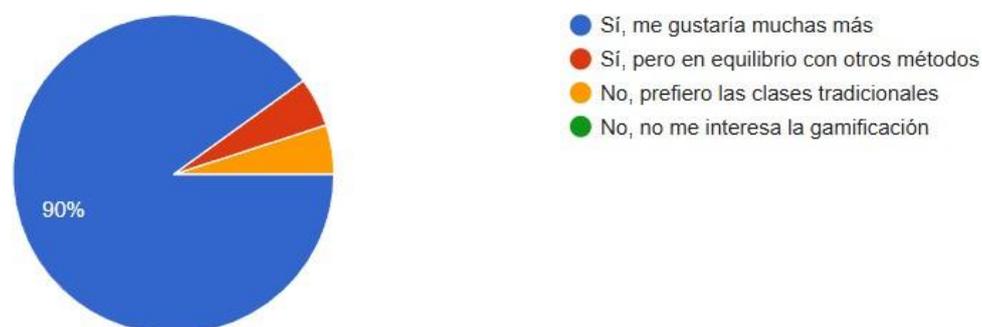


Figure 4: ¿Te gustaría que se implementaran más actividades basadas en gamificación en tu aprendizaje?
Elaboración propia del autor en base a los resultados de la encuesta.

Nota. Los resultados obtenidos son datos de la encuesta aplicada a 20 estudiantes de la institución. Por medio de esta figura se da a conocer el interés de los estudiantes con respecto a la implementación de actividades de gamificación en las planificaciones curriculares.

A pesar de las iniciativas que están optando los centros educativos con respecto a la implementación de estrategias de gamificación para mejorar el aprendizaje en los sistemas educativos. La Figura 5, muestra que el 10% de los estudiantes prefieren los métodos tradicionales de enseñanza, este resultado puede verse reflejado por falta de motivación de los estudiantes con las asignaturas o la poca empatía con los docentes. Sin embargo, la mayor parte de los encuestados con el 90% opinaron que la gamificación es mejor que los métodos tradicionales de enseñanza.

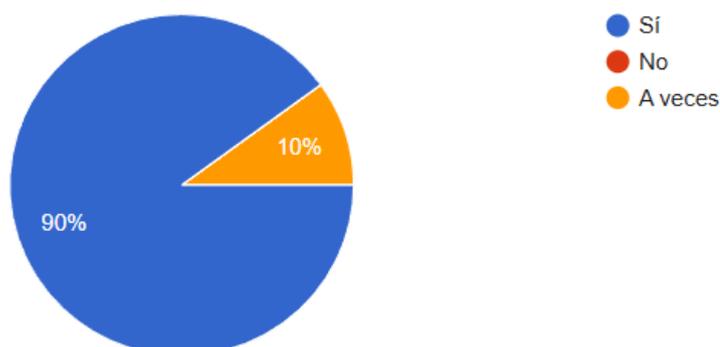


Figure 5: ¿Prefieres actividades gamificadas en lugar de las actividades tradicionales de clase?

Elaboración propia del autor en base a los resultados de la encuesta. Nota. Los resultados obtenidos son datos de la encuesta aplicada a 20 estudiantes de la institución. En base al análisis realizado de los resultados, se puede evidenciar la gran aceptación que existe en la integración de la gamificación en el proceso de enseñanza.

La opinión de los docentes con respecto a la gamificación es una parte importante para determinar la adaptabilidad y preferencias. El 90% de los docentes de la institución mencionaron que la gamificación ayuda a mejorar de manera significativa el aprendizaje de los estudiantes incrementando la motivación. Sin embargo, el 10% opinaron que la gamificación mejora la motivación, pero en menor medida.

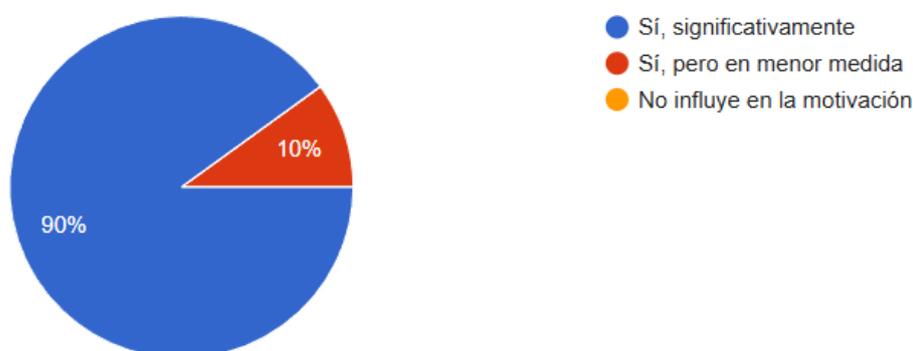


Figure 6: ¿Cree que la gamificación mejora la motivación de los estudiantes en el aula?

Elaboración propia del autor en base a los resultados de la encuesta. Nota. Los resultados obtenidos son datos de la encuesta aplicada a 10 docentes de la institución. En base a esta pregunta se puede conocer la eficiencia de la gamificación con el incremento de la motivación.

El rendimiento académico de los estudiantes es otro de los factores claves de investigación. La Figura 7, muestra los resultados emitidos por los docentes con respecto al mejoramiento académico por parte de los estudiantes. El 80% de los docentes afirman que la gamificación mejora de manera notable el rendimiento académico y el 20% opina que mejora el rendimiento académico, pero no con gran magnitud.

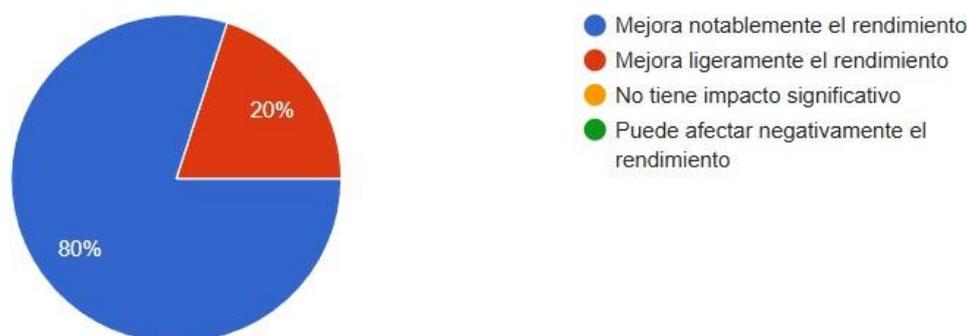


Figure 7: ¿Como considera que la gamificación impacta en el rendimiento académico de los estudiantes? Elaboración propia del autor en base a los resultados de la encuesta. Nota. Los resultados obtenidos son datos de la encuesta aplicada a 10 docentes de la institución. Los datos expuestos permiten evidenciar los resultados emitido por los docentes con respecto al nivel de eficiencia de la gamificación en el rendimiento académico.

Otra pregunta de interés que se le proporciono a los docentes se encuentra relacionada a los beneficios de la gamificación. El 50% de las opiniones mencionaron que la gamificación ayuda a mejorar la participación en las aulas, mientras que el 40% de las opiniones manifiestan que la estrategia ayuda a mejorar la comprensión de los temas, sin embargo, el 10% afirmaron que la gamificación ayuda a mejorar la colaboración de los estudiantes.

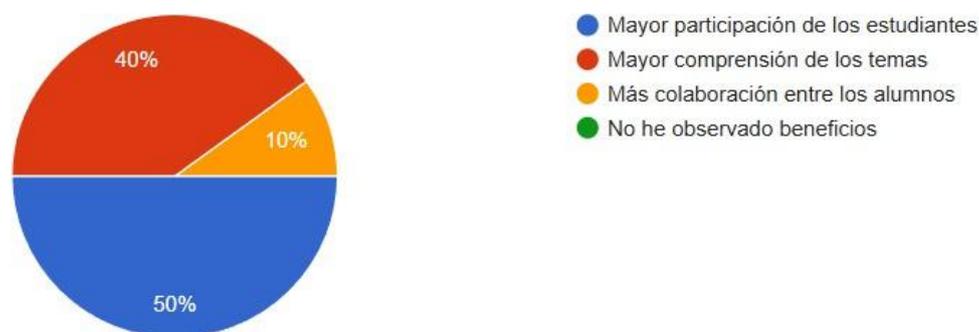


Figure 8: ¿Cuáles son los principales beneficios que ha observado al aplicar gamificación en su enseñanza? Elaboración propia del autor en base a los resultados de la encuesta. Nota. Los resultados obtenidos son datos de la encuesta aplicada a 10 docentes de la institución. En base a los resultados expuestos se puede conocer las opiniones emitidas por los docentes de acuerdo con los beneficios presentados en las aulas.

La estrategia de gamificación, así como brinda grandes beneficios para el sector educativo la mala práctica puede desviar el sentido de la estrategia. La Figura 9, revela los resultados emitidos por los docentes en base a la experiencia de la gamificación. El 70% de las opiniones de los docentes mencionaron que la falta de tiempo para planificar resulta ser un gran desafío, de la misma manera el 20% de los docentes encuestados mencionan que otro desafío sería la falta de recursos tecnológicos en la institución y el otro 10% de los docentes manifestó que existe falta de capacitación en el uso de la gamificación.

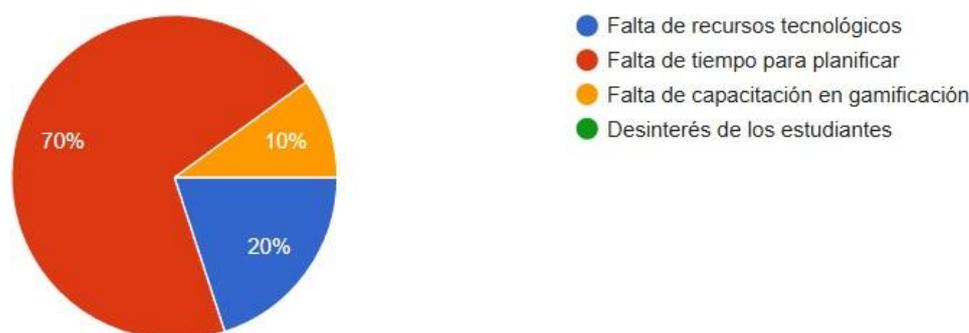


Figure 9: ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta al aplicar gamificación en el aula?

Elaboración propia del autor en base a los resultados de la encuesta.

Nota. Los resultados obtenidos son datos de la encuesta aplicada a 10 docentes de la institución. Los resultados emitidos por los docentes permiten evaluar los diferentes desafíos que se pueden presentar al integrar la gamificación en los sistemas educativos.

Como parte final de la encuesta para conocer el nivel de aceptación por parte de los docentes con la gamificación en los procesos de enseñanza. El 50% de las opiniones de los docentes mencionaron que prefieren que exista una combinación equilibrada entre método tradicional y la gamificación. Mientras que el 40% de los docentes prefieren estrategias de gamificación. Sin embargo, el 10% de los docentes manifiesta que prefieren aplicar métodos tradicionales en las aulas.

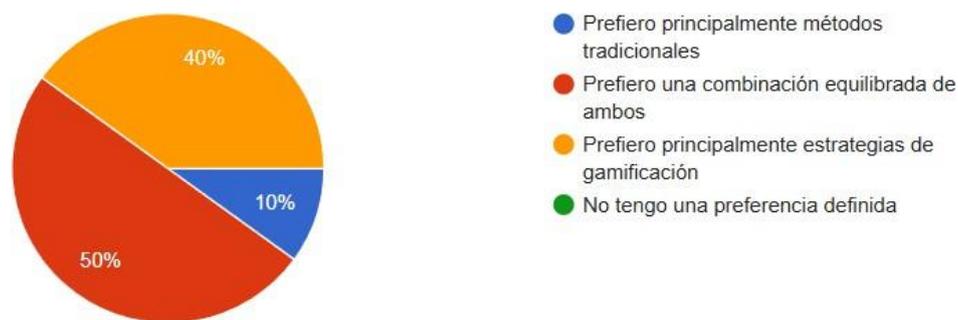


Figure 10: ¿Prefiere aplicar métodos tradicionales de enseñanza o estrategias de gamificación en el aula?
Elaboración propia del autor en base a los resultados de la encuesta.

Nota. Los resultados obtenidos son datos de la encuesta aplicada a 10 docentes de la institución. Los resultados expuestos permiten validar el nivel de aceptación de la gamificación en comparación con métodos tradicionales en la institución.

Conclusiones

La integración de la gamificación en la institución “Nevado de Chimborazo” como parte de las planificaciones curriculares ha demostrado resultados positivos en el desarrollo de emociones y mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes. En el transcurso de la investigación se ha podido verificar diversos beneficios que aporta la implementación de esta técnica en los procesos de enseñanza, lo cual son bastantes significativos ya que ayudan a captar la atención de los estudiantes.

La gamificación, así como brinda un sin número de beneficios también podría presentar diversos desafíos al aplicar la estrategia sin una previa planificación curricular. El objetivo de la gamificación es incluir elementos o recursos que permitan motivar al estudiante aprender sin salirse del ámbito educativo. El desafío más proveniente de una mala ejecución de la técnica sería la desviación de atención de los estudiantes o a su vez no ser eficiente debido a la monotonía de impartir la estrategia, por eso es recomendable que los docentes estructuren de manera continua cambios que permitan mantener el interés y la participación en las aulas.

Por medio de las encuestas realizada tanto a docentes como a estudiantes de la institución, se puede evidenciar resultados positivos que indican que la aplicación de la estrategia de gamificación permite que exista un buen ambiente y compañerismo, además de

ayudar a aumentar el interés por la asignatura con los temas planificado en el currículo educativo. El incluir elementos como puntos extras, tablas de clasificación les genera a los estudiantes un nivel competitivo y los mantiene motivado con el compromiso de aprender.

Por otro lado, los resultados de las encuestas por parte de los docentes demuestran que la gamificación es una estrategia eficiente para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. La mayor parte de los docentes mencionan que ha existido cambio notorio en el aprendizaje de los alumnos y manejo de los temas vistos en clases, así como también ayuda a mejorar la fluidez y el trabajo en equipo.

Sin embargo, un determinado grupo de docentes determina que es más eficiente hacer uso de métodos tradicionales que la implementación de estrategias de gamificación. Este grupo refleja inconformidad con la implementación de la técnica debido al tiempo que conlleva realizar la planificación correspondiente dentro del currículo académico y de esta manera evitar que exista interrupción de los objetivos de la gamificación en el proceso de aprendizaje.

La disponibilidad de herramientas tecnológicas puede ser un desafío bastante significativo, algunas instituciones educativas no cuentan con recursos tecnológicos lo cual no beneficia a los estudiantes para hacer uso de plataformas de gamificación y aprovechar la tecnología. En este caso los docentes optan por aplicar la estrategia mediante recursos disponibles en el que se pueda interactuar de manera dinámica aplicando las teorías de los contenidos disponibles dentro de la planificación curricular.

Por lo tanto, en base a la información obtenida, se concluye que la gamificación es una estrategia innovadora que brinda grandes beneficios al sector educativo. Sin embargo, las capacitaciones al personal educativo sobre estas técnicas son recomendable para que los docentes puedan adaptarse a la nueva modalidad de enseñanza, teniendo en cuenta que la eficiencia de la gamificación depende de la intervención del docente. Una buena planificación

permite obtener buenos resultados en los estudiantes de la misma manera los docentes deberán renovar constantemente para evitar la monotonía y pérdida de interés.

Referencias bibliográficas

- Balseca-Castellano, H. F., Moscoso-Bernal, S., Erazo-Alvarez, J. C., et al. (2022). Gamificación como estrategia de enseñanza de las ciencias naturales en octavo año de educación básica. *MQRInvestigar*, 6(3), 1753–1773.
- Benalcázar, N. B. L., & Cajo, B. G. H. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica: Revisión sistemática de la literatura. *Revista Boletín Redipe*, 14(1), 116–154.
- Callado, C. V. (2025). Impacto de los juegos de mesa en el aprendizaje escolar: Revisión sistemática de la literatura. *Revista Educación*, 49(1), 1–23.
- Elles, L. M., & Gutiérrez, D. (2021). Fortalecimiento de las matemáticas usando la gamificación como estrategias de enseñanza–aprendizaje a través de tecnologías de la información y la comunicación en educación básica secundaria. *Revista de la Asociación Interacción Persona Ordenador (AIPO)*, 2(1), 7–16.
- Llorente, L. D., Gómez, E. A. V., & Villamizar, S. C. (2019). Gamificación como estrategia pedagógica medida por tic en educación básica primaria. *Revista colombiana de tecnologías de avanzada (rcta)*, 2(34), 111–116.
- Menta, J. L. U., Gualán, M. R. A., Gualán, F. F. A., Solorzano, S. E. M., Solo´rzano, L. M. E. S., & Rivera, J. M. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de educación básica: Gamification as a didactic strategy to strengthen motivation in elementary school students. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5), 74.
- Ortiz-Colo´n, A.-M., Jorda´n, J., & Agredal, M. (2018). Gamification in education: An overview on the state of the art. *Educacao e Pesquisa*, 44, e173773.
- Reina, E., Reina, K., & Reina, C. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la construcción de habilidades sociales en estudiantes de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7289–7311.
- Rua-Sanchez, L., et al. (2023). Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación básica elemental. *MQRInvestigar*, 7(1), 1826–1842.
- Sánchez-Pacheco, C. L. (2020). Gamificación en la educación básica pública-posibilidades de aplicación. *Interconectando Saberes*, (9).
- Yaulema, L. P. B., Tinoco, L. M. E., Ausha, A. E. C., & Guama´n, M. A. M. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(7), 240–262.