



Doi: <https://doi.org/10.70577/asce.v5i1.620>

Recibido: 2025-12-26

Aceptado: 2026-01-12

Publicado: 2026-01-27

Aprendizaje basado en juegos (Gamificación) y su impacto en la motivación escolar en educación básica

Game-based learning (Gamification) and its impact on school motivation in Basic Education

Autores

Lady Concepción Zerna Ganchozo¹

<https://orcid.org/0009-0001-4836-8408>

lzernag2@unemi.edu.ec

Universidad Estatal de Milagro

Ecuador

Degnis Lourdes Zerna Ganchozo²

<https://orcid.org/0009-0009-3753-1298>

delouz@hotmail.es

Universidad de Especialidades Espíritu Santo

Ecuador

Cómo citar

Zerna Ganchozo, L. C., & Zerna Ganchozo, D. L. (2026). Aprendizaje basado en juegos (gamificación) y su impacto en la motivación escolar en educación básica. *ASCE MAGAZINE*, 5(1), 812–831.



Resumen

La presente investigación analiza el impacto del aprendizaje basado en juegos (gamificación) en la motivación escolar de los estudiantes de Educación Básica, con el objetivo de determinar cómo la aplicación de estrategias pedagógicas gamificadas influye en los niveles de motivación, tales como, la motivación intrínseca, extrínseca, la participación activa y el compromiso escolar, el estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un alcance descriptivo y explicativo, y un diseño cuasi-experimental sin grupo de control, aplicado a un mismo grupo en dos momentos mediante un pre-test y un post-test, lo que permite valorar los cambios producidos tras la implementación de la estrategia metodológica, para la recolección de datos se realizó mediante una observación directa y estructurada, a través de instrumentos con escalas numéricas, la población estuvo conformada por 25 participantes de educación general básica seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. En los resultados del estudio se observó en el pre-test que el 92% demostró un nivel de motivación, mientras que en el post-test el 88% de los estudiantes reflejaron un nivel alto de motivación, por lo que se evidencian que la gamificación favorece la motivación escolar y promueve el interés por el aprendizaje mediante la participación activa, además, fortalece la persistencia y el compromiso en las actividades académicas, consolidándose como una estrategia pedagógica favorable para mejorar la experiencia educativa en la Educación Básica.

Palabras claves: Gamificación, Motivación Escolar, Aprendizaje Activo, Estrategias De Enseñanza, Participación Estudiantil.



Abstract

This research analyzes the impact of game-based learning (gamification) on the academic motivation of elementary school students, with the objective of determining how the application of gamified pedagogical strategies influences motivation levels, such as intrinsic and extrinsic motivation, active participation, and school commitment. The study was developed under a quantitative approach, with a descriptive and explanatory scope, and a quasi-experimental design without a control group, applied to the same group at two times through a pre-test and a post-test, which allows for the assessment of the changes produced after the implementation of the methodological strategy. Data collection was carried out through direct and structured observation, using instruments with numerical scales. The population consisted of 25 participants from elementary school selected through non-probability convenience sampling. The results of the study showed that in the pre-test, 92% demonstrated a level of motivation, while in the post-test, 88% of the students reflected a high level of motivation. This demonstrates that gamification fosters school motivation and promotes interest in learning through active participation. Furthermore, it strengthens persistence and commitment in academic activities, establishing itself as a favorable pedagogical strategy to improve the educational experience in Basic Education.

Keywords: Gamification, Academic Motivation, Active Learning, Teaching Strategies, Student Participation.

Introducción

El aprendizaje basado en metodologías activas con estrategias didácticas como la gamificación, la cual consiste en el uso intencional de juegos (puntos, niveles, tablas de clasificación e insignias) (Jaramillo et al., 2024), de esta manera, la gamificación se posesiona como una estrategia prometedora para dinamizar las experiencias educativas y más aún en educación básica. Estudios indican que las experiencias gamificadas suelen asociarse con mejoras en la motivación, aunque sus efectos varían según el diseño y el contexto educativo, según Li et al. (2024) mencionaron que la gamificación se la analiza a partir de la incorporación de elementos lúdicos y dinámicas de juego en el proceso educativo y como se relaciona con la motivación escolar.

Tomando en consideración la importancia de la motivación escolar como un factor determinante en el proceso de enseñanza aprendizaje y el potencial de la gamificación como estrategia pedagógica innovadora, el presente estudio tiene como objetivo determinar el impacto de la gamificación en los niveles de motivación escolar de los estudiantes de Educación Básica, mediante la aplicación de estrategias pedagógicas gamificadas y la comparación de los resultados obtenidos antes y después de su implementación.

Conceptualización de la Gamificación Educativa

La gamificación educativa se define como la integración intencional de elementos dinámicos (juegos) en contextos académicos con la finalidad de aumentar la motivación y el compromiso estudiantil frente a las actividades académicas (Ulloa et al., 2023), en este sentido, la gamificación no se limita al uso superficial de juegos, sino que implica el diseño de experiencias de aprendizaje estructuradas y orientadas al logro de objetivos pedagógicos específicos. De acuerdo con Deterding et al. (2011), la gamificación favorece la participación activa del estudiante al incorpora mecánicas del juego en entornos no lúdicos, lo que, asimismo, Prensky (2001) sostuvo que estas estrategias resultan especialmente pertinentes en contextos escolares, donde los estudiantes, como “nativos digitales”, responden de manera más positiva a metodologías activas que estimulan la competencia, la retroalimentación inmediata y el aprendizaje significativo.

En concordancia con lo expuesto anteriormente, la gamificación y el aprendizaje basado en juegos se consolidan como estrategias fundamentales para aumentar la motivación



intrínseca (interés por aprender) y extrínseca (recompensas) de los estudiantes, a través, de la implementación de sistemas de retos, insignias y niveles que sostienen la participación activa de los estudiantes (Villamayor, 2025).

Motivación en la educación

Según Espinosa & Pérez (2023), la motivación ocupa un papel central en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que constituye el motor que impulsa al estudiante a involucrarse activamente en su propio conocimiento, en este sentido, cuando el estudiante se siente motivado, muestra mayor disposición para aprender, participar y perseverar frente a los desafíos académicos, por tal razón, resulta fundamental que el docente diseñe e implemente estrategias didácticas intencionales para fortalecer el interés de los estudiantes generando un ambiente propicio para el aprendizaje y la construcción de conocimientos significativos y duraderos.

Cuando se aborda de la motivación en el contexto educativo, se distinguen a dos tipos: a) motivación intrínseca y b) motivación extrínseca, la motivación intrínseca se relaciona en la satisfacción interna del estudiante lo cual general intereses personales por aprender y disfrutar durante el proceso de aprendizaje, por su parte, la motivación extrínseca se basa en factores externos como lo son los reconocimientos, las recompensas o incentivos lo que genera un mayor porcentaje de participación del estudiante (Chancusig, 2023), en este sentido, ambos tipos de motivación son esenciales en el proceso de enseñanza aprendizaje generando un mayor interés por aprender.

Impacto de la Gamificación y el aprendizaje basado en juego en la Motivación Escolar

Diversos estudios han demostrado que la gamificación puede tener un efecto significativo en la motivación de estudiantes de educación básica:

- Según los estudios realizados por Chamba et al. (2025) demostraron que la implementación de estrategias gamificadas, acompañadas de simulaciones interactivas y modelos matemáticos, tiene un impacto claramente positivo en la educación, especialmente en términos de motivación y compromiso estudiantil, estos resultados revelan que cuando los estudiantes se involucran en actividades estructuradas con elementos de gamificación como desafíos, recompensas y

retroalimentación inmediata su interés y participación aumentan de forma significativa, en comparación con métodos pedagógicos tradicionales.

- Bashir & Younas (2025) en su estudio realizado en escuelas primarias de Lahore encontró que la implementación de actividades gamificadas potenció significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes, además fortalece la comprensión de conceptos académicos en los estudiantes.
- Otra investigación destaca que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos favorecen la motivación intrínseca de los estudiantes al crear experiencias de aprendizaje más interactivo y significativo. Esto conduce a una mayor participación de los estudiantes y a una mejora en habilidades cognitivas y emocionales, facilitando procesos de aprendizaje más profundos (Jaramillo et al., 2024).
- Además, revisiones actuales confirman que la gamificación es una estrategia prometedora para fomentar la motivación estudiantil cuando se integra de forma intencional con los objetivos pedagógicos. Un análisis de treinta y siete estudios empíricos realizado entre 2015 y 2025 encontró que los elementos de diseño de juegos tales como niveles, recompensas, narrativas y retroalimentación inmediata están consistentemente asociados con aumentos en el compromiso escolar, la participación activa y la motivación tanto intrínseca como extrínseca de los estudiantes en diversos niveles educativos (García, 2025).

Limitaciones y Desafíos en la Implementación

Aunque la evidencia respalda el potencial motivacional de la gamificación, por otro lado también destacan factores condicionantes para su éxito. Entre estos, se encuentran los mencionados según (Cantos et al., 2025) que mencionaron tres principales factores que pueden influir negativamente en la aplicación de esta estrategia metodológica: a) la formación y preparación docente para diseñar experiencias gamificadas efectivas y coherentes con los objetivos de aprendizaje, b) la disponibilidad de recursos y tecnologías, que puede variar significativamente entre instituciones educativas, impactando la equidad de acceso y c) la necesidad de un diseño pedagógico contextualizado, que evite que la gamificación se convierta en un agregado superficial y no en una transformación significativa de la práctica educativa.

Metodología

La presente investigación se realizó mediante una investigación descriptiva y explicativa, según (Rivadeneira et al., 2024) utilizaron en su estudio la investigación descriptiva para redactar resultados de la literatura que revisaron, para posteriormente mediante la explicativa profundizar el porqué de sus hallazgos, por ende, mediante el primero permito describir las particularidades tanto de la gamificación como de la motivación en estudiantes de educación básica, mediante el hallazgo de otros autores, mientras que la segunda permito explicar de una forma más profunda la relación de la motivación en contextos escolares gamificadas mediante los resultados observados.

Además, el estudio se desarrolló bajo un diseño cuasi-experimental, el cual se caracterizó por la ausencia de un grupo de control y asignación previa del grupo de estudio antes de realizar el experimento (Hernández et al., 2014), en este marco, la investigación se realizó en dos momentos diferenciados: un pre-test y una fase posterior de evaluación tras la implementación de estrategias basadas en gamificación, a través de un post-test (Pontón et al., 2025), donde se promovió el aprendizaje a partir de la experiencia, la interacción y la participación activa de los estudiantes, quienes construyeron sus conocimientos en un contexto dinámico y colaborativo mediado por actividades gamificadas.

Por otro lado, la investigación adopto un enfoque cuantitativo, dado a que su proposito fue medir numéricamente tanto las percepciones como la experiencia de los participantes, según Monje (2011 como se citó en Sánchez & Murillo, 2021) este enfoque cuantitativo separo claramente al investigador de la realidad observada y priorizo la objetividad en la recopilación y análisis de los datos, lo que permite explicar, predecir y generalizar los resultados obtenidos.

Recolección de datos

La recopilación de los datos se realizó por medio de la observación directa y de forma estructurada, según lo establecido por Díaz (2011, como se citó en Pontón et al., 2025) que la observación directa consiste en el contacto inmediato del investigador con el fenómeno estudiado, permitiéndole registrar información de forma objetiva y la observación estructurada se apoya en instrumentos como fichas o tablas y utiliza escalas



numéricas para representar las conductas, asignándoles juicios de valor que facilitan su análisis.

Población y muestra

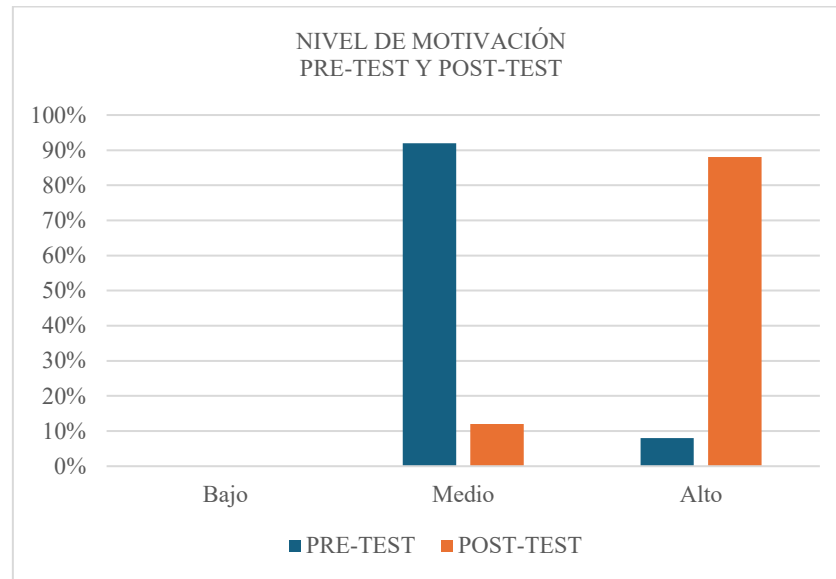
La población de referencia estuvo conformada por estudiantes de Educación Básica, donde la selección de la muestra se llevó a cabo mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, a partir de la accesibilidad y disponibilidad de los participantes, por lo que se incluyó a 25 estudiantes que reunían las condiciones necesarias para el desarrollo del estudio.

Análisis de descriptivo

El análisis descriptivo se fundamentó en la interpretación de los niveles de motivación de los estudiantes de educación básica mediante la ficha estructurada de observación en escala Likert la cual permite interpretar los datos mediante rangos previamente establecidos, además, se evaluó la fiabilidad interna del constructo, tanto para la fase diagnóstica (pre-test) como en la fase evaluativa (post-test) con la finalidad de verificar la estabilidad interna entre los ítems evaluados mediante el Alfa de Cronbach el cual es un método estadístico usado frecuentemente en cuestionarios que poseen escala de valores (Toro et al., 2022), por lo tanto, la ficha conta de 9 ítems de los cuales tienen una ponderación del 1 al 5, de esta manera los niveles de motivación se los evaluó en tres escalas bajo, medio y alto, resultados entre 1 al 15 se considera un nivel bajo, entre 16 a 30 un nivel medio y de 31 a 45 un nivel alto.

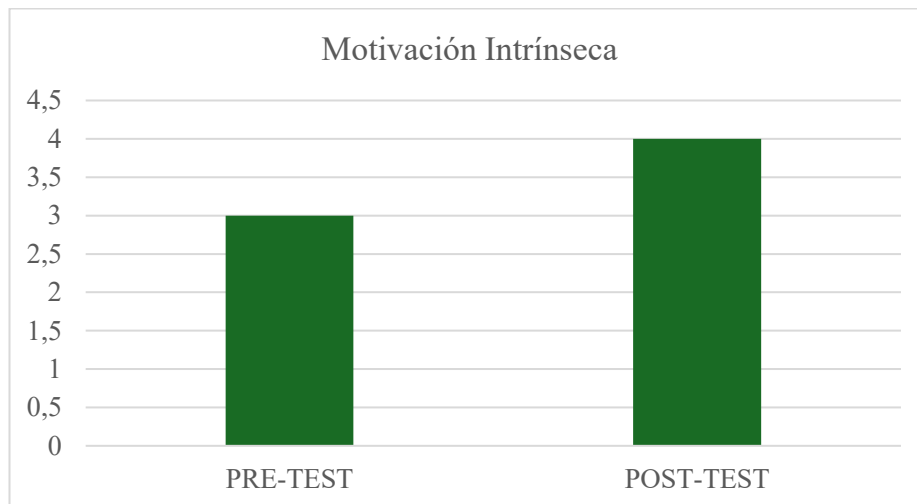
Resultados

Los resultados de la presente investigación se obtuvieron a partir de dos momentos de observación sistemática. En un primer momento, se aplicó una observación diagnóstica (pre-test), la cual permitió identificar el nivel inicial de motivación de los estudiantes. Posteriormente, se desarrolló una segunda observación evaluativa (post-test), con el propósito de analizar los cambios producidos tras la implementación de las estrategias gamificadas. Ambos momentos permitieron comparar los niveles e indicadores de motivación en estudiantes de educación general básica.

Gráfico 1. nivel de motivación

El gráfico 1 presenta la distribución de los niveles de motivación en el pre-test y post-test, En el pre-test, el 92 % de los estudiantes se ubicó en un nivel medio de motivación, mientras que únicamente el 8 % alcanzó un nivel alto. En contraste, en el post-test se evidenció una variación significativa, ya que el 88 % de los estudiantes presentó un nivel alto de motivación y el 12 % mantuvo un nivel medio.

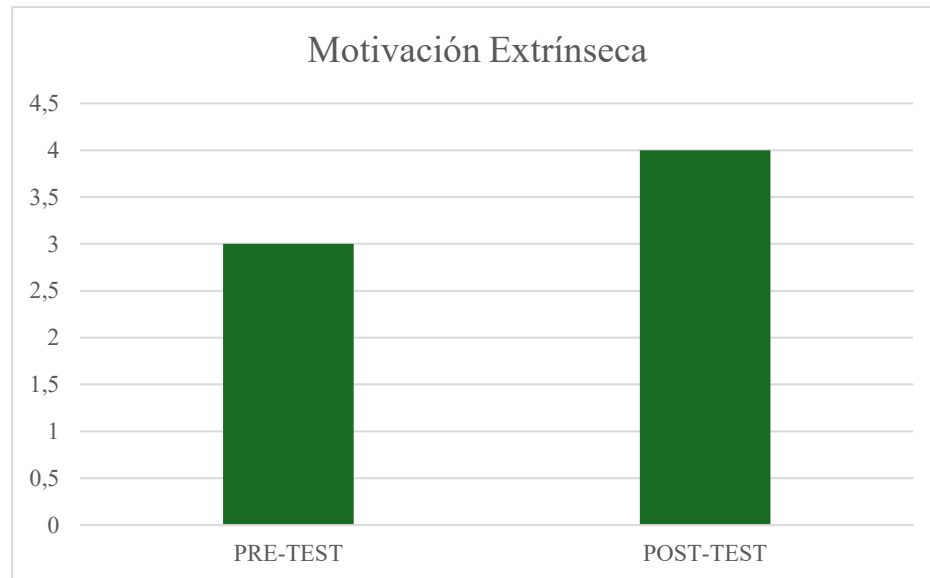
Estos resultados indicaron un incremento sustancial en la motivación general de los estudiantes tras la intervención. Desde la perspectiva de la teoría motivacional, este cambio se relacionó con el enfoque constructivista y la teoría de la autodeterminación, las cuales sostuvieron que el aprendizaje se fortaleció cuando el estudiante participó activamente y percibió las actividades como significativas, retadoras y vinculadas a su contexto. La gamificación, al integrar dinámicas lúdicas y metas claras, favoreció este proceso motivacional.

Gráfico 2. Motivación Intrínseca

El gráfico 2 muestra los resultados correspondientes a la dimensión de motivación intrínseca en ambos momentos de evaluación. En el pre-test, esta dimensión alcanzó un valor promedio de 3 puntos, mientras que en el post-test se incrementó a 4 puntos.

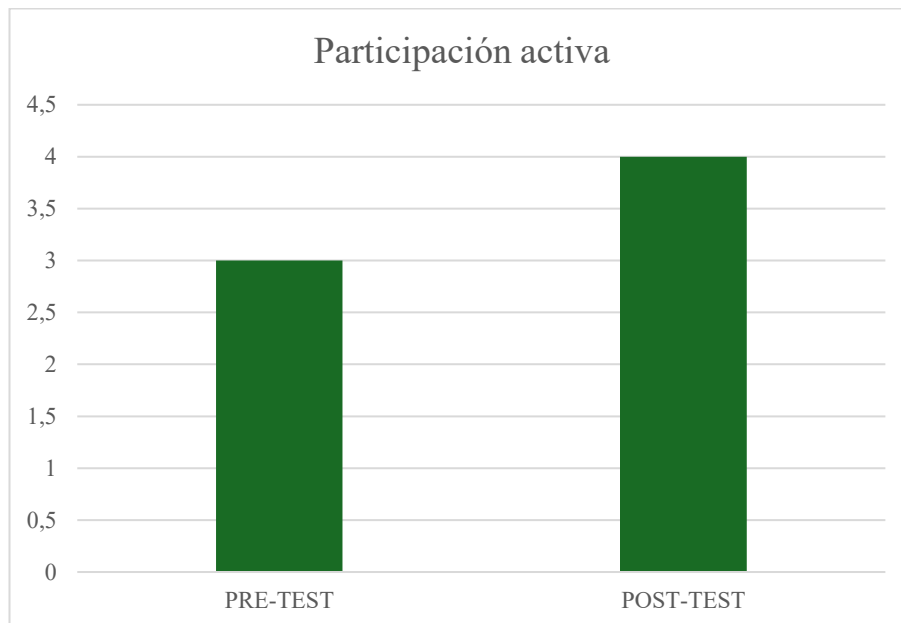
Este aumento reflejó que los estudiantes manifestaron mayor interés y disfrute por las actividades desarrolladas en clase. Desde la teoría de la motivación intrínseca, este resultado se explicó por la presencia de elementos pedagógicos que promovieron la autonomía, el interés y la satisfacción personal durante el aprendizaje. Las estrategias gamificadas facilitaron experiencias significativas, lo que coincidió con postulados de la pedagogía activa, donde el aprendizaje se consolidó cuando el estudiante se involucró de manera voluntaria y entusiasta.

Gráfico 3. Motivación Extrínseca



El gráfico 3 presenta los resultados de la motivación extrínseca en el pre-test y post-test. En la fase inicial, esta dimensión obtuvo un valor de 3 puntos, mientras que en la evaluación final alcanzó un valor de 4 puntos.

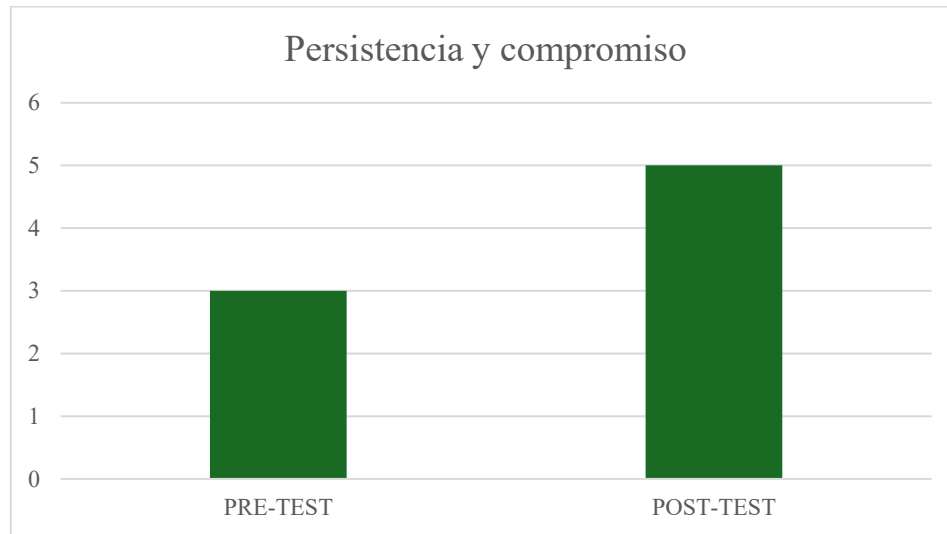
Este incremento evidenció que los estudiantes respondieron favorablemente a estímulos externos como recompensas, insignias y reconocimiento, elementos propios de la gamificación. Desde la teoría conductista y los enfoques motivacionales extrínsecos, estos resultados indicaron que los refuerzos positivos influyeron en el esfuerzo y la participación de los estudiantes, favoreciendo una mayor disposición hacia el cumplimiento de las actividades académicas.

Gráfico 4. Participación activa

El gráfico 4 muestra los resultados relacionados con la participación activa de los estudiantes durante las clases. En el pre-test se registró un valor promedio de 3 puntos, mientras que en el post-test este valor aumentó a 4 puntos.

Este resultado reflejó una participación más constante y comprometida en las dinámicas gamificadas. Desde el enfoque pedagógico socioconstructivista, la participación activa constituyó un elemento clave para el aprendizaje significativo, ya que permitió la interacción, la colaboración entre pares y la construcción colectiva del conocimiento. La gamificación facilitó entornos dinámicos que promovieron la cooperación y el interés por el trabajo en equipo.

Gráfico 5. Persistencia y compromiso académico



El gráfico 5 presenta los resultados correspondientes a la dimensión de persistencia y compromiso escolar. En el pre-test, esta dimensión obtuvo un valor de 3 puntos, mientras que en el post-test se incrementó a 5 puntos.

Este aumento evidenció que los estudiantes mantuvieron la atención durante la mayor parte de la clase y demostraron mayor esfuerzo para completar las actividades, incluso frente a dificultades. Desde la teoría de la motivación al logro, estos resultados se interpretaron como una mejora en la autorregulación y el compromiso académico, favorecidos por retos progresivos y retroalimentación constante, características propias de las estrategias gamificadas.

Tabla 1. Análisis de fiabilidad del constructo

Estadísticas de fiabilidad Pre-test		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,873	,864	9
Estadísticas de fiabilidad Post-test		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,934	,935	9

La tabla 1 presenta los resultados del análisis de fiabilidad del instrumento aplicado. En el pre-test, el Alfa de Cronbach alcanzó un valor de 0,873 y el Alfa de Cronbach de elementos estandarizados fue de 0,864. En el post-test, estos valores se incrementaron a 0,934 y 0,935, respectivamente.



Estos resultados demostraron un alto nivel de consistencia interna del instrumento, lo que garantizó la fiabilidad de los datos obtenidos. Desde el punto de vista metodológico, los valores registrados se consideraron adecuados y respaldaron la validez de las conclusiones del estudio, permitiendo afirmar que la medición de la motivación y sus dimensiones se realizó de manera precisa y confiable.

Discusiones

Los resultados de la presente investigación evidenciaron un cambio significativo en los niveles de motivación de los estudiantes entre el pre-test y el post-test, lo que permitió afirmar que la implementación de estrategias gamificadas influyó positivamente en la motivación escolar. En el pre-test, el 92 % de los estudiantes se ubicó en un nivel medio de motivación, mientras que en el post-test el 88 % alcanzó un nivel alto. Esta variación reflejó una mejora sustancial en la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje, lo cual coincidió con los hallazgos reportados por Constante et al. (2026) quienes señalaron que la gamificación constituye una estrategia eficaz para potenciar la motivación en contextos escolares. De manera similar, estudios desarrollados en el ámbito de la educación superior también reportaron incrementos significativos en la motivación tras la aplicación de metodologías gamificadas, como lo evidenciaron (Huamán et al., 2023), quienes observaron una transición de niveles bajos a altos de motivación en el post-test.

Desde una perspectiva teórica, estos resultados se sustentaron en la teoría de la autodeterminación, la cual postuló que la motivación se fortaleció cuando las actividades educativas favorecieron la satisfacción de necesidades psicológicas básicas como la autonomía, la competencia y la relación. La gamificación, al incorporar retos, metas claras y retroalimentación constante, promovió un entorno de aprendizaje más dinámico y significativo, lo que explicó el incremento general en los niveles de motivación observados en los estudiantes.

En relación con la motivación intrínseca, los resultados mostraron un aumento de 3 a 4 puntos entre el pre-test y el post-test. Este incremento indicó que los estudiantes experimentaron mayor interés, disfrute y compromiso personal durante el desarrollo de las actividades académicas. Dichos hallazgos concordaron con investigaciones previas

que destacaron el impacto positivo de las metodologías activas en la motivación intrínseca, como lo reportaron Li et al. (2024) quienes señalaron que las estrategias gamificadas contribuyeron a incrementar este tipo de motivación al favorecer la autonomía y el sentido de pertenencia. Desde el enfoque pedagógico constructivista, estos resultados sugirieron que el aprendizaje se consolidó cuando el estudiante se percibió como protagonista de su propio proceso formativo.

Asimismo, el aumento de la motivación extrínseca, evidenciado por el incremento de 3 a 4 puntos, reflejó que los estudiantes respondieron favorablemente a los estímulos externos incluidos en la intervención, tales como recompensas, reconocimientos y dinámicas competitivas. Estos resultados se encontraron en consonancia con los planteamientos de (Ulloa et al., 2023), quienes afirmaron que la gamificación favoreció el desarrollo de habilidades, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas, al tiempo que fortaleció la motivación extrínseca. Desde la teoría conductista, el uso de refuerzos positivos explicó el aumento del esfuerzo y la participación activa, especialmente en contextos donde los estudiantes requirieron estímulos adicionales para sostener su compromiso académico.

También, los estudios realizados por (Concha et al., 2023) mencionaron que la gamificación no solo despierta el interés interno de los estudiantes, sino que también refuerza su motivación a través de estímulos externos, que además, favorecen una mayor implicación emocional y una participación más activa en las actividades escolares, al tiempo que contribuye al fortalecimiento de habilidades cognitivas y sociales necesarias para el aprendizaje y la convivencia, muy por lo contrario con lo que sucede en los estudiantes universitarios donde la gamificación solamente evidencia cambios significativos en la motivación extrínseca y no en la motivación intrínseca (López Navarro et al., 2023).

En cuanto a los incrementos observados en la participación activa y el compromiso coinciden con la percepción de los docentes que indicaron que la gamificación promueve la participación activa de los estudiantes haciéndolos participe de su propio aprendizaje (Guillén, 2024), estos resultados también concuerdan con los resultados obtenidos por Bolaños (2023) que menciono como la gamificación no solamente mejora la retención de conocimientos sino que también promueve una participación activa de los estudiantes.



En relación con la persistencia y el compromiso escolar, los resultados obtenidos evidencian un incremento significativo al pasar de 3 puntos en el pre-test a 5 puntos en el post-test, lo que demuestra que los estudiantes lograron mantener la atención durante la mayor parte de la clase y se esforzaron por completar las actividades, aun cuando estas implicaban dificultades o retos. Este hallazgo coincide con lo señalado por Constante et al. (2026) que afirmaron que este tipo de dinámicas educativas impulsan la perseverancia, fortalecen la toma de decisiones y fomentan la responsabilidad académica.

En conjunto, los hallazgos de esta investigación evidenciaron que la gamificación actuó como un puente entre la motivación intrínseca y extrínseca, generando un equilibrio que favoreció tanto el interés genuino por aprender como la respuesta a incentivos externos. Este equilibrio resultó fundamental para promover aprendizajes significativos y sostenidos en el tiempo, lo que reforzó la pertinencia pedagógica de la gamificación como estrategia innovadora en la educación básica.

Conclusiones

El presente estudio confirma que la gamificación constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la motivación escolar en estudiantes de Educación Básica, en coherencia con el objetivo general de la investigación. La integración de dinámicas de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje favorece un entorno educativo activo y significativo, en el cual los estudiantes participan de manera constante y manifiestan una actitud positiva hacia las actividades académicas.

En relación con los objetivos, se establece que la gamificación influye positivamente en la motivación intrínseca, al promover el interés por aprender, el disfrute de las actividades y la percepción de autonomía y competencia durante el desarrollo de las clases. Estos resultados se sustentan en los principios de la teoría de la autodeterminación, la cual plantea que la satisfacción de necesidades psicológicas básicas fortalece la motivación interna y el compromiso con el aprendizaje.

Asimismo, la gamificación fortalece la motivación extrínseca, dado que los estudiantes responden favorablemente a estímulos externos como recompensas, reconocimiento y retroalimentación inmediata. Desde un enfoque conductista, estos elementos actúan como



reforzadores positivos que incrementan la participación y el esfuerzo académico, especialmente en contextos educativos que requieren estrategias innovadoras para sostener la atención y el interés de los estudiantes.

De igual manera, los resultados evidencian que la gamificación favorece la persistencia y el compromiso escolar, ya que los estudiantes mantienen la atención durante las actividades y muestran disposición para enfrentar retos académicos. Este hallazgo se vincula con enfoques pedagógicos activos y socioconstructivistas, los cuales destacan la importancia de la interacción, el trabajo colaborativo y la participación activa en la construcción del conocimiento.

Referencias

- Bashir, H. M., & Younas, K. (2025). THE IMPACT OF GAMIFICATION ON PRIMARY SCHOOL STUDENTS' MOTIVATION AND CONCEPT BUILDING. *Journal of Social Research Development*, 6(1), 80–92. <https://doi.org/10.53664/jsrd/06-01-2025-07-80-92>
- Bolaños Jurado, J. P. (2023). La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(30). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.633>
- Cantos Vera, J. D., Zambrano Márquez, R. A., Valle Ajila, J. H., & Pacheco Villarreal, S. A. (2025). Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo en educación básica. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4(2), 86–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.84>
- Chamba Gomes, A. M., Gualán Minga, L. J., Ramos Rosero, M. Y., Ramos Rosero, D. P., Jumbo Calva, G. A., Sandoval Jarro, B. D., & Zapata Valverde, Y. F. (2025). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Estrategias para aumentar la motivación y el compromiso en el aula. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 6(1), 1505–1529. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i1.544>
- Chancusig Chancusig, L. H. (2023). Motivation as a Benefit in Physical Education Classes: A Systematic Review. *MENTOR Journal of Educational and Sports Research*, 2(5), 265–280. <https://doi.org/https://doi.org/10.56200/mried.v2i5.5956>
- Concha Ramirez, J. A., Saavedra Calberto, I. M., Ordoñez Loo, I. I., & Alcivar Córdova, D. M. (2023). Impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso estudiantil en educación primaria. *Revista Científica Ciencia y Método*, 1(4), 44–55. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v1/n4/22>



- Constante Menéndez, Á. A., Arriaga Coque, C. N., Delgado Reyes, V. I., Menéndez Flores, Á. M., & Menéndez Vélez, L. L. (2026). La Gamificación como Estrategia de Motivación para la Mejora del Rendimiento Académico en Estudiantes de Básica Media. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(6), 5323–5337. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i6.21636
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Espinosa Mendoza, Mtra. J., & Pérez Pérez, Mtro. P. B. (2023). La Motivación dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 11060–11097. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4186
- García Quincha, L. G. (2025). Impacto de la gamificación en la motivación y rendimiento académico estudiantil: Una revisión sistemática. *Revista Simón Rodríguez*, 5(10), 11–28. <https://doi.org/10.62319/simonrodriguez.v.5i10.42>
- Guillén Ros, M. J. (2024). La gamificación como herramienta pedagógica para aumentar la motivación en el alumnado de Educación Primaria. *Revista Internacional Interdisciplinar De Divulgación Científica*, 2(1), 64–74. <https://riidici.com/index.php/home/article/view/28>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN* (6th ed.). McGraw Hill España. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>
- Huamán Briceño, Y. del C., Terrones Marreros, M. A., & Duran Llaro, K. L. (2023). Gamificación para la mejora de la motivación de estudiantes universitarios. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(2), 20–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2859>
- Jaramillo Mediavilla, L., Basantes Andrade, A., Cabezas González, M., & Casillas Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. In *Education Sciences* (Vol. 14, Issue 6). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(2), 765–796. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- López Navarro, E., Giorgetti, D., Isern Mas, C., & Barone, P. (2023). Gamification improves extrinsic but not intrinsic motivation to learning in undergraduate



- students: a counterbalanced study. *European Journal of Education and Psychology*, 16(1), 1–18. <https://doi.org/10.32457/ejep.v16i1.2007>
- Pontón Sánchez, M. A., Loján Ríos, F. M., & Sánchez López, R. E. (2025). Efectos de la gamificación en la participación y el aprendizaje de estudiantes con TDAH en espacios educativos inclusivos. *ASCE MAGAZINE*, 4(4), 3086–3101. <https://doi.org/10.70577/asce.v4i4.562>
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales Parte 1. *On the Horizon*, 9(1).
- Rivadeneira Pacheco, J. L., Lozano Larrea, R. N., & Medrano Freire, E. L. (2024). Innovación del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de metodologías activas y evaluación por competencias a nivel curricular. *Polo Del Conocimiento*, 9, 717–736. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i1.6403>
- Sánchez Molina, A. A., & Murillo Garza, A. (2021). Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa. *Debates Por La Historia*, 9(2), 147–181. <https://doi.org/https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v9i2.792>
- Toro, R., Peña-Sarmiento, M., Avendaño-Prieto, B. L., Mejía-Vélez, S., & Bernal-Torres, A. (2022). Empirical Analysis of Cronbach's Alpha Coefficient as a Function of Question Response Options, Sample Size and Outliers. *Revista Iberoamericana de Diagnostico y Evaluacion Psicologica*, 63(2), 17–30. <https://doi.org/10.21865/RIDEP63.2.02>
- Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solorzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E., & Moreira Rivera, J. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375>
- Villamayor Reinaldi, A. D. (2025). Gamificación como Estrategia Innovadora para potenciar el Aprendizaje de las Ciencias Sociales en Estudiantes del Nivel Medio del Colegio Nacional Isla Ita. Año 2024. *Arandu UTIC*, 12(3), 2487–2516. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1476>



Anexos

FICHA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA

Aprendizaje basado en juegos (Gamificación) y su impacto en la motivación escolar en Educación Básica

Objetivo: Determinar el impacto de la gamificación en los niveles de motivación escolar de los estudiantes de Educación Básica

Momento de la aplicación:

☐ Pre-test

☐ Post-test

Escala

1 Nunca | 2 Casi nunca | 3 Algunas veces | 4 Casi siempre | 5 Siempre

Dimensión 1: Motivación intrínseca						
Ítems	Indicador	1	2	3	4	5
1	Muestra interés espontáneo por las actividades propuestas					
2	Disfruta realizar las actividades sin necesidad de presión externa					
3	Expresa entusiasmo durante el desarrollo de la clase					
Dimensión 2: Motivación extrínseca						
Ítems	Indicador	1	2	3	4	5
4	Se esfuerza por obtener puntos, recompensas o reconocimientos					
5	Responde positivamente a los estímulos del sistema gamificado					
Dimensión 3: Participación activa						
Ítems	Indicador	1	2	3	4	5
6	Participa activamente en juegos, retos o dinámicas gamificadas					
7	Colabora con sus compañeros durante las actividades					
Dimensión 4: Persistencia y compromiso						
Ítems	Indicador	1	2	3	4	5
8	Mantiene la atención durante la mayor parte de la clase					
9	Intenta completar las actividades a pesar de las dificultades					

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.