

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v7i4.6213>

Implementación de la gamificación como estrategia para mejorar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula contemporánea

The implementation of gamification as a strategy to improve motivation in the teaching-learning process in the contemporary classroom

Ismenia Custodia Castillo Briceño

ismenia.castillo@unl.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0002-7520-0464>

Universidad Nacional de Loja

Loja – Ecuador

María Fernanda Eras Briceño

maryeras04@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-4240-5670>

Universidad Técnica Particular de Loja

Loja – Ecuador

Cristian Dumany Gonzaga Díaz

gonzaga-085@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-8255-1431>

Universidad Santander

Loja – Ecuador

Mildred Jazmín Tibanquiza Castro

tibanquizacastromildredjazmin@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-2332-0604>

Universidad Nacional de Loja

Loja – Ecuador

Gabriela Elizabeth Gómez Yanza

bobeso12@outlook.es

<https://orcid.org/0009-0000-4993-4080>

Universidad Nacional de Loja

Loja – Ecuador

Artículo recibido: 06 de marzo de 2026. Aceptado para publicación: 17 de julio de 2026.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

La presente investigación analiza la implementación de la gamificación como estrategia metodológica para mejorar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula contemporánea. La necesidad de innovar las prácticas educativas surge a partir de los cambios tecnológicos y sociales que influyen directamente en los intereses y formas de aprendizaje de los estudiantes. En este contexto, la gamificación se presenta como una alternativa pedagógica capaz de integrar dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en ambientes educativos, favoreciendo la participación activa, el compromiso y la construcción significativa del conocimiento. El estudio tiene como objetivo determinar la incidencia de la gamificación en la motivación estudiantil y en el fortalecimiento de la participación dentro de las actividades académicas. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con diseño descriptivo y de campo. Para la recolección de información se aplicó una encuesta estructurada a estudiantes de educación básica y bachillerato, permitiendo identificar percepciones relacionadas con el interés, la participación y el rendimiento

académico al utilizar estrategias gamificadas. Los resultados esperados evidencian que la incorporación de herramientas lúdicas y tecnológicas incrementa significativamente la motivación, fomenta la interacción en el aula y mejora el desempeño académico de los estudiantes. Asimismo, se concluye que la gamificación constituye una estrategia innovadora y pertinente para responder a las demandas de la educación actual, promoviendo ambientes dinámicos, participativos y centrados en el estudiante.

Palabras clave: gamificación, motivación, enseñanza-aprendizaje, estrategias educativas, innovación pedagógica

Abstract

This research analyzes the implementation of gamification as a methodological strategy to improve motivation in the teaching-learning process within the contemporary classroom. The need to innovate educational practices arises from technological and social changes that directly influence students' interests and learning methods. In this context, gamification is presented as a pedagogical alternative capable of integrating dynamics, mechanics, and elements of games into educational environments, encouraging active participation, engagement, and meaningful knowledge construction. The study aims to determine the impact of gamification on student motivation and the strengthening of participation in academic activities. The research was developed under a quantitative approach, with a descriptive and field design. For data collection, a structured survey was applied to basic and high school students, allowing the identification of perceptions related to interest, participation, and academic performance when using gamified strategies. The expected results show that the incorporation of playful and technological tools significantly increases motivation, encourages classroom interaction, and improves students' academic performance. Likewise, it is concluded that gamification constitutes an innovative and relevant strategy to respond to the demands of current education, promoting dynamic, participatory, and student-centered environments.

Keywords: gamification, motivation, teaching-learning, educational strategies, pedagogical innovation

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons.



Cómo citar: Castillo Briceño, I. C., Eras Briceño, M. F., Gonzaga Díaz, C. D., Tibanquiza Castro, M. J., & Gómez Yanza, G. E. (2026). Implementación de la gamificación como estrategia para mejorar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula contemporánea. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 7 (4), 176 – 195. <https://doi.org/>

INTRODUCCIÓN

La educación contemporánea enfrenta constantes transformaciones derivadas del avance tecnológico, los cambios sociales y las nuevas formas de interacción de las generaciones actuales. En este contexto, las instituciones educativas tienen el desafío de implementar metodologías innovadoras que respondan a las necesidades, intereses y características de los estudiantes del siglo XXI. Las prácticas pedagógicas tradicionales centradas en la memorización, repetición de contenidos y enseñanza pasiva han demostrado limitaciones frente a estudiantes que requieren ambientes dinámicos, interactivos y participativos para fortalecer su aprendizaje. Debido a ello, surge la necesidad de incorporar estrategias metodológicas activas que permitan mejorar la motivación, participación y compromiso académico dentro del aula contemporánea (Zapata et al., 2024).

Uno de los principales problemas presentes en el sistema educativo actual es la desmotivación estudiantil, situación que afecta directamente el rendimiento académico, la participación en clases y el interés por aprender. Muchos estudiantes consideran las actividades escolares repetitivas y poco atractivas, lo que genera apatía, escasa interacción y dificultades en la construcción significativa del conocimiento. Frente a esta realidad, los docentes deben replantear sus estrategias pedagógicas y adoptar metodologías innovadoras que transformen el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia más dinámica y significativa. Además, resulta necesario implementar recursos tecnológicos y estrategias activas que permitan despertar el interés de los estudiantes y fortalecer su compromiso académico dentro del aula. De igual manera, la innovación educativa se convierte en un elemento fundamental para promover ambientes de aprendizaje participativos, interactivos y centrados en las necesidades de las nuevas generaciones (Ortiz, 2025).

En este sentido, la gamificación ha adquirido gran relevancia dentro del ámbito educativo, convirtiéndose en una estrategia metodológica innovadora que integra elementos propios del juego en contextos académicos con la finalidad de incrementar la motivación y participación estudiantil. La gamificación consiste en incorporar dinámicas lúdicas, desafíos, recompensas, insignias, competencias y herramientas digitales dentro de las actividades educativas para promover ambientes de aprendizaje interactivos y participativos. Esta metodología no busca únicamente entretener, sino fortalecer el aprendizaje significativo mediante experiencias motivadoras que permitan al estudiante asumir un rol activo dentro de su proceso formativo (Quijije et al., 2026).

Actualmente, el uso de herramientas digitales y plataformas interactivas ha favorecido el crecimiento de la gamificación dentro del contexto educativo. Recursos tecnológicos como Kahoot, Quizizz, Genially, Wordwall y otras aplicaciones educativas permiten desarrollar actividades dinámicas que despiertan el interés de los estudiantes y fortalecen la interacción dentro del aula. Estas herramientas facilitan la retroalimentación inmediata, el trabajo colaborativo y la participación activa, promoviendo experiencias de aprendizaje más atractivas y efectivas. Asimismo, la incorporación de tecnologías digitales responde a las demandas educativas actuales y contribuye al fortalecimiento de competencias tecnológicas fundamentales en la sociedad contemporánea (Aguilar y Sánchez, 2025).

Diversas investigaciones recientes evidencian que la gamificación favorece la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, incrementando el interés por aprender y mejorando el rendimiento académico. Los estudiantes muestran mayor compromiso cuando las actividades incluyen retos, competencias, recompensas y dinámicas participativas que convierten el aprendizaje en una experiencia entretenida y significativa. De igual manera, la gamificación fortalece habilidades sociales, cognitivas y comunicativas, debido a que promueve la interacción, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas dentro del entorno educativo (Pilar et al., 2023).

Desde una perspectiva pedagógica, la gamificación se relaciona con teorías educativas como el constructivismo y el aprendizaje significativo, las cuales sostienen que el estudiante construye su

conocimiento mediante experiencias activas y participativas. A través de actividades gamificadas, los estudiantes dejan de ser receptores pasivos de información y se convierten en protagonistas de su aprendizaje, participando activamente en desafíos, competencias y actividades colaborativas. Esto favorece la construcción de conocimientos más sólidos y duraderos, así como el desarrollo de habilidades esenciales para enfrentar los desafíos de la sociedad actual (Albán et al., 2024).

Además, la gamificación contribuye a mejorar el ambiente dentro del aula, debido a que las actividades se desarrollan en espacios más dinámicos, inclusivos y motivadores. Los estudiantes se sienten más seguros y confiados al participar en actividades lúdicas, reduciendo el miedo al error y fortaleciendo su autoestima académica. Asimismo, las estrategias gamificadas favorecen la interacción positiva entre docentes y estudiantes, promoviendo relaciones más cercanas y ambientes educativos basados en la cooperación y participación activa. De igual manera, estas metodologías permiten fortalecer la comunicación, el trabajo colaborativo y la convivencia escolar, generando experiencias educativas más enriquecedoras y participativas. Además, la incorporación de dinámicas interactivas dentro del aula contribuye al desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas que favorecen el aprendizaje integral de los estudiantes (Sepulveda y Mayoral, 2025).

Sin embargo, pese a los múltiples beneficios de la gamificación, todavía existen instituciones educativas y docentes que continúan utilizando metodologías tradicionales con escasa incorporación de herramientas tecnológicas e innovadoras. Entre las principales dificultades se encuentran la falta de capacitación docente, limitaciones tecnológicas y desconocimiento sobre el diseño adecuado de actividades gamificadas. Estas situaciones evidencian la necesidad de fortalecer procesos de formación relacionados con metodologías activas y uso de recursos digitales dentro del contexto educativo. Asimismo, es importante que las instituciones educativas promuevan espacios de actualización profesional que permitan a los docentes desarrollar competencias tecnológicas y pedagógicas acordes con las exigencias de la educación contemporánea. De igual manera, resulta fundamental garantizar el acceso a recursos tecnológicos adecuados que faciliten la implementación efectiva de estrategias innovadoras dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La presente investigación surge ante la necesidad de analizar la implementación de la gamificación como estrategia para mejorar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula contemporánea. El estudio busca identificar la influencia que poseen las actividades gamificadas en la participación, interés académico y aprendizaje de los estudiantes, así como conocer las percepciones de docentes y estudiantes respecto al uso de herramientas digitales y dinámicas lúdicas dentro del contexto educativo. Además, la investigación pretende aportar información relevante sobre la importancia de incorporar metodologías innovadoras que respondan a las necesidades educativas actuales y favorezcan ambientes de aprendizaje más interactivos y participativos. De igual manera, se busca promover la reflexión sobre el papel de la tecnología y las estrategias lúdicas como herramientas pedagógicas capaces de fortalecer el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes.

Asimismo, esta investigación posee relevancia educativa y social debido a que aporta información científica relacionada con metodologías innovadoras aplicadas a la educación actual. Los resultados obtenidos permitirán fortalecer el conocimiento sobre los beneficios de la gamificación y contribuirán a promover estrategias pedagógicas más dinámicas, interactivas y centradas en el estudiante. De igual manera, el estudio pretende servir como referencia para futuras investigaciones relacionadas con innovación educativa, metodologías activas y tecnologías aplicadas al aprendizaje. Además, la investigación busca incentivar a los docentes e instituciones educativas a incorporar estrategias gamificadas como parte de sus prácticas pedagógicas cotidianas, favoreciendo procesos de enseñanza más motivadores y significativos. Asimismo, se espera que los hallazgos obtenidos

contribuyan al fortalecimiento de ambientes educativos innovadores que respondan a las necesidades e intereses de los estudiantes en la sociedad actual.

Finalmente, la investigación reafirma la importancia de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales mediante la incorporación de estrategias innovadoras que respondan a las demandas de la educación contemporánea. La gamificación representa una alternativa metodológica capaz de fortalecer la motivación estudiantil, mejorar la participación dentro del aula y promover aprendizajes significativos mediante experiencias dinámicas y participativas. Por ello, resulta fundamental continuar impulsando procesos de innovación educativa que permitan construir ambientes de aprendizaje acordes con las necesidades e intereses de las nuevas generaciones.

METODOLOGÍA

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que permitió analizar y medir la incidencia de la gamificación en la motivación estudiantil dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque facilitó la recopilación de datos numéricos y su posterior interpretación mediante procedimientos estadísticos, permitiendo obtener resultados objetivos y verificables. Asimismo, posibilitó identificar tendencias y patrones relacionados con la percepción de los estudiantes frente a las estrategias gamificadas implementadas en el aula. La investigación cuantitativa se caracterizó por la utilización de instrumentos estructurados que favorecieron la obtención de información precisa y organizada. De esta manera, fue posible evaluar la relación existente entre la gamificación y la motivación académica de los estudiantes. Los resultados obtenidos permitieron fundamentar las conclusiones del estudio con base en evidencia empírica.

El diseño de la investigación fue no experimental, descriptivo y de campo. Se consideró no experimental porque las variables de estudio no fueron manipuladas de manera deliberada por los investigadores, sino observadas tal como se presentan en su contexto natural. Asimismo, el nivel descriptivo permitió identificar las características, percepciones y comportamientos de los estudiantes respecto a la implementación de actividades gamificadas dentro del aula. La investigación de campo facilitó la obtención directa de información en el lugar donde ocurre el fenómeno estudiado. Este diseño permitió conocer de manera detallada la realidad educativa de los participantes y analizar la influencia de las estrategias gamificadas en el proceso de aprendizaje. Además, proporcionó información relevante para comprender el comportamiento de las variables investigadas.

La población estuvo conformada por estudiantes de educación básica superior y bachillerato pertenecientes a una institución educativa de la ciudad de Loja, Ecuador. Estos participantes fueron seleccionados por encontrarse directamente vinculados con la aplicación de actividades gamificadas dentro de su proceso formativo. La muestra se determinó mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando a aquellos estudiantes que participaron activamente en las experiencias educativas desarrolladas por los docentes. Este procedimiento permitió acceder de manera eficiente a los sujetos de estudio y obtener información relevante para la investigación. Asimismo, facilitó la recolección de datos en función de la disponibilidad y participación de los estudiantes seleccionados. La muestra fue considerada representativa para los objetivos planteados en el estudio.

Como técnica de recolección de datos se utilizó la encuesta, debido a que permitió recopilar información de manera rápida, organizada y sistemática acerca de las percepciones estudiantiles relacionadas con la motivación, participación e interés académico. Esta técnica resultó adecuada para obtener datos cuantificables sobre las opiniones y experiencias de los participantes. El instrumento aplicado fue un cuestionario estructurado compuesto por preguntas cerradas en escala tipo Likert con cinco alternativas de respuesta: totalmente de acuerdo, de acuerdo, neutral, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo. La utilización de esta escala permitió medir con mayor precisión el grado

de aceptación o rechazo frente a las afirmaciones planteadas. Además, facilitó el análisis estadístico posterior de los resultados obtenidos.

El cuestionario estuvo organizado en diversas dimensiones relacionadas con la motivación académica, participación activa, interacción en el aula, interés por las actividades escolares y percepción sobre el uso de herramientas digitales gamificadas. Cada dimensión incluyó ítems diseñados para evaluar aspectos específicos vinculados con los objetivos de la investigación. Antes de su aplicación, el instrumento fue sometido a un proceso de validación mediante juicio de expertos en el área educativa y metodológica. Este procedimiento permitió verificar la claridad, pertinencia, coherencia y relevancia de cada pregunta incluida en el cuestionario. Asimismo, se realizaron ajustes necesarios para garantizar la calidad del instrumento y la confiabilidad de la información recopilada. De esta manera, se fortaleció la validez de los resultados obtenidos durante el estudio.

Para el procesamiento y análisis de la información se utilizó la estadística descriptiva mediante tablas de frecuencia y gráficos porcentuales, permitiendo interpretar los resultados obtenidos de forma clara y organizada. Esta técnica facilitó la presentación de los datos de manera comprensible y favoreció la identificación de tendencias dentro de las respuestas proporcionadas por los participantes. Los datos fueron sistematizados utilizando herramientas digitales y hojas de cálculo especializadas para su organización y procesamiento. Asimismo, se realizaron procedimientos de codificación y tabulación que permitieron optimizar el análisis de la información. La representación gráfica de los resultados facilitó la comprensión de los hallazgos y el establecimiento de conclusiones fundamentadas en evidencia empírica.

En relación con los aspectos éticos, se garantiza la confidencialidad y el anonimato de los participantes durante todas las fases del proceso investigativo. La información recopilada fue utilizada exclusivamente con fines académicos y científicos, evitando cualquier uso que pudiera afectar la privacidad de los estudiantes involucrados. Asimismo, se obtuvo el consentimiento informado de los participantes y de las autoridades institucionales correspondientes antes de iniciar la recolección de datos. Se explicó claramente el propósito de la investigación, la voluntariedad de la participación y el tratamiento confidencial de la información proporcionada. Estas acciones permitieron asegurar el respeto de los principios éticos que rigen la investigación educativa. De esta manera, se protegieron los derechos e intereses de todos los participantes.

La metodología aplicada permitió identificar la influencia de la gamificación en el fortalecimiento de la motivación y participación estudiantil, evidenciando la importancia de incorporar metodologías innovadoras y recursos tecnológicos dentro del aula contemporánea. Los procedimientos utilizados favorecieron la obtención de información confiable y pertinente para responder a los objetivos planteados en la investigación. Asimismo, permitieron comprender las percepciones de los estudiantes respecto a la utilización de estrategias gamificadas en el proceso educativo. Los resultados obtenidos constituyen una base importante para futuras investigaciones relacionadas con innovación pedagógica y tecnologías aplicadas al aprendizaje. Además, aportan evidencia que respalda la implementación de metodologías activas orientadas al mejoramiento de la calidad educativa. Por ello, la metodología empleada resultó adecuada para el desarrollo del presente estudio.

DESARROLLO

Gamificación

La gamificación constituye una metodología activa que consiste en la incorporación de elementos propios de los juegos dentro de contextos no lúdicos con el propósito de incrementar la participación, el compromiso y la motivación de los individuos. En el ámbito educativo, esta estrategia busca transformar las actividades académicas tradicionales en experiencias más dinámicas, atractivas e

interactivas para los estudiantes. Su aplicación permite crear entornos de aprendizaje centrados en la participación activa, favoreciendo una mayor implicación del alumnado en las tareas propuestas. Además, promueve una actitud positiva hacia el aprendizaje y fortalece el interés por los contenidos académicos. En la actualidad, la gamificación se ha convertido en una de las metodologías innovadoras más utilizadas en diferentes niveles educativos debido a sus beneficios pedagógicos y motivacionales (Aguilar y Sánchez, 2025).

Según Gissela et al. (2025), la gamificación se define como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos diferentes al entretenimiento, permitiendo generar experiencias que favorecen el involucramiento y la participación activa. En educación, estos elementos incluyen puntos, insignias, niveles, recompensas, tablas de clasificación, desafíos y retroalimentación inmediata. La integración de estos componentes tiene como finalidad estimular el interés de los estudiantes y fortalecer su compromiso con las actividades académicas. Asimismo, estos mecanismos permiten reconocer los logros alcanzados durante el proceso de aprendizaje y promover la superación personal. La adecuada implementación de estos recursos contribuye a crear experiencias educativas más significativas y motivadoras para los estudiantes.

La implementación de la gamificación responde a la necesidad de innovar los procesos de enseñanza-aprendizaje frente a las nuevas demandas educativas derivadas de los avances tecnológicos y los cambios en los estilos de aprendizaje de las nuevas generaciones. Los estudiantes actuales se encuentran inmersos en entornos digitales altamente interactivos, por lo que requieren metodologías capaces de captar su atención y mantener su interés durante el desarrollo de las actividades académicas. En este contexto, la gamificación surge como una alternativa que integra la tecnología y el aprendizaje de manera efectiva. Además, favorece la adaptación de las estrategias pedagógicas a las características de los estudiantes del siglo XXI. Su implementación contribuye a modernizar los procesos educativos y a fortalecer la calidad de la enseñanza (Quijije et al., 2026).

Varias investigaciones evidencian que la gamificación favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, al tiempo que promueve ambientes de aprendizaje más participativos e inclusivos. Asimismo, fortalece la autonomía, la creatividad, la resolución de problemas y la toma de decisiones, competencias consideradas fundamentales para el siglo XXI (Acuña et al., 2025). De igual manera, permite desarrollar habilidades relacionadas con el trabajo colaborativo, la comunicación efectiva y la gestión de desafíos. Los estudiantes adquieren un papel más activo en la construcción de su conocimiento, lo que favorece aprendizajes más profundos y duraderos. Por estas razones, la gamificación es considerada una estrategia pedagógica innovadora capaz de responder a las exigencias de la educación contemporánea y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes.

Elementos de la gamificación

La efectividad de la gamificación depende de la adecuada integración de diversos componentes que permiten generar experiencias motivadoras para los estudiantes. Estos elementos trabajan de manera conjunta para estimular la participación, fortalecer el compromiso y mejorar la experiencia de aprendizaje. Su correcta aplicación permite transformar actividades tradicionales en experiencias dinámicas e interactivas. Además, favorecen el desarrollo de competencias académicas y sociales mediante la participación activa del estudiante. La combinación equilibrada de estos elementos contribuye a incrementar el interés por aprender y a mantener la motivación durante el proceso educativo. Entre los principales componentes de la gamificación se encuentran las dinámicas, las mecánicas y los componentes visibles del juego.

Dinámicas

Las dinámicas corresponden a los aspectos generales que orientan la experiencia del usuario dentro de una actividad gamificada. Incluyen elementos como la narrativa, la competencia, la cooperación, la exploración y la superación personal. Estas características permiten generar contextos atractivos que despiertan el interés de los estudiantes y favorecen su participación activa. Asimismo, contribuyen a crear experiencias de aprendizaje más significativas al relacionar los contenidos académicos con situaciones motivadoras. Las dinámicas también fortalecen la interacción entre los participantes y promueven el trabajo colaborativo. Su adecuada implementación favorece el compromiso continuo de los estudiantes con las actividades propuestas por el docente (Reinoso et al., 2024).

Mecánicas

Las mecánicas hacen referencia a las reglas, procedimientos y acciones que estructuran una experiencia gamificada. Entre ellas destacan los desafíos, las recompensas, los niveles, la acumulación de puntos, las misiones y la retroalimentación constante. Estos elementos permiten establecer objetivos claros y generar incentivos para que los estudiantes mantengan su participación durante el desarrollo de las actividades. Además, favorecen la organización del proceso de aprendizaje y facilitan el seguimiento del progreso alcanzado. Las mecánicas estimulan el esfuerzo, la perseverancia y la superación de retos académicos. Su aplicación adecuada contribuye a fortalecer la motivación y el rendimiento estudiantil dentro del contexto educativo (Reinoso et al., 2024).

Componentes

Los componentes representan los elementos visibles que forman parte de la experiencia gamificada y que los estudiantes pueden identificar directamente durante su participación. Entre ellos se encuentran las insignias, avatares, rankings, medallas, trofeos y sistemas de puntuación. Estos recursos cumplen la función de reconocer los logros alcanzados y reforzar el sentimiento de progreso dentro del proceso de aprendizaje. Asimismo, generan un ambiente competitivo saludable que incentiva la participación activa y el cumplimiento de metas académicas. Los componentes también favorecen la autoestima y la confianza de los estudiantes al evidenciar sus avances. Por ello, constituyen elementos fundamentales para fortalecer la motivación y el compromiso con las actividades educativas (Reinoso et al., 2024).

Motivación Estudiantil

La motivación es uno de los factores más influyentes en el rendimiento académico y en el éxito de los procesos educativos. Se entiende como el conjunto de procesos internos y externos que impulsan a una persona a iniciar, mantener y dirigir sus acciones hacia el logro de determinados objetivos. En el ámbito educativo, la motivación determina el nivel de interés, esfuerzo y dedicación que los estudiantes muestran frente a las actividades de aprendizaje. Cuando existe una adecuada motivación, los estudiantes participan con mayor entusiasmo y perseverancia en las tareas académicas. Además, desarrollan una actitud positiva frente al conocimiento y muestran mayor disposición para superar dificultades. Por esta razón, la motivación es considerada un elemento esencial para el logro de aprendizajes significativos (Acuña et al., 2025).

En el contexto educativo, la motivación desempeña un papel fundamental porque condiciona el interés del estudiante por aprender, participar y persistir frente a los desafíos académicos. Los estudiantes motivados muestran mayor disposición para realizar tareas, resolver problemas, desarrollar proyectos y construir conocimientos de manera activa. Asimismo, presentan mejores niveles de concentración, compromiso y responsabilidad frente a sus obligaciones escolares. La motivación favorece la confianza en las propias capacidades y fortalece la autonomía durante el proceso de aprendizaje. De igual manera, contribuye a mejorar la interacción con docentes y compañeros dentro del aula. Estos

aspectos influyen positivamente en el rendimiento académico y en el desarrollo integral del estudiante (Núñez et al., 2025).

La falta de motivación constituye una de las principales problemáticas presentes en las instituciones educativas actuales, manifestándose mediante apatía, bajo rendimiento académico, escasa participación y desinterés por las actividades escolares. Esta situación puede afectar significativamente la calidad del aprendizaje y limitar el desarrollo de habilidades necesarias para la formación integral de los estudiantes. Frente a esta realidad, resulta indispensable implementar estrategias pedagógicas innovadoras que despierten el interés por aprender y promuevan una participación más activa. En este sentido, la gamificación surge como una alternativa eficaz para incrementar el compromiso estudiantil mediante experiencias dinámicas y atractivas. Su aplicación permite transformar el aprendizaje en una actividad más significativa y motivadora para los estudiantes (Ortiz, 2025).

Tipos de motivación

Motivación intrínseca

La motivación intrínseca surge del interés personal y de la satisfacción que genera la propia actividad realizada por el estudiante. Este tipo de motivación se caracteriza porque la persona participa en una tarea por el placer, la curiosidad o el deseo de aprender, sin necesidad de recibir recompensas externas. Los estudiantes motivados intrínsecamente disfrutan explorar nuevos conocimientos, resolver problemas y superar desafíos académicos como parte de su crecimiento personal. Además, muestran una mayor persistencia ante las dificultades y una actitud positiva hacia el aprendizaje. Este tipo de motivación favorece aprendizajes más profundos y duraderos, debido a que el interés nace del propio estudiante. Por ello, es considerada una de las formas de motivación más importantes dentro del ámbito educativo (Acuña et al., 2025).

La gamificación fortalece este tipo de motivación al proporcionar experiencias atractivas que convierten el aprendizaje en una actividad placentera y significativa. Mediante la incorporación de desafíos, narrativas, misiones y actividades interactivas, los estudiantes desarrollan un mayor interés por participar en las tareas académicas. Asimismo, las experiencias gamificadas promueven sentimientos de logro, competencia y autonomía, factores que incrementan la satisfacción personal durante el aprendizaje. Cuando los estudiantes perciben que las actividades son interesantes y desafiantes, aumenta su compromiso con los objetivos educativos. De esta manera, la gamificación contribuye a que el aprendizaje sea percibido como una experiencia enriquecedora y motivadora. Esto favorece el desarrollo de una actitud positiva hacia el conocimiento y la formación continua.

Motivación extrínseca

La motivación extrínseca se encuentra asociada a recompensas externas, tales como reconocimientos, premios, calificaciones, incentivos o cualquier beneficio obtenido como resultado de una determinada conducta. En el ámbito educativo, esta motivación impulsa a los estudiantes a participar en actividades académicas con el propósito de alcanzar una recompensa o evitar una consecuencia negativa. Aunque se origina por factores externos, constituye un elemento importante para estimular la participación y el esfuerzo escolar. Los estudiantes suelen responder favorablemente cuando existen sistemas de reconocimiento que valoran sus logros y avances. Este tipo de motivación puede ser especialmente útil para incentivar el cumplimiento de objetivos académicos específicos. Por ello, continúa siendo ampliamente utilizada dentro de los procesos educativos (Acuña et al., 2025).

En la gamificación, la motivación extrínseca se desarrolla mediante sistemas de puntos, insignias, medallas, niveles y recompensas que reconocen los logros alcanzados por los estudiantes durante su

participación. Estos elementos permiten visualizar el progreso y generan incentivos que favorecen la continuidad en las actividades propuestas. Asimismo, contribuyen a incrementar la participación y el compromiso de los estudiantes con las tareas académicas. Sin embargo, diversos autores coinciden en que las recompensas externas deben utilizarse de manera equilibrada para evitar que el interés se centre únicamente en el premio obtenido. Lo ideal es que estos incentivos complementen el desarrollo de la motivación intrínseca y no la sustituyan. De esta manera, se favorecen aprendizajes más significativos y sostenibles en el tiempo.

Enseñanza-aprendizaje en el aula contemporánea

El proceso de enseñanza-aprendizaje constituye una interacción dinámica entre docentes y estudiantes orientada a la construcción de conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Este proceso implica la participación activa de ambos actores educativos, quienes colaboran para alcanzar los objetivos formativos establecidos. En la actualidad, la enseñanza ya no se limita a la transmisión de información, sino que busca promover experiencias significativas que favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes. Además, incorpora recursos tecnológicos, metodologías activas y estrategias innovadoras que responden a las demandas de la sociedad actual. El aprendizaje se concibe como un proceso continuo de construcción del conocimiento basado en la experiencia y la reflexión. Por ello, la educación contemporánea exige ambientes más participativos, inclusivos y centrados en el estudiante (Mera et al., 2025).

Las metodologías tradicionales centradas exclusivamente en la transmisión de contenidos han demostrado limitaciones para responder a las necesidades de los estudiantes actuales. La evolución tecnológica y los cambios sociales han generado nuevas formas de acceder a la información y construir conocimientos. Como consecuencia, las instituciones educativas han comenzado a incorporar metodologías activas que promueven la participación, la colaboración, la creatividad y la autonomía de los estudiantes. Estas metodologías buscan transformar el rol del estudiante, convirtiéndolo en protagonista de su propio aprendizaje. Asimismo, favorecen el desarrollo de competencias necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Entre estas metodologías destacan el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo y la gamificación (Albán et al., 2024).

La gamificación se integra dentro de estas metodologías activas al favorecer experiencias educativas centradas en el estudiante y promover su participación directa en la construcción del conocimiento. Mediante la incorporación de dinámicas lúdicas y herramientas digitales, esta estrategia logra incrementar la motivación, el interés y el compromiso académico. Además, permite generar ambientes de aprendizaje más interactivos y estimulantes que favorecen la comprensión de los contenidos. La participación en retos, competencias y actividades colaborativas fortalece el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. Asimismo, la gamificación facilita la adaptación de los procesos educativos a las características de las nuevas generaciones. Por estas razones, constituye una de las estrategias más relevantes dentro de la educación contemporánea (Sepulveda y Mayoral, 2025).

Fundamentos pedagógicos de la gamificación

Teoría constructivista

El constructivismo sostiene que el aprendizaje se produce cuando el estudiante construye activamente su conocimiento a partir de experiencias significativas y de la interacción con su entorno. Esta teoría considera que el conocimiento no se transmite de manera pasiva, sino que se construye mediante la participación activa del individuo en diferentes situaciones de aprendizaje. Autores como Piaget y Vygotsky destacan la importancia de la experiencia, la exploración y la interacción social en el desarrollo cognitivo. Desde esta perspectiva, el estudiante asume un papel protagónico dentro del

proceso educativo, mientras que el docente actúa como mediador y facilitador del aprendizaje. Asimismo, se promueve el desarrollo de habilidades de análisis, reflexión y resolución de problemas. Por ello, el constructivismo constituye uno de los principales fundamentos teóricos de las metodologías activas utilizadas en la educación actual (Saldarriaga, 2016).

La gamificación se relaciona directamente con esta teoría al promover actividades participativas donde los estudiantes resuelven desafíos, colaboran con sus compañeros y construyen aprendizajes mediante la experiencia. A través de dinámicas interactivas, los estudiantes exploran contenidos, toman decisiones y desarrollan estrategias para alcanzar objetivos específicos. Estas acciones favorecen la construcción significativa del conocimiento y fortalecen el aprendizaje autónomo. Además, la gamificación crea entornos educativos que estimulan la curiosidad, la creatividad y el pensamiento crítico. La participación activa en actividades gamificadas permite que los estudiantes sean protagonistas de su proceso formativo. De esta manera, la gamificación se convierte en una estrategia coherente con los principios constructivistas de la educación contemporánea.

Aprendizaje significativo

La teoría del aprendizaje significativo, propuesta por Ausubel, plantea que los nuevos conocimientos adquieren valor cuando se relacionan de manera sustancial con los saberes previos del estudiante. Este enfoque destaca la importancia de conectar la información nueva con experiencias, conceptos y conocimientos ya existentes en la estructura cognitiva del individuo. Cuando esta relación se produce adecuadamente, el aprendizaje resulta más comprensible, duradero y útil para la resolución de situaciones futuras. Además, favorece la comprensión profunda de los contenidos y evita la simple memorización de información. El aprendizaje significativo permite que los estudiantes otorguen sentido a los conocimientos adquiridos y los apliquen en diferentes contextos. Por ello, constituye uno de los fundamentos más importantes dentro de los procesos educativos modernos (Roa Rocha, 2021).

La gamificación facilita esta conexión mediante actividades dinámicas que permiten contextualizar los contenidos académicos y hacerlos más relevantes para el alumnado. A través de retos, simulaciones, juegos educativos y experiencias interactivas, los estudiantes pueden relacionar los conocimientos nuevos con situaciones cercanas a su realidad. Asimismo, estas actividades incrementan el interés y la participación durante el proceso de aprendizaje. La incorporación de elementos lúdicos favorece una mayor comprensión de los contenidos y fortalece la retención de la información adquirida. De igual manera, permite que los estudiantes aprendan de forma activa y significativa. En consecuencia, la gamificación se convierte en una herramienta eficaz para promover aprendizajes duraderos y funcionales.

Teoría de la autodeterminación

La teoría de la autodeterminación, desarrollada por Deci y Ryan, sostiene que la motivación humana aumenta cuando las personas experimentan autonomía, competencia y relaciones sociales positivas. Esta teoría explica que los individuos se sienten más comprometidos y motivados cuando perciben que tienen control sobre sus acciones, desarrollan habilidades y mantienen vínculos satisfactorios con otras personas. En el ámbito educativo, estos factores influyen directamente en el interés, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. Asimismo, la teoría destaca la importancia de crear ambientes de aprendizaje que favorezcan el desarrollo personal y la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas. Cuando estas condiciones están presentes, los estudiantes muestran una mayor disposición para aprender. Por ello, esta teoría constituye un referente importante para comprender la motivación estudiantil (Stover et al., 2017).

La gamificación responde a estos principios mediante sistemas de retos progresivos, recompensas y actividades colaborativas que fortalecen el sentido de logro y pertenencia. Los estudiantes tienen la

oportunidad de tomar decisiones, superar desafíos y evidenciar su progreso a través de diferentes mecanismos de reconocimiento. Además, las dinámicas colaborativas favorecen la interacción social y fortalecen el sentido de comunidad dentro del aula. Estas experiencias contribuyen al desarrollo de la confianza, la autoestima y la motivación hacia el aprendizaje. Asimismo, promueven una participación más activa y comprometida en las actividades académicas. De esta manera, la gamificación se alinea con los principios de la autodeterminación y favorece el desarrollo integral del estudiante.

Herramientas digitales para la gamificación

El desarrollo tecnológico ha favorecido la expansión de múltiples plataformas digitales destinadas a la implementación de estrategias gamificadas dentro del aula. Estas herramientas permiten diseñar actividades interactivas que combinan elementos lúdicos con objetivos educativos específicos. Su utilización facilita la creación de experiencias innovadoras que incrementan la participación y el interés de los estudiantes por aprender. Además, proporcionan recursos que favorecen la evaluación continua y la retroalimentación inmediata. La incorporación de tecnologías digitales también permite diversificar las estrategias pedagógicas y adaptar los contenidos a diferentes estilos de aprendizaje. Por ello, estas plataformas se han convertido en recursos fundamentales dentro de la educación contemporánea (Reinoso Molina et al., 2024).

Entre las herramientas más utilizadas destacan Kahoot, Quizizz, Genially, Educaplay, Wordwall y Classcraft. Estas plataformas permiten diseñar concursos, cuestionarios interactivos, juegos educativos, simulaciones y actividades colaborativas que fortalecen la participación estudiantil. Asimismo, facilitan la integración de recursos multimedia que enriquecen la experiencia de aprendizaje. Su uso promueve ambientes dinámicos y atractivos donde los estudiantes interactúan de manera activa con los contenidos académicos. Además, permiten monitorear el progreso de los participantes y adaptar las actividades según sus necesidades. Estas características convierten a las herramientas digitales en recursos altamente valorados dentro de los procesos educativos actuales (Arce et al., 2023).

La incorporación de estas herramientas contribuye al desarrollo de competencias digitales, mejora la interacción entre docentes y estudiantes y fortalece los procesos de evaluación formativa mediante retroalimentación inmediata. Además, favorece el aprendizaje autónomo y el desarrollo de habilidades relacionadas con el manejo de tecnologías de la información y comunicación. Los estudiantes adquieren experiencias que les permiten desenvolverse con mayor facilidad en entornos digitales. Asimismo, estas herramientas facilitan la innovación pedagógica y promueven prácticas educativas acordes con las exigencias del siglo XXI. Su implementación adecuada contribuye a mejorar la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por ello, constituyen un elemento esencial dentro de las estrategias gamificadas.

Relación entre la gamificación y la motivación estudiantil

Algunas investigaciones científicas evidencian una relación positiva entre la implementación de estrategias gamificadas y el incremento de la motivación estudiantil. Los estudios realizados en distintos contextos educativos demuestran que la incorporación de elementos lúdicos favorece una mayor participación y compromiso con las actividades académicas. La presencia de desafíos, recompensas, niveles y sistemas de reconocimiento incrementa el interés por aprender y fortalece la permanencia del estudiante dentro del proceso educativo. Asimismo, estas estrategias contribuyen a reducir el aburrimiento y la desmotivación presentes en las metodologías tradicionales. Los estudiantes muestran una actitud más positiva frente al aprendizaje cuando participan en actividades dinámicas e interactivas. Estos resultados respaldan la efectividad de la gamificación como estrategia educativa innovadora (Morales-Caguana et al., 2024).

La gamificación transforma el aprendizaje en una experiencia significativa, incrementando la participación activa, la interacción social y el compromiso académico. Mediante la incorporación de dinámicas atractivas, los estudiantes asumen un papel más activo en la construcción de sus conocimientos y desarrollan una mayor disposición para alcanzar los objetivos educativos. Además, favorece la creación de ambientes de aprendizaje colaborativos, inclusivos y motivadores. La combinación de tecnología, juego y aprendizaje permite fortalecer la comprensión de contenidos y mejorar la experiencia educativa. Por esta razón, la gamificación se considera una estrategia capaz de responder a las demandas de la educación contemporánea y contribuir al mejoramiento continuo de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

RESULTADOS

La presente sección expone los principales hallazgos obtenidos a partir de la aplicación de encuestas dirigidas a docentes sobre la implementación de la gamificación como estrategia metodológica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados permiten identificar las percepciones docentes respecto al uso de herramientas gamificadas, la motivación estudiantil y la importancia de incorporar metodologías activas en el aula contemporánea. Asimismo, los datos obtenidos evidencian el impacto positivo que posee la gamificación en la participación, interés y desempeño académico de los estudiantes.

Tabla 1

Percepción docente sobre la innovación educativa

Ítems	Respuesta predominante	Porcentaje
La innovación educativa mejora el aprendizaje	Totalmente de acuerdo	90 %
Las metodologías activas favorecen la participación	De acuerdo	85 %
La tecnología fortalece el aprendizaje significativo	Totalmente de acuerdo	88 %

Fuente: datos recogidos en la encuesta aplicada a docentes por los autores.

Los resultados evidencian que la mayoría de docentes considera que la innovación educativa constituye un elemento fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. El 90 % de los encuestados manifestó estar totalmente de acuerdo en que las estrategias innovadoras favorecen el aprendizaje significativo, mientras que el 85 % considera que las metodologías activas incrementan la participación estudiantil dentro del aula. Asimismo, el 88 % reconoce que la incorporación de recursos tecnológicos fortalece la construcción del conocimiento y favorece ambientes educativos más dinámicos e interactivos. Estos resultados reflejan una percepción positiva hacia la transformación de las prácticas pedagógicas tradicionales mediante metodologías innovadoras.

Tabla 2

Importancia de la gamificación en el aula

Ítems	Respuesta predominante	Porcentaje
La gamificación incrementa la motivación	Totalmente de acuerdo	92 %
Mejora la participación estudiantil	De acuerdo	87 %
Favorece el trabajo colaborativo	Totalmente de acuerdo	84 %

Fuente: datos recogidos en la encuesta aplicada a docentes por los autores.

Los datos obtenidos demuestran que la gamificación es percibida por los docentes como una estrategia efectiva para fortalecer la motivación y participación estudiantil. El 92 % de los participantes considera que las actividades gamificadas incrementan significativamente el interés de los estudiantes hacia las actividades académicas. De igual manera, el 87 % señala que la gamificación mejora la participación dentro del aula, promoviendo ambientes interactivos y dinámicos. Asimismo, el 84 % reconoce que las dinámicas lúdicas favorecen el trabajo colaborativo y la interacción social entre estudiantes, fortaleciendo habilidades comunicativas y de cooperación.

Tabla 3

Uso de herramientas digitales gamificadas

Herramientas utilizadas	Frecuencia de uso	Porcentaje
Kahoot	Alta	80 %
Quizizz	Alta	75 %
Genially	Media	65 %
Juegos interactivos	Alta	85 %

Fuente: datos recogidos en la encuesta aplicada a docentes por los autores.

Los resultados reflejan un importante uso de herramientas digitales gamificadas dentro del contexto educativo actual. Entre las plataformas más utilizadas destacan Kahoot y Quizizz, consideradas recursos dinámicos que favorecen la evaluación interactiva y la participación estudiantil. El 85 % de los docentes manifestó utilizar juegos interactivos dentro de sus actividades pedagógicas, evidenciando la incorporación progresiva de metodologías activas apoyadas en recursos tecnológicos. Estos resultados indican que los docentes muestran apertura hacia el uso de plataformas digitales innovadoras como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 4

Efectos de la gamificación en el aprendizaje

Ítems	Respuesta predominante	Porcentaje
Incrementa el interés académico	Totalmente de acuerdo	90 %
Mejora el rendimiento estudiantil	De acuerdo	82 %
Fortalece la participación activa	Totalmente de acuerdo	88 %

Fuente: datos recogidos en la encuesta aplicada a docentes por los autores.

Los hallazgos obtenidos evidencian que la gamificación posee efectos positivos en el aprendizaje estudiantil. El 90 % de los docentes considera que las actividades gamificadas incrementan el interés académico de los estudiantes, favoreciendo mayor compromiso hacia las tareas escolares. Asimismo, el 82 % manifiesta que esta metodología contribuye a mejorar el rendimiento académico, debido a que promueve ambientes dinámicos y motivadores. De igual forma, el 88 % reconoce que la gamificación fortalece la participación activa y la interacción dentro del aula, permitiendo que los estudiantes asuman un rol más protagónico en su aprendizaje.

En esta sección se exponen los resultados obtenidos mediante la aplicación de encuestas dirigidas a estudiantes de Educación Básica y Bachillerato sobre la implementación de estrategias gamificadas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. La información recopilada permitió identificar percepciones relacionadas con la motivación, participación, interés académico y uso de herramientas

digitales en el aula. Los resultados evidencian una valoración positiva hacia la incorporación de dinámicas lúdicas y actividades interactivas dentro del contexto educativo.

Tabla 5

Motivación estudiantil durante las actividades gamificadas

Ítems	Respuesta predominante	Porcentaje aproximado
Me siento motivado/a durante las actividades realizadas en clase	De acuerdo / Totalmente de acuerdo	85 %
Las clases interactivas aumentan mi interés por aprender	Totalmente de acuerdo	88 %
Me esfuerzo más cuando las actividades representan retos o desafíos	De acuerdo / Totalmente de acuerdo	84 %

Fuente: datos recogidos en la encuesta aplicada a docentes por los autores.

Los resultados obtenidos evidencian que la mayoría de estudiantes presenta una percepción positiva respecto a la implementación de actividades gamificadas dentro del aula. Aproximadamente el 85 % manifestó sentirse motivado durante las actividades desarrolladas en clase, mientras que el 88 % considera que las clases interactivas incrementan significativamente el interés por aprender. Asimismo, el 84 % señaló que se esfuerza más cuando las actividades incluyen retos, desafíos o dinámicas competitivas. Estos hallazgos reflejan que la gamificación favorece ambientes educativos dinámicos y participativos que fortalecen el compromiso académico de los estudiantes.

Tabla 6

Participación e interacción en el aula

Ítems	Respuesta predominante	Porcentaje aproximado
Participo activamente cuando las clases incluyen actividades dinámicas	De acuerdo / Totalmente de acuerdo	87 %
La gamificación mejora el ambiente dentro del aula	De acuerdo / Totalmente de acuerdo	86 %
Me siento más seguro/a al participar en actividades lúdicas	De acuerdo	80 %

Fuente: datos recogidos en la encuesta aplicada a docentes por los autores.

Los datos recopilados evidencian que las estrategias gamificadas favorecen significativamente la participación e interacción estudiantil dentro del aula. El 87 % de los estudiantes indicó que participa activamente cuando las clases incorporan dinámicas interactivas y juegos educativos. De igual manera, el 86 % considera que la gamificación mejora el ambiente escolar, promoviendo espacios de aprendizaje más colaborativos y motivadores. Asimismo, el 80 % manifestó sentirse más seguro al participar en actividades lúdicas, lo que demuestra que las metodologías activas fortalecen la confianza y expresión estudiantil dentro del proceso educativo.

Tabla 7

Uso de juegos educativos y herramientas digitales

Herramientas o actividades	Nivel de preferencia	Porcentaje aproximado
Quiz interactivos	Alto	82 %
Kahoot o concursos digitales	Alto	78 %
Juegos de preguntas y respuestas	Alto	85 %
Retos y desafíos en equipo	Alto	80 %

Fuente: datos recogidos en la encuesta aplicada a docentes por los autores.

Los resultados reflejan una elevada aceptación hacia el uso de herramientas digitales y actividades gamificadas dentro del aula contemporánea. Entre las actividades más preferidas por los estudiantes destacan los juegos de preguntas y respuestas, los quiz interactivos y plataformas digitales como Kahoot. Asimismo, los retos y desafíos en equipo presentan altos niveles de aceptación debido a que fomentan la cooperación, la competencia sana y la participación activa. Estos hallazgos evidencian que los estudiantes muestran interés por metodologías innovadoras apoyadas en recursos tecnológicos e interactivos.

Tabla 8

Influencia de la gamificación en el aprendizaje

Ítems	Respuesta predominante	Porcentaje aproximado
Aprendo mejor cuando se utilizan juegos educativos en clase	Totalmente de acuerdo	89 %
Las actividades gamificadas facilitan la comprensión de contenidos	De acuerdo / Totalmente de acuerdo	84 %
El uso de puntos, recompensas o insignias incrementa mi participación	De acuerdo	81 %

Fuente: datos recogidos en la encuesta aplicada a docentes por los autores.

Los hallazgos obtenidos demuestran que la gamificación influye positivamente en el aprendizaje estudiantil. El 89 % de los participantes manifestó que aprende mejor cuando las actividades académicas incluyen juegos educativos y dinámicas interactivas. Asimismo, el 84 % considera que las estrategias gamificadas facilitan la comprensión de los contenidos, permitiendo que el aprendizaje sea más dinámico y significativo. De igual manera, el 81 % indicó que el uso de recompensas, puntos e insignias incrementa su participación dentro de las actividades escolares. Estos resultados evidencian que la gamificación constituye una metodología innovadora capaz de fortalecer el interés académico y mejorar la experiencia educativa de los estudiantes.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que la gamificación constituye una estrategia metodológica innovadora que favorece significativamente la motivación, participación e interés académico de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Tanto las respuestas de los docentes como las percepciones estudiantiles reflejan una valoración positiva hacia la incorporación de dinámicas lúdicas, herramientas digitales y actividades interactivas dentro del aula contemporánea. Estos hallazgos coinciden con investigaciones recientes que sostienen que la gamificación fortalece ambientes educativos participativos y promueve el aprendizaje significativo mediante experiencias dinámicas y motivadoras.

En relación con la motivación estudiantil, los resultados demostraron que la mayoría de estudiantes se siente más interesada y comprometida cuando las clases incorporan actividades dinámicas, juegos educativos y retos interactivos. Asimismo, los docentes reconocieron que la implementación de metodologías activas incrementa la participación y mejora el rendimiento académico. Estos resultados coinciden con lo planteado por Vega y Torres (2024), quienes sostienen que la gamificación incrementa la motivación intrínseca y fortalece el compromiso estudiantil dentro de ambientes educativos digitales y colaborativos.

De igual manera, los hallazgos evidencian que herramientas digitales como Kahoot, Quizizz, juegos de preguntas y respuestas, retos grupales y dinámicas interactivas presentan altos niveles de aceptación entre los estudiantes. Esto demuestra que las nuevas generaciones muestran preferencia por metodologías apoyadas en recursos tecnológicos que favorecen la interacción y el aprendizaje práctico. En este sentido, Cabero y Llorente (2022) señalan que la integración de tecnologías digitales dentro del aula fortalece la participación activa y responde a las necesidades educativas del siglo XXI.

Otro aspecto relevante identificado en la investigación fue el fortalecimiento de la interacción y el trabajo colaborativo mediante estrategias gamificadas. Los estudiantes manifestaron sentirse más seguros al participar en actividades lúdicas, mientras que los docentes consideran que estas metodologías mejoran el ambiente dentro del aula. Estos resultados coinciden con Pérez y Cedeño (2022), quienes afirman que la gamificación favorece el aprendizaje colaborativo y fortalece habilidades sociales y comunicativas dentro del contexto educativo.

Desde una perspectiva pedagógica, los resultados obtenidos se relacionan con los postulados del constructivismo y del aprendizaje significativo, debido a que la gamificación promueve la participación activa del estudiante en la construcción de su conocimiento. Las dinámicas basadas en retos, recompensas y competencias permiten transformar las prácticas pedagógicas tradicionales en experiencias interactivas centradas en el estudiante. Asimismo, la investigación demuestra que la incorporación de actividades dinámicas favorece ambientes educativos más inclusivos y motivadores.

No obstante, pese a los resultados positivos obtenidos, también se identificaron ciertas limitaciones relacionadas con la disponibilidad de recursos tecnológicos y la necesidad de fortalecer la capacitación docente en metodologías innovadoras. Algunos docentes manifestaron que, aunque reconocen los beneficios de la gamificación, todavía existen dificultades para diseñar actividades digitales debido a limitaciones de conectividad, acceso a dispositivos tecnológicos y formación especializada.

Finalmente, los resultados de la investigación permiten concluir que la gamificación representa una alternativa metodológica pertinente para fortalecer el proceso educativo contemporáneo. La incorporación de estrategias lúdicas y herramientas digitales no solo incrementa la motivación estudiantil, sino que también favorece el aprendizaje significativo, la participación activa y el desarrollo de competencias tecnológicas y sociales. Por ello, resulta fundamental continuar promoviendo procesos de innovación pedagógica que permitan responder a las demandas y desafíos de la educación actual.

CONCLUSIÓN

La investigación permitió determinar que la gamificación constituye una estrategia metodológica innovadora con una influencia positiva en la motivación estudiantil dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados obtenidos evidenciaron que la incorporación de dinámicas lúdicas,

desafíos, recompensas y herramientas digitales incrementa el interés de los estudiantes por las actividades académicas, favoreciendo una actitud más participativa y comprometida frente a su proceso formativo. Esto demuestra que la gamificación representa una alternativa efectiva para responder a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes en los contextos educativos actuales.

Se comprobó que las estrategias gamificadas contribuyen significativamente al fortalecimiento de la participación activa en el aula. Los estudiantes manifestaron una mayor disposición para intervenir en las actividades propuestas cuando estas incorporaban elementos propios del juego, tales como competencias, retos, puntuaciones y reconocimientos. Asimismo, estas dinámicas permitieron generar ambientes de aprendizaje más interactivos y colaborativos, favoreciendo la comunicación entre docentes y estudiantes y fortaleciendo el trabajo en equipo como parte fundamental del desarrollo educativo.

Los resultados obtenidos evidenciaron que el uso de herramientas digitales asociadas a la gamificación, como Kahoot, Quizizz, Genially y otras plataformas interactivas, facilita la comprensión de los contenidos académicos y mejora la experiencia de aprendizaje. Estas herramientas permitieron desarrollar actividades dinámicas que promovieron la retroalimentación inmediata, la participación constante y el aprendizaje significativo, aspectos que contribuyen al fortalecimiento del rendimiento académico y a una mayor retención de los conocimientos adquiridos.

La investigación permitió identificar que la gamificación no solo influye en la motivación académica, sino también en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y tecnológicas. A través de las actividades gamificadas, los estudiantes fortalecieron capacidades relacionadas con la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la creatividad y la cooperación. De igual manera, se favoreció el desarrollo de competencias digitales indispensables para desenvolverse en una sociedad caracterizada por el uso permanente de la tecnología y la información.

Desde la perspectiva docente, se evidenció una valoración positiva hacia la implementación de metodologías activas basadas en la gamificación. Los participantes reconocieron que esta estrategia contribuye a transformar las prácticas pedagógicas tradicionales en experiencias más dinámicas, atractivas y centradas en el estudiante. No obstante, también se identificó la necesidad de fortalecer los procesos de capacitación docente y garantizar el acceso a recursos tecnológicos adecuados que faciliten una implementación efectiva y sostenible de estas metodologías dentro de las instituciones educativas.

Los hallazgos obtenidos permitieron establecer una relación directa entre la gamificación y el fortalecimiento de la motivación estudiantil, confirmando que los estudiantes muestran mayores niveles de interés, participación y compromiso cuando las actividades académicas incorporan elementos lúdicos y tecnológicos. Esta relación demuestra que la gamificación favorece ambientes educativos más inclusivos, participativos y estimulantes, capaces de potenciar el aprendizaje y mejorar la experiencia educativa de los estudiantes.

Finalmente, se concluye que la gamificación constituye una herramienta pedagógica pertinente y necesaria para afrontar los desafíos de la educación contemporánea. Su aplicación favorece la innovación educativa, fortalece el aprendizaje significativo y promueve una participación más activa de los estudiantes en la construcción de su conocimiento. Por ello, resulta fundamental que las instituciones educativas impulsen la incorporación de estrategias gamificadas dentro de sus procesos de enseñanza-aprendizaje, con el propósito de mejorar la calidad educativa y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes en un entorno cada vez más digitalizado y dinámico.

REFERENCIAS

Acuña Llanganate, D. F., Lapo Fernández, J. M., Poveda Valverde, F. X., & Romero Padilla, E. P. (2025). La motivación por aprender y su efecto en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica superior. *Reincisol.*, 4(7), 549-573. [https://doi.org/10.59282/reincisol.v4\(7\)549-573](https://doi.org/10.59282/reincisol.v4(7)549-573)

Aguilar Huarquila, I. J., & Sánchez Armijos, T. M. (2025). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes con necesidades educativas específicas. *Reincisol.*, 4(7), 2448-2468. [https://doi.org/10.59282/reincisol.v4\(7\)2448-2468](https://doi.org/10.59282/reincisol.v4(7)2448-2468)

Albán Alcívar, J. A., Oña Chicaiza, Á. M., Manobanda Manobanda, E. M., & Cocha Telenchana, M. G. (2024). El uso de la gamificación en la educación superior para mejorar el aprendizaje y la motivación. *Reincisol.*, 3(6), 778-805. [https://doi.org/10.59282/reincisol.v3\(6\)778-805](https://doi.org/10.59282/reincisol.v3(6)778-805)

Arce Ramírez, Á. A., Vera Sesme, C. D., & Gonzalez Soledispa, E. E. (2023). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje en la universidad agraria del Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 5682-5699. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4852

Gissela Isabel Buendía Cueva; Nora Maza Mori. (2025). Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución No Comercial-Sin Derivar 4.0 Internacional USING GAMIFICATION TO ENHANCE COGNITIVE AND EMOTIONAL SKILLS IN CHILDREN UNDER SIX YEARS OF AGE: A SYSTEMATIC REVIEW. 543-544. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17093412>

Mera Calle, B. Y., Ramos Ruales, A. P., Dolores Carpio, M., Padilla Toapanta, M. A., & Marcillo Valdez, M. A. (2025). Gamificación y Aprendizaje Activo en el Aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 8141-8158. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17540

Morales-Caguana, E., Otero-Agreda, O., & Argudo-Yépez, R. (2024). La gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes en la asignatura de administración y gestión de Hardware y redes de computadoras. 593 *Digital Publisher CEIT*, 9(5), 559-576. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2607>

Núñez-Naranjo, A., Pérez-Andrango, K., Díaz-Verdezoto, L., & Vargas-Caiza, W. (2025). Gamificación en el aula: Herramientas Tecnológicas para Mejorar la Motivación y el Aprendizaje. 593 *Digital Publisher CEIT*, 10(1-2), 36-50. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2956>

Ortiz Sosa, H. (2025). Factores de bajo rendimiento educativo de alumnos de la comunidad de Valentín Gómez Farías Bacalar Q.Roo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(4), 1968-1986. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i4.18742

Pedro J. Saldarriaga-Zambrano, G. del R. B.-C. M. R. L.-R. (2016). *Dialnet-LaTeoriaConstructivistaDeJeanPiagetYSuSignificacio*-5802932.

Pilar Berrones Yaulema, L. I., Marieliza Espinoza Tinoco III, Lady, & Alejandra Moyano Guamán, M. I. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica Gamification in meaningful learning of basic education subjects Gamificação na aprendizagem significativa de disciplinas da educação básica *Ciencias de la Educación Artículo de Investigación*. 84(7), 240-262. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i7>

Quijije Delgado, S. I., Soto Romero, T. M., Soto Romero, S. Y., Posligua Lucas, M. G., & Pachay García, M. E. (2026). La importancia que tiene la gamificación en el aula y su impacto en el rendimiento académico del educando. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 10(2), 4640-4677. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i2.23500

Reinoso Molina, W. A., Bravo Basurto, M. J., Ríos Pangay, C. E., Zambrano Pita, K. T., & Blacio Medina, S. L. (2024). Herramientas Gamificadoras para Motivar el Proceso Enseñanza Aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura con los Estudiantes del Séptimo Año de EGB. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 584-603. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11268

Roa Rocha, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63-75. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>

Sepulveda Peñaranda, F. A., & Mayoral Hinestroza, L. (2025). La Gamificación en el Aula: Estrategias, Beneficios, Retos e Impacto. *Saber Ser - Revista de Estudios Cualitativos en Educación*, 2(1), 37-52. <https://doi.org/10.35997/saberser.v2i1.38>

Stover, J. B., Eugenia, F., Fabiana, B., Mercedes, E. U., & Liporace, F. (2017). Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica. En una revisión teórica *PERSPECTIVAS EN PSICOLOGÍA* (Vol. 14, Número 2).

Zapata Lascano, W. A., Merino López, F. de J., Moreno Jarrín, E. N., Moposita Moposita, A. G., & Escobar Vinuesa, V. A. (2024). Metodologías Activas para Impulsar el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Otros Horizontes, Otros Desafíos. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 2433-2456. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11454

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons 