



Doi: <https://doi.org/10.70577/ASCE/36.52/2025>

Recibido: 2025-02-10

Aceptado: 2025-03-13

Publicado: 2025-04-04

**“Evaluación del impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes
Docente en la Escuela Sergio Quirola”**

**"Evaluating the impact of gamification on student motivation. Teacher at
Sergio Quirola School."**

Autor:

Guamanquispe-Acosta, Amparito de las Mercedes

<https://orcid.org/0009-0002-8315-6096>

amparito.guamanquisp@educacion.gob.ec

Escuela de Educación Básica Sergio Quirola

Ambato – Ecuador

Escudero-Monar, María Magdalena

<https://orcid.org/0009-0009-1062-4929>

magdalena.escudero@educacion.gob.ec

Escuela de Educación Básica Sergio Quirola

Ambato – Ecuador

Como citar:

Guamanquispe Acosta, A. de las M., & Escudero Monar, M. M. (2025). “Evaluación del impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes Docente en la Escuela Sergio Quirola”. ASCE, 4(2), 36–52. <https://doi.org/10.70577/ASCE/36.52/2025>



Resumen

El propósito del presente estudio tuvo como objetivo analizar el efecto de la gamificación en la motivación de los estudiantes de la Escuela Sergio Quirola. Para ello, se utilizó una metodología cuantitativa mediante la aplicación de una encuesta estructurada con una escala de Likert a un total de 87 alumnos. Los hallazgos indicaron que, en términos generales, los estudiantes adoptaron una postura neutral hacia la gamificación, con un pequeño porcentaje reconociendo su impacto de manera positiva. En lo que respecta a la dimensión de autonomía, muchos alumnos no notaron un cambio significativo en su capacidad para autorregularse. Asimismo, al comparar la gamificación con métodos tradicionales, no se observó que esta última fuera superior en todos los aspectos. En relación a las opiniones generales, los resultados mostraron una valoración moderada, con la mayoría de los estudiantes manteniendo una postura neutral. Las conclusiones indican que, aunque la gamificación puede tener un efecto positivo en ciertos estudiantes, su efectividad no es percibida de manera uniforme. Por lo tanto, es esencial complementar la gamificación con otras estrategias didácticas para potenciar su impacto. Se sugiere que los docentes integren actividades de gamificación de forma más adaptativa y personalizada, tomando en cuenta las características y necesidades individuales de sus estudiantes.

Palabras clave: Gamificación; Motivación; Autonomía; Estrategias educativas; Comparación; Enseñanza; Aprendizaje



Abstract

The purpose of this study was to analyze the effect of gamification on student motivation at Sergio Quirola School. To do so, a quantitative methodology was used, administering a structured survey with a Likert scale to a total of 87 students. The findings indicated that, generally speaking, students adopted a neutral stance toward gamification, with a small percentage recognizing its impact positively. Regarding the autonomy dimension, many students did not notice a significant change in their ability to self-regulate. Furthermore, when comparing gamification with traditional methods, the latter was not found to be superior in all aspects. Regarding general opinions, the results showed a moderate assessment, with the majority of students maintaining a neutral stance. The conclusions indicate that, although gamification can have a positive effect on some students, its effectiveness is not uniformly perceived. Therefore, it is essential to complement gamification with other teaching strategies to enhance its impact. It is suggested that teachers integrate gamification activities in a more adaptive and personalized way, taking into account the individual characteristics and needs of their students.

Keywords: Gamification; Motivation; Autonomy; Educational Strategies; Comparison; Teaching; Learning



Introducción

La gamificación, entendida como la integración de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos, ha ganado relevancia en el ámbito educativo en los últimos años. Su potencial para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje ha suscitado un creciente interés, especialmente en lo que respecta a su influencia en la motivación de los estudiantes. En donde el enfoque pedagógico busca involucrar a los estudiantes de manera activa, estimulando su participación mediante la competencia, la colaboración y la consecución de logros (Poveda y otros, 2023).

La gamificación busca crear una experiencia educativa más atractiva y envolvente mediante la implementación de mecánicas tales como puntos, recompensas, niveles y desafíos. En este contexto, la evaluación del impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes se ha vuelto un tema de investigación fundamental, dado que la motivación es un factor clave en el rendimiento académico y en el compromiso con los contenidos (Gaitán, 2023).

El análisis de la gamificación en el ámbito educativo va más allá de evaluar sus efectos inmediatos en los estudiantes; también nos brinda la oportunidad de identificar factores clave que influyen en su efectividad para promover el aprendizaje y el desarrollo personal. La gamificación, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas de juego en contextos no recreativos, tiene como objetivo aumentar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes, a través de mecánicas como recompensas, desafíos, competencia y la noción de progreso (Boillos, 2024).

La efectividad de la gamificación está influenciada por diversos factores, entre los que se incluyen el diseño del contenido educativo, la manera en que los estudiantes perciben el valor de la actividad gamificada, el contexto social y cultural del aula, así como la formación y el enfoque pedagógico del docente. Por lo tanto, realizar un análisis exhaustivo resulta fundamental, ya que ofrece información valiosa sobre cómo y cuándo aplicar la gamificación.

La educación se enfrenta a una necesidad creciente de adaptarse a las nuevas demandas tecnológicas y a las expectativas en constante evolución de los estudiantes. En donde se búsqueda de métodos innovadores para mejorar la enseñanza y aumentar la participación de los alumnos ha llevado a la incorporación de herramientas y estrategias que fomentan su implicación activa en el proceso de aprendizaje (Granados y otros, 2020). En este marco, la gamificación ha emergido como una de las alternativas más prometedoras, en donde la metodología, que emplea elementos característicos de los videojuegos, como puntos, recompensas, niveles y competencias, tiene como objetivo transformar la experiencia educativa en un proceso más dinámico y motivador (Cabero & Palacios, 2021).

En la Escuela Sergio Quirola, enfrenta los retos educativos habituales de los contextos con recursos limitados, los docentes han reconocido la necesidad de incrementar la motivación y el interés de los estudiantes por el contenido académico. A pesar de los esfuerzos realizados con métodos de



enseñanza tradicionales, muchos alumnos muestran escaso entusiasmo y compromiso, lo que repercute negativamente en su rendimiento escolar. Por ende, la oportunidad de realizar una incorporación de la gamificación se presenta como una estrategia prometedora para superar esta problemática, ya que no solo puede hacer que la experiencia educativa sea más atractiva, sino que también puede cultivar un sentido más profundo de pertenencia y responsabilidad en los estudiantes hacia su propio aprendizaje.

La evaluación del impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes en la Escuela Sergio Quirola se convierte en una necesidad prioritaria para comprender si esta metodología tiene el potencial real de aumentar el compromiso de los alumnos. El objetivo de esta investigación es medir los efectos específicos que la gamificación genera en la motivación de los estudiantes dentro del aula.

El presente estudio tiene como objetivo evaluar el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes Docente en la Escuela Sergio Quirola, a través de un análisis detallado, en la que busca entender cómo las dinámicas propias del juego influyen en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje, su participación en las actividades escolares y, en última instancia, en su rendimiento académico. Con esto, se aspira a proporcionar datos concretos que puedan orientar a los docentes y responsables educativos en la toma de decisiones bien fundamentadas sobre la implementación de enfoques innovadores en su práctica pedagógica.

Estado de Arte

La motivación en el ámbito educativo ha sido un tema de estudio para numerosos teóricos a lo largo de los años., en donde la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985), la motivación se puede dividir en dos tipos como la intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca surge de la satisfacción personal que se experimenta al realizar una actividad, mientras que la extrínseca está impulsada por factores externos, como recompensas o reconocimiento (Calonge y otros, 2024)

La gamificación, al incorporar elementos como recompensas, puntos, niveles, medallas y clasificaciones, se centra en gran medida en la motivación extrínseca. Sin embargo, también tiene el potencial de fomentar la motivación intrínseca, especialmente cuando las actividades se perciben como desafiantes y gratificantes (Gaitán, 2023). Por otro lado, la teoría del flujo de Csikszentmihalyi (1990) resulta igualmente relevante para la gamificación. Este concepto describe un estado mental en el que una persona se siente completamente inmersa en una actividad, experimentando control y satisfacción. El estado de "flujo" se ve a menudo facilitado por dinámicas de juego, en las que se equilibran el desafío y las habilidades del jugador. Al ofrecer retos adecuados y recompensas inmediatas, la gamificación puede inducir este estado de flujo, lo que a su vez podría potenciar tanto la motivación como el rendimiento académico de los estudiantes (Barrionuevo Montalvo, 2024).



La gamificación tiene como objetivo transformar la experiencia educativa al incorporar elementos lúdicos que remodelan la manera en que los estudiantes se relacionan con el contenido, en donde el autor (Cueva & Cáceres, 2023), esta práctica consiste en aplicar mecánicas de juego como la puntuación, las recompensas y los logros en contextos que no son de juego, con el fin de aumentar la motivación y la participación. Al integrar estos elementos en el aula, se puede alterar la forma en que los estudiantes ven las tareas y objetivos académicos, fomentando así un mayor compromiso y esfuerzo por su parte (Castillo et al., 2022).

El autor Castillo et al. (2022), indica que el impacto de la gamificación no es uniforme; factores como el diseño de las actividades, la percepción de los estudiantes sobre el valor de las tareas y la correlación entre la actividad lúdica y los objetivos de aprendizaje pueden influir en los resultados. Por lo tanto, es fundamental examinar cómo estos aspectos interactúan en contextos específicos, como el de la Escuela Sergio Quirola, para comprender realmente el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes.

En el ámbito de la formación de los futuros docentes, la gamificación no solo busca motivar su aprendizaje, sino que también les proporciona herramientas y experiencias que podrán aplicar en sus aulas del mañana. Al involucrarse en un aprendizaje gamificado, los estudiantes docentes viven de manera directa cómo esta metodología transforma la dinámica del aula, potencia el compromiso de los alumnos y promueve la cooperación y el aprendizaje activo (Berrones et al., 2023).

La gamificación en la formación docente revela que aquellos futuros educadores que participan en experiencias de aprendizaje gamificado son más receptivos y creativos al adoptar estas estrategias en su enseñanza. Además, adquieren una comprensión más profunda sobre la relevancia de la motivación intrínseca y extrínseca en el aula, lo que les permite tomar decisiones pedagógicas más informadas y efectivas

Material y métodos

El estudio se basará en un enfoque cualitativo, cuantitativo es decir mismo ya que tiene como objetivo explorar y comprender los fenómenos vinculados a la motivación de los estudiantes docentes en su contexto educativo, sin limitarse a la mera cuantificación de variables. A través de un enfoque descriptivo, se buscará captar una visión detallada de las percepciones, actitudes y experiencias de los estudiantes hacia la gamificación, así como el impacto que estos factores tienen en su motivación. Esta metodología resulta idónea para analizar fenómenos complejos como la motivación, que involucra tanto aspectos internos como externos dentro del entorno educativo.

La metodología empleada incluyó una revisión bibliográfica basada en una revisión exhaustiva de la literatura científica sobre el impacto de la gamificación en la motivación, particularmente en el contexto de la formación docente y la enseñanza de las ciencias. Y la investigación de campo, que



mediante la aplicación de instrumentado como la encuesta conllevara a explorar los fenómenos similares en contextos comparables dentro de la institución educativa

La población y muestra está compuesta por los estudiantes de la Escuela Sergio Quirola, dado que el objetivo es medir el impacto de la gamificación en la motivación, se seleccionará un grupo de estudiantes que participen en un proceso de aprendizaje gamificado. La muestra será no probabilística, seleccionando un grupo de estudiantes de diferentes niveles (primaria o secundaria) que estén expuestos a esta metodología durante un semestre académico.

El tamaño de la muestra dependerá de la disponibilidad de estudiantes interesados y de la capacidad del entorno educativo para implementar el proceso de gamificación de forma efectiva. El grupo de control, que no recibirá la intervención, también será seleccionado dentro de la misma población para comparar los resultados con los del grupo experimental.

Se realizará la encuesta semiestructurada con un grupo seleccionado de estudiantes, en donde estas servirán para obtener una visión más profunda sobre cómo los estudiantes perciben la gamificación, cómo esta estrategia influye en su motivación, y cuáles son los aspectos que más valoran. Además, los docentes podrán proporcionar retroalimentación sobre la efectividad de la gamificación en el aula y cómo esta metodología impacta la relación pedagógica.

Los datos obtenidos de las encuestas serán cuidadosamente procesados y presentados en tablas que resumieron las respuestas de los 87 estudiantes participantes. Las tablas permitieron identificar tendencias generales y patrones específicos de comportamiento en relación con la motivación de los estudiantes hacia las actividades ramificadas.

Resultados

Los datos recolectados a través de la encuesta presentan una calidad y validez destacables, ya que todos los 87 participantes completaron la encuesta en su totalidad, sin respuestas perdidas. Esto asegura que el análisis esté basado en una muestra completa y no sesgada. La integridad de los datos es crucial, pues garantiza que los resultados obtenidos sean representativos de la percepción general de los estudiantes sobre la gamificación en su proceso de aprendizaje.

Tabla 1. Estadísticas descriptivas de las dimensiones

Estadísticos



| | | Interés y Participación en el Aprendizaje | Percepción de la Dificultad | Autonomía | Comparación con Métodos Tradicionales | Opiniones Generales sobre la Gamificación |
|-----------------------------------|----------|---|-----------------------------|-----------|---------------------------------------|---|
| N | Válidos | 87 | 87 | 87 | 87 | 87 |
| | Perdidos | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Media | | 3,14 | 3,06 | 3,07 | 3,21 | 3,14 |
| Error estándar de la media | | ,073 | ,074 | ,083 | ,077 | ,087 |
| Mediana | | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 |
| Moda | | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Desv. Desviación | | ,685 | ,688 | ,774 | ,718 | ,809 |
| Varianza | | ,469 | ,473 | ,600 | ,515 | ,655 |
| Percentiles | 25 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 |
| | 50 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 | 3,00 |
| | 75 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |

Nota: Elaboración propia a partir de datos analíticos

Los valores medios que oscilan entre 3,06 y 3,21 reflejan una percepción neutral a ligeramente positiva hacia la gamificación, lo que sugiere que los estudiantes tienen una actitud moderada en relación con las actividades de gamificación aplicadas en el aula. La mediana y la moda, ambas coincidentes en 3, refuerzan esta observación, indicando que la mayoría de los participantes adoptaron una postura intermedia en sus respuestas.

En términos de dispersión, la desviación estándar y la varianza relativamente bajas entre 0,685 y 0,809, indican que las respuestas de los estudiantes no muestran una variabilidad excesiva. Esto significa que, en general, los participantes comparten opiniones similares sobre la gamificación, sin grandes diferencias en cuanto a su percepción. moderada.

**Tabla 2. Dimensión de interés y participación en el aprendizaje**

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------------|-----------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | En desacuerdo | 14 | 16,1 | 16,1 | 16,1 |
| | Neutral | 48 | 55,2 | 55,2 | 71,3 |
| | De acuerdo | 24 | 27,6 | 27,6 | 98,9 |
| | Totalmente de acuerdo | 1 | 1,1 | 1,1 | 100,0 |
| | Total | 87 | 100,0 | 100,0 | |

Nota: Elaboración propia a partir de datos analíticos

Los resultados de la dimensión de interés y participación en el aprendizaje muestran que la mayoría de los estudiantes de 55.2% tienen una posición neutral sobre la influencia de la gamificación, esto muestra que, aunque algunas ventajas de aviso, no son claras o suficientes para todos. El 16.1% de los estudiantes no están de acuerdo, lo que demuestra que no vieron el aumento de la motivación o participaron en estas estrategias y el 27.6% estuvo de acuerdo, argumentando que habían experimentado mejoras en su participación en el aprendizaje. Solo un pequeño porcentaje de 1.1% acordó por completo que enfatizó que la gamificación tiene un impacto positivo, pero no general, esto indica que, para algunas personas, no es realmente una herramienta de conversión para todos los estudiantes.

Tabla 3. Dimensión de Percepción de la Dificultad y Confianza

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------------|--------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Totalmente en desacuerdo | 1 | 1,1 | 1,1 | 1,1 |
| | En desacuerdo | 15 | 17,2 | 17,2 | 18,4 |
| | Neutral | 49 | 56,3 | 56,3 | 74,7 |
| | De acuerdo | 22 | 25,3 | 25,3 | 100,0 |
| | Total | 87 | 100,0 | 100,0 | |

Nota: Elaboración propia a partir de datos analíticos

Los hallazgos de la dimensión de percepción de dificultad y confianza indican que, con un 56,3%, la mayoría de los alumnos adoptaron una actitud neutral, lo que sugiere que no sienten un cambio relevante en la complejidad del aprendizaje o en su grado de seguridad en la gamificación. Un 17,2% manifestó discrepancias, lo que indica que algunos alumnos no consideran que la gamificación promueva el proceso de aprendizaje. Por otro lado, un 25,3% concordó, lo que sugiere



que un conjunto de alumnos percibe que la gamificación les ha hecho sentirse más seguros en su proceso de aprendizaje. Sin embargo, únicamente un 1,1% mostró total desacuerdo, lo que indica que un grupo reducido percibe que las dinámicas de gamificación incrementan la complejidad o disminuyen su confianza.

Tabla 4. Demencias de autonomía

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------------|--------------------------|-------------------|-------------------|--------------------------|-----------------------------|
| Válido | Totalmente en desacuerdo | 1 | 1,1 | 1,1 | 1,1 |
| | En desacuerdo | 17 | 19,5 | 19,5 | 20,7 |
| | Neutral | 47 | 54,0 | 54,0 | 74,7 |
| | De acuerdo | 19 | 21,8 | 21,8 | 96,6 |
| | Totalmente de acuerdo | 3 | 3,4 | 3,4 | 100,0 |
| | Total | 87 | 100,0 | 100,0 | |

Nota: Elaboración propia a partir de datos analíticos

Los hallazgos de la dimensión de Autonomía muestran que el 54% de los alumnos adoptaron una actitud neutral, lo que indica que no sienten un efecto considerable en su autonomía debido a la gamificación. Un 19,5% expresó discrepancia, señalando que no perciben que la gamificación les haya brindado una mayor independencia en su proceso de aprendizaje. Por otro lado, un 21,8% concordó, lo que sugiere que algunos alumnos sí ven que la gamificación ha potenciado su habilidad para autorregularse y tomar decisiones en el proceso educativo. Sin embargo, solo un reducido porcentaje del 3,4% estuvo completamente de acuerdo, lo que sugiere que la gamificación no ha sido un elemento determinante para la mayoría en cuanto a incrementar la autonomía en su proceso de aprendizaje.

Tabla 5. Dimensión de la Comparación con Métodos Tradicionales

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------------|-----------------------|-------------------|-------------------|--------------------------|-----------------------------|
| Válido | En desacuerdo | 12 | 13,8 | 13,8 | 13,8 |
| | Neutral | 48 | 55,2 | 55,2 | 69,0 |
| | De acuerdo | 24 | 27,6 | 27,6 | 96,6 |
| | Totalmente de acuerdo | 3 | 3,4 | 3,4 | 100,0 |
| | Total | 87 | 100,0 | 100,0 | |

Nota: Elaboración propia a partir de datos analíticos



En la dimensión de comparación con métodos tradicionales, se observa que una considerable mayoría de los alumnos (55,2%) adoptó una actitud indiferente, lo que señala que no sienten una distinción evidente o relevante entre la gamificación y los métodos convencionales de enseñanza. Un 27,6% concordó, lo que indica que un gran número de estudiantes piensa que la gamificación brinda beneficios en comparación con las técnicas convencionales, aunque este porcentaje continúa siendo inferior al de aquellos que no poseen una postura determinada. Un 13,8% expresó discrepancias, lo que indica que una porción de los alumnos no considera la gamificación como una ventaja en comparación con los métodos tradicionales. Solo un 3,4% concordó plenamente, lo que señala que, a pesar de que algunos alumnos optan por la gamificación, su influencia no es valorada de manera universal ni ha sobrepasado por completo la eficacia percibida de los métodos convencionales.

Tabla 6. Dimensión de la Opiniones Generales sobre la Gamificación

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------------|--------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Totalmente en desacuerdo | 2 | 2,3 | 2,3 | 2,3 |
| | En desacuerdo | 14 | 16,1 | 16,1 | 18,4 |
| | Neutral | 44 | 50,6 | 50,6 | 69,0 |
| | De acuerdo | 24 | 27,6 | 27,6 | 96,6 |
| | Totalmente de acuerdo | 3 | 3,4 | 3,4 | 100,0 |
| | Total | 87 | 100,0 | 100,0 | |

Nota: Elaboración propia a partir de datos analíticos

La dimensión de las opiniones generales sobre la gamificación revela que la mayoría de los estudiantes, un 50,6%, adoptó una postura neutral. Esto sugiere que no tienen una opinión definida, ya que ni consideran que el impacto de la gamificación en su aprendizaje sea completamente positivo ni negativo. Un 27,6% de los encuestados mostró su acuerdo con la gamificación, lo que indica que una parte significativa aprecia su influencia, aunque de manera no categórica. Por otro lado, un 16,1% expresó su desacuerdo, lo que significa que algunos estudiantes no perciben beneficios o no creen que la gamificación haya tenido un impacto relevante en su educación. Solo un 2,3% se mostró totalmente en desacuerdo, lo que implica que existe un pequeño grupo que tiene una percepción completamente negativa sobre la gamificación. Finalmente, un 3,4% estuvo completamente de acuerdo, revelando que, aunque hay un aprecio por la gamificación, este fenómeno sigue siendo relativamente limitado dentro de la muestra estudiada.

Tabla 7. Correlación de la evaluación del impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes

| | Variable | Variable |
|--|----------|----------|
|--|----------|----------|



| | | Motivación | Gamificación |
|------------------------|-----------------------|-----------------------------|--------------|
| Rho de Spearman | Variable Motivación | Coefficiente de correlación | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | . |
| | | N | 87 |
| | Variable Gamificación | Coefficiente de correlación | ,000 |
| | | Sig. (bilateral) | 1,000 |
| | | N | 87 |

Nota: Elaboración propia a partir de datos analíticos

Los resultados de la correlación de Spearman entre la evaluación del impacto de la gamificación y la motivación de los estudiantes revelan un coeficiente de 0,000. Esto indica que no hay una relación significativa entre estas dos variables en el contexto del estudio. Además, el valor de significancia bilateral es de 1,000 para ambas variables, lo que refuerza la ausencia de una correlación estadísticamente significativa. En otras palabras, los datos sugieren que, en este caso particular, la implementación de la gamificación no está asociada con cambios en la motivación de los estudiantes, de acuerdo con los resultados obtenidos de una muestra de 87 participantes.

Análisis de los Resultados

El estudio revela que la gamificación ejerce un impacto moderado en los estudiantes, cuyos juicios oscilan entre una postura neutral y una leve inclinación positiva. A pesar de su potencial para potenciar la participación y la motivación, los hallazgos indican que la gamificación aún no ha transformado significativamente el proceso educativo. Para optimizar su efectividad, es esencial que se combine con otras estrategias pedagógicas que fortalezcan su influencia en aspectos como la autonomía, la participación activa y la percepción de la dificultad. Esto sugiere que, aunque ofrece ciertos beneficios, los estudiantes siguen prefiriendo métodos tradicionales, lo que resalta la importancia de integrar de manera equilibrada diferentes enfoques didácticos en el aula.

Los datos apuntan a que la gamificación ha tenido un efecto moderado en el interés y la participación de los estudiantes en el aprendizaje. La mayoría adoptó una postura neutral, lo que indica que, aunque algunos valoran positivamente esta estrategia, muchos no perciben cambios significativos en su motivación o en su grado de involucramiento en clase. La pequeña proporción de estudiantes que se mostró totalmente de acuerdo refleja un impacto positivo, aunque no lo suficientemente transformador para todos. Este análisis subraya que, si bien la gamificación posee el potencial de mejorar el interés y la participación, es imprescindible su combinación con otras estrategias didácticas para lograr un efecto más amplio y efectivo en el aprendizaje.



En cuanto a la percepción de la dificultad y la confianza en la gamificación, los resultados indican que estos estudiantes experimentaron una mejora en su confianza respecto al proceso educativo, haciendo que el aprendizaje sea más accesible. Sin embargo, esto también señala que, aunque algunos estudiantes notan un incremento en su confianza, no todos comparten la misma percepción de facilidad en el proceso de aprendizaje impulsado por la gamificación.

En relación con la autonomía, los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes (54%) adoptaron una actitud neutral, lo cual sugiere que la gamificación no ha tenido un impacto claro, ni positivo ni negativo, en su capacidad de autorregulación. Esto indica que, para un número notable de estudiantes, la implementación de estas estrategias no ha influido de manera significativa en el desarrollo de su autonomía.

En la **dimensión de comparación con métodos tradicionales**, los resultados obtenidos revelan que, si bien algunos estudiantes valoran la gamificación, está aún no ha superado de forma contundente la percepción de efectividad que se tiene sobre los métodos convencionales. Un 55,2% de los participantes adoptaron una postura neutral, lo que indica que muchos no perciben una diferencia significativa en la eficacia pedagógica entre la gamificación y los enfoques tradicionales. Este porcentaje sugiere que la gamificación no ha generado un cambio radical en la percepción general de los estudiantes respecto a la enseñanza, ya que muchos no la consideran ni mejor ni peor que las técnicas educativas convencionales.

La dimensión de opiniones generales sobre la gamificación, los resultados muestran que, aunque su potencial es reconocido por ciertos estudiantes, su efectividad no es percibida de manera uniforme entre toda la población estudiada. Un 50,6% de los estudiantes adoptaron una postura neutral, lo que sugiere que muchos no tienen una opinión clara acerca de su impacto. Esta neutralidad podría reflejar que la aplicación de la gamificación no ha sido lo suficientemente consistente o significativa para generar una respuesta decisiva.

Discusión

La implementación de la gamificación en entornos educativos ha sido objeto de estudio en los últimos años, revelando resultados diversos que enriquecen la comprensión de su impacto en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

Un meta análisis realizado por Robles Ortega (2022), analizó múltiples estudios sobre el uso de la gamificación en estudiantes universitarios, encontrando que aproximadamente el 85% de las investigaciones reportaron mejoras en la motivación, y cerca del 76% evidenciaron incrementos significativos en el rendimiento académico. Estos resultados respaldan la idea de que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para potenciar el compromiso y los logros académicos en contextos universitarios (Robles & Vásquez, 2022).



En consonancia con los hallazgos de Huamaní y Vega, (2023), quienes establecieron que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación y el aprendizaje cuando se combina con otras estrategias, los resultados de este estudio también indican que, aunque algunos estudiantes valoran la gamificación de manera positiva, su efectividad no es percibida de forma unánime. En cuanto a la dimensión de autonomía, una porción significativa de los estudiantes adoptó una postura neutral, lo que sugiere que la gamificación no ha influido de manera clara en su autorregulación. Asimismo, al comparar con métodos tradicionales, los estudiantes no consideran que la gamificación supere de manera contundente las metodologías convencionales.

Por ende, los hallazgos refuerzan la idea de que, para que la gamificación sea realmente efectiva, debe ir acompañada de estrategias adicionales que faciliten su integración y generen un impacto más consistente en todos los estudiantes, tal como sugieren las investigaciones más recientes en el ámbito educativo.

Por otro lado, Toala et al. (2025), Se llevó a cabo una investigación sobre el impacto de la gamificación en el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes ecuatorianos. Los resultados mostraron mejoras significativas en habilidades como la empatía, la colaboración, la resolución de conflictos y la comunicación efectiva. Estos avances se asociaron estrechamente con un aumento en el éxito académico, lo que sugiere que la gamificación no solo afecta aspectos cognitivos, sino que también contribuye al bienestar emocional de los estudiantes.

No consideración, es fundamental tener en cuenta que la gamificación debe ser implementada con cautela. Un ejemplo de esto es la aplicación Innovamat, que se utiliza en más de 1.700 colegios en España y ha suscitado controversias en torno a sus posibles efectos adictivos y su influencia en el neurodesarrollo de los niños. Mientras algunos especialistas alertan sobre estos riesgos, otros argumentan que la gamificación y la retroalimentación instantánea pueden potenciar la motivación y el proceso de aprendizaje (Torres, 2024).

Los estudios recientes sugieren que la gamificación puede influir de manera positiva en la motivación, el rendimiento académico y el desarrollo de competencias socioemocionales de los estudiantes. Sin embargo, es fundamental que su implementación sea minuciosa y ajustada al contexto educativo, a fin de prevenir posibles efectos adversos y asegurar que se complemente con otras estrategias pedagógicas para aprovechar al máximo sus beneficios.

Conclusiones

Los resultados de este estudio indican que la gamificación tiene un impacto positivo, aunque moderado, en la motivación y participación de los estudiantes. Si bien una cantidad significativa de participantes adoptó una postura neutral respecto a su efectividad, un porcentaje considerable expresó que la gamificación mejora su compromiso con el aprendizaje. Esto sugiere que, aunque la gamificación puede incrementar la motivación estudiantil, su eficacia está influenciada por



factores contextuales, como el diseño de las actividades y la actitud de los propios estudiantes hacia este enfoque educativo.

En cuanto a la autonomía, los hallazgos revelan que la gamificación no ha tenido un efecto significativo en la autorregulación de los estudiantes. La mayoría se posicionó de manera neutral sobre este aspecto, y una parte considerable no notó mejoras en su autonomía. Esto podría indicar que, aunque las dinámicas de gamificación ofrecen cierto grado de control, este no es suficiente para provocar cambios sustanciales en la capacidad de los estudiantes para gestionar su aprendizaje de manera autónoma. Es probable que se requieran enfoques complementarios que fortalezcan la toma de decisiones independiente para lograr una mayor autonomía.

Además, la gamificación no ha logrado desplazar de forma contundente la percepción de los métodos tradicionales en cuanto a su efectividad. A pesar de que algunos estudiantes valoraron positivamente la gamificación en relación con los métodos convencionales, una mayoría mantuvo una postura neutral, lo que sugiere que no la ven como un avance significativo sobre las estrategias pedagógicas tradicionales. Esto implica que, aunque la gamificación puede ser considerada una alternativa interesante, no necesariamente es superior a los enfoques educativos convencionales, especialmente si no se implementa o integra adecuadamente en el proceso de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Barrionuevo Montalvo, H. P. (2024). Innovación Educativa: El Rol de la Gamificación en la Motivación y Rendimiento en Matemáticas Virtuales. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(3), 411–434.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/nE3/325>
- Berrones, L., Moyano, M., Espinoza, L., & Congacha, E. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación . *Polo del conocimiento*, 8(7), 240-262.
<https://doi.org/10.23857/pc.v8i7>



- Boillos, G. F. (2024). "La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica". Universidad de la Rioja . Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325324.pdf>
- Cabero, A. J., & Palacios, R. A. (2021). La evaluación de la educación virtual: las e-actividades. *Revista RIED*, 24(2), 169-188. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/3314/331466109010/html/>
- Calonge, P. S., Guijarro, R. S., & Burgueño, R. (2024). La teoría de la Autodeterminación y sus tipos de motivación a lo largo de un continuum de autodeterminación. *Revista Transformación Digital de la Universidad de Valladolid*, 2(13), 1-5. <https://doi.org/https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/68252/La%20TAD%20y%20sus%20tipos%20de%20motivaci%C3%B3n%20a%20lo%20largo%20de%20un%20continuum%20de%20autodeterminaci%C3%B3n.pdf?sequence=1>
- Castillo, M., Escobar, M., Barragán, R., & Cárdenas, M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento*, 7(1). <https://doi.org/10.23857/pc.v7i1.3503>
- Cueva, & Cáceres. (2023). Gamificación: Un Recurso que Promueve las Competencias Matemáticas en la Educación Peruana. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes*, 28(2), 123-149. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.397>
- Gaitán, V. (2023). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Revista Educativo*, 2(1), 1. <https://doi.org/https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Granados, M. M., Romero, V. S., & Rengifo, L. R. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(92), 1809-1823,. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/290/29065286032/html/>
- Huamaní, Q. M., & Vega, V. C. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Ciencias De La Educación*, 7(29), 1399–1410. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600>
- Poveda, P. D., Limas, S. S., & Cifuentes, M. J. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. *Revista Educación y Educadores*, 26(1), e2612. <https://doi.org/https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.2>
- Robles, O. D., & Vásquez, G. M. (2022). El uso de la gamificación para mejorar la motivación y el rendimiento académico en estudiantes universitarios: Un meta-análisis. *Revista Científica Kosmos*, 1(1), 15–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.62943/rck.v1n1.2022.36>
- Toala, V. E., Fernández, S. G., Roblez, C. M., & Pozo, A. M. (2025). La gamificación en el ámbito educativo: Impacto en el desarrollo de competencias socioemocionales en los estudiantes. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 6(1), e-2241. <https://doi.org/https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.527>
- Torres, M. A. (08 de Octubre de 2024). *Pantallas, juego y Matemáticas: el cóctel con riesgos de una 'app' que ya usan más de 1.700 colegios en España*. Obtenido de



https://elpais.com/educacion/2024-10-09/pantallas-juego-y-matematicas-el-coctel-con-riesgos-de-una-app-que-ya-usan-mas-de-1700-colegios-en-espana.html?utm_source

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.