

Alvarado Campozano Evelyn Geomara.docx

 Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::14362:584161096

Fecha de entrega

28 abr 2026, 11:03 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

28 abr 2026, 11:09 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

Alvarado Campozano Evelyn Geomara.docx

Tamaño del archivo

67.7 KB

20 páginas

5156 palabras

30.366 caracteres

5% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 4%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 3%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 4% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 3% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.upse.edu.ec	<1%
2	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Minuto de Dios,UNIMINUTO on 2025-03-09	<1%
3	Trabajos entregados	UNIBA on 2025-05-02	<1%
4	Internet	revistaacademicaliletrad.wordpress.com	<1%
5	Trabajos entregados	Universidad APEC on 2025-07-26	<1%
6	Trabajos entregados	Universidad APEC on 2025-07-24	<1%
7	Internet	dspace.ube.edu.ec	<1%
8	Internet	repositorio.uti.edu.ec	<1%
9	Internet	revistas.uam.es	<1%
10	Trabajos entregados	Centro de Formación Técnica CENCO S.A. on 2026-01-21	<1%
11	Trabajos entregados	Universidad Politécnica del Perú on 2024-12-16	<1%

12	Internet	alfapublicaciones.com	<1%
13	Internet	repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe	<1%
14	Internet	repositorio.unemi.edu.ec	<1%
15	Internet	revistas.ug.edu.ec	<1%
16	Internet	ricabib.cab.cnea.gov.ar	<1%
17	Internet	www.lava.mx	<1%
18	Internet	www.researchgate.net	<1%
19	Internet	www.scielo.org.bo	<1%



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Tema:

La gamificación como herramienta motivadora del aprendizaje en estudiantes de la Escuela
Julio Larrea .

Autora:

Alvarado Campozano Evelyn Geomara

Tutora:

Zambrano Cedeño Jessica Mariela

Extensión Sucre 1016E01 – Bahía de Caráquez

Maestría en Educación – Innovación pedagógica

Febrero 2026 – Bahía de Caráquez

La gamificación como herramienta motivadora del aprendizaje en estudiantes de la Escuela Julio Larrea

Gamification as a motivating tool for learning in students of the Julio Larrea km20 School

AUTORA

Alvarado Campozano Evelyn Geomara
Maestría en Educación Innovación Pedagógica
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Sucre, Ecuador
evelyn.alvarado4073@pg.ulead.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-6155-297X>

COAUTORA

Zambrano Cedeño Jessica Mariela
Maestría en Educación Innovación Pedagógica
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Sucre, Ecuador
jessica.zambrano@uleam.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1370-5934>

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo analizar el uso de la gamificación como herramienta motivadora del aprendizaje en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Julio Larrea”, ubicada en San Agustín km 20, cantón Sucre, provincia de Manabí. Ante la necesidad de promover un aprendizaje más participativo, dinámico y significativo, frente a la falta de motivación y el escaso interés evidenciado en contextos escolar donde no se implementan estrategias de gamificación. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con apoyo cualitativo, de tipo descriptivo, orientado a obtener información precisa y confiable sobre la percepción y el nivel de motivación de los estudiantes frente al uso de estrategias de gamificación. La población estuvo conformada por 202 estudiantes, 8 docentes y 1 directivo, mientras que la muestra se integró por 8 docentes y 21 estudiantes de cuarto año de Educación General Básica. Para la recolección de datos se aplicó una encuesta estructurada basada en una escala de Likert de cinco niveles. Los datos fueron procesados mediante el software estadístico SPSS versión 26, utilizando estadística descriptiva para el análisis de frecuencias, porcentajes y tendencias generales. Los resultados evidenciaron que la gamificación contribuye significativamente al

fortalecimiento de la motivación académica, al incremento de la participación estudiantil y a la mejora del aprendizaje. En consecuencia, se concluye que su implementación constituye una estrategia pedagógica innovadora que favorece la calidad educativa en el nivel de educación básica media.

Palabras clave: Gamificación, motivación académica, aprendizaje significativo, educación básica, estrategias pedagógicas.

ABSTRACT

The research aimed to analyze the use of gamification as a motivational tool for learning in fourth-year Basic General Education students at the “Julio Larrea” School, located in San Agustín km 20, Sucre canton, Manabí province. This was in response to the need to promote a more participatory, dynamic, and meaningful learning process, given the lack of motivation and scarce interest evidenced in the school context where gamification strategies are not implemented. The study was developed under a quantitative approach with qualitative support, of a descriptive type, oriented toward obtaining precise and reliable information on the perception and level of motivation of students regarding the use of gamified strategies. The population consisted of 202 students, 8 teachers, and 1 administrator, while the sample was made up of 8 teachers and 21 fourth-year Basic General Education students. For data collection, a structured survey was applied. For data collection, a structured survey based on a five-level Likert scale was applied. The data were processed using the statistical software SPSS version 26, utilizing descriptive statistics for the analysis of frequencies, percentages, and general trends. The results showed that gamification significantly contributes to the strengthening of academic motivation, the increase in student participation, and the improvement of learning. Consequently, it is concluded that its implementation constitutes an innovative pedagogical strategy that favors educational quality at the middle basic education level.

Keywords: Gamification; Academic motivation; Meaningful learning; Basic education; Teaching strategies.

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el ámbito educativo enfrenta importantes desafíos relacionados con la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. En muchos contenidos escolares,

especialmente en la educación básica, los métodos siguen siendo tradicionales centrados en la repetición y memorización del contenido, generando la falta de interés, baja participación y un limitado compromiso por parte del alumno (Prieto et al., 2022). Esta situación tiene un impacto directo en el rendimiento académico y la calidad de enseñanza, lo que indica la necesidad de establecer estrategias pedagógicas más dinámicas e innovadoras.

5 En este sentido, la gamificación aparece como una opción didáctica que permite convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia más atractiva y significativa. La incorporación de elementos del juego, como retos, recompensas, niveles y retroalimentación instantánea fomenta la participación activa de los estudiantes, fortaleciendo tanto su motivación como su interés por aprender. 17 Diversos estudios han demostrado que el uso de la gamificación promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, así como mejora el compromiso de los estudiantes con sus actividades académicas (Concha et al., 2023; Benavides et al., 2025).

En el contexto ecuatoriano, la necesidad de innovación en la práctica educativa se hace aún más evidente a la luz de los resultados de evaluaciones que reflejan dificultades en áreas básicas como la comprensión lectora y el razonamiento lógico. Ante esta realidad, la introducción de métodos activos como la gamificación, es una oportunidad para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente en los niveles de educación básica donde la motivación juega un papel clave (Sarango et al., 2025).

En la Escuela de Educación Básica “Julio Larrea”, ubicada en San Agustín km 20, sector cantón Sucre, provincia de Manabí, los estudiantes de cuarto de Educación General Básica presentan un bajo nivel de motivación académica, lo que se refleja una baja participación en clases y un limitado interés en las actividades escolares. También se observa que los docentes rara vez utilizan estrategias innovadoras, lo que refuerza la necesidad de analizar alternativas pedagógicas que ayuden a mejorar esta situación. 11

En este contexto surge la siguiente pregunta: **¿De qué manera la gamificación puede mejorar la motivación académica en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Julio Larrea”?**

En este contexto, el objetivo de este estudio es **analizar el uso de la gamificación como herramienta motivadora del aprendizaje en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Julio Larrea”**. Asimismo, se busca identificar el nivel de uso de estrategias de gamificación por parte de los docentes y su impacto en la motivación académica de los estudiantes con el propósito de plantear estrategias que fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje y produzcan un aprendizaje más activo, participativo y significativo.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. La gamificación en el contexto educativo

En la actualidad, la gamificación se ha convertido en una estrategia innovadora dentro del ámbito educativo, debido a su capacidad de hacer del aprendizaje una experiencia más dinámica y atractiva. Esta metodología consiste en incorporar elementos de juegos como puntos, niveles, recompensas y desafíos en un contexto no lúdicos para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa (Prieto et al., 2022).

El uso de la gamificación en el aula permite transformar las prácticas tradicionales de aprendizajes desde un modelo centrado en el docente a un modelo más participativo en el que el alumno toma el protagonismo en su proceso de aprendizaje. De esta forma, se logra **no sólo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas**.

2.2. La motivación académica en el proceso de aprendizaje

La motivación académica es un factor clave que afecta directamente el desempeño y la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje. Un alumno motivado muestra más interés, participa activamente y se involucra en las actividades que se ofrecen en el aula.

Hay **dos tipos principales de motivación: la intrínseca, que surge de un interés personal por aprender, y la extrínseca, que se asocia a recompensas externas como calificaciones o reconocimiento**. En este sentido, la gamificación es efectivo porque combina ambos tipos de motivación, creando tanto interés como incentivos que promueven el aprendizaje (Cervantes, 2025).

2.3. Relación entre gamificación y aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se produce cuando el estudiante logra conectar nuevos conocimientos con experiencias previas, lo que facilita su comprensión y aplicación en diferentes contextos. La gamificación juega un papel importante en este proceso ya que fomenta la participación activa, la experimentación y la resolución de problemas.

Varios estudios han demostrado que el uso de estrategias de gamificación mejora el compromiso y la participación de los estudiantes. Según Concha et al. (2023), la gamificación promueve un aprendizaje más profundo. Asimismo, Benavides et al. (2025) resaltan que estas estrategias contribuyen a mejorar la motivación y el rendimiento académico.

2.4. La gamificación en el contexto ecuatoriano

16 En el Ecuador, la ejecución de métodos activos como la gamificación ha cobrado relevancia en los últimos años debido a la necesidad de mejorar la calidad de la educación. Investigaciones como la de Sarango et al. (2025) muestran que el uso de estrategias innovadoras en el aula ayuda a fortalecer el aprendizaje, especialmente en los niveles de educación básica.

Esto es importante porque permite responder a las demandas actuales del sistema educativo y promover una práctica pedagógica más inclusiva, dinámica y centrada en el estudiante.

2.5. Desarrollo de habilidades a través de la gamificación

Además de mejorar la motivación y el aprendizaje, la gamificación promueve el desarrollo de las habilidades personales y sociales de los estudiantes. Estos incluyen la autonomía, el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la capacidad de afrontar desafíos.

9 Según Fraijo et al. (2023) indican que la motivación académica está estrechamente relacionada con la capacidad de los estudiantes para adaptarse y superar dificultades. En este sentido, las actividades de gamificación, al plantear retos progresivos, permiten fortalecer la confianza y la resiliencia en el proceso educativo.

3. METODOLOGÍA

3.1. Enfoque investigativo y tipo de investigación

La presente investigación se desarrolló mediante un enfoque cuantitativo con alcance descriptivo, que tuvo como propósito analizar la gamificación en la motivación académica de los

estudiantes de 9 a 10 años de la Escuela de Educación Básica “Julio Larrea”, ubicada en San Agustín km 20, cantón Sucre, provincia de Manabí.

Según Alvarado et al. (2024), los métodos descriptivos permiten observar y analizar fenómenos educativos con el fin de identificar características, comportamientos y tendencias en un contexto determinado. En este sentido, el enfoque adoptado facilitó la recolección y análisis de datos relacionados con la motivación académica y el uso de estrategias de gamificación. Asimismo, Sarango et al. (2025) señalan que la gamificación constituye una estrategia pedagógica innovadora que fomenta la participación, el compromiso y el aprendizaje significativo del alumnado.

3.2. Población, muestra y criterios de inclusión

3.2.1. Población

Pérez et al. (2020) señalan que es de esencial importancia que la investigación defina claramente el total de la unidad de estudio, también denominado universo, siendo esta una decisión propia del equipo investigador.

La población de estudio estuvo conformada por 202 estudiantes, 8 docentes y 1 directivo, de la Escuela de Educación Básica “Julio Larrea”, ubicada en la comunidad San Agustín, km 20, del cantón Sucre, quienes participan directamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.2.2. Muestra

Ramos y Guerra (2019) definen la muestra como un subconjunto limitado de una población, seleccionado con el fin de obtener conclusiones generales sobre esta.

En este estudio, la muestra estuvo integrada por 21 estudiantes y 8 docentes de cuarto año de Educación General Básica de la institución educativa. La selección se realizó bajo criterios de accesibilidad y disponibilidad, por lo que corresponde a un muestreo no probabilístico de tipo intencional. En consecuencia, los resultados se interpretan como una caracterización del contexto analizado, sin pretensión de generalización a otros contextos educativos.

3.2.3. Criterios de inclusión y exclusión

Tabla 1

Criterios de inclusión y exclusión de los participantes del estudio

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Docentes que se encuentren laborando activamente en la institución educativa durante el período de estudio.	Docentes o estudiantes que no pertenecen a la institución educativa.
Estudiantes matriculados en cuarto año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Julio Larrea”.	Participantes que no aceptaron participar voluntariamente en el estudio.
Participantes que aceptaron voluntariamente formar parte de la investigación.	Instrumentos incompletos o con información inconsistente.
Participantes que completaron en su totalidad los instrumentos de recolección de datos (encuesta y entrevista).	Participantes que no estuvieron disponibles al momento de la aplicación de los instrumentos.

Nota. Los criterios de inclusión y exclusión se establecieron con el fin de garantizar la pertinencia y validez de la información recolectada.

3.3. Tipo de investigación

3.3.1. Descriptivo

Se adoptó la investigación de tipo descriptivo, ya que permitió caracterizar la problemática relacionada con el nivel de motivación, participación e interés de los estudiantes frente al proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de la gamificación en la Escuela de Educación Básica “Julio Larrea”.

Este tipo de investigación facilitó la recolección de información sobre las percepciones de los estudiantes y docentes respecto a la implementación de estrategias de gamificación en el aula, permitiendo describir su influencia en el aprendizaje.

3.4. Razonamiento

3.4.1. Deductivo

Se empleó el razonamiento deductivo, partiendo de fundamentos teóricos y postulados generales relacionados con la gamificación como herramienta motivadora del aprendizaje. A partir de estos referentes teóricos, se elaboraron los instrumentos de recolección de datos, estructurados en función de las dimensiones identificadas en la revisión de la literatura, tales como motivación, participación, interacción y aprendizaje significativo.

14

Se creó un cuestionario dirigido a los estudiantes de cuarto año de básica con base en los aportes teóricos sobre gamificación y motivación académica, utilizando una escala tipo Likert para medir las percepciones de los participantes. Por otro lado, la entrevista para docentes se elaboró teniendo en cuenta las categorías teóricas del estudio y se validó con evaluaciones de expertos para asegurar la relevancia, claridad y coherencia de las preguntas relacionadas con el uso de la gamificación en el aula.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Encuesta

El instrumento consistió en un cuestionario estructurado con 10 preguntas cerradas con opciones de respuesta en escala Likert de cinco niveles (1 = totalmente en desacuerdo, 5 = totalmente de acuerdo), que permitió información cuantitativa sobre las variables de estudio.

Al respecto, Ríos (2017) afirma que una encuesta es un instrumento que permite recopilar información sobre las opiniones y percepciones de un grupo social.

3.5.2. Validez y fiabilidad del instrumento

La fiabilidad del instrumento se evaluó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach utilizando el software IBM SPSS Statistics versión 26. El cuestionario, que constaba de 10 ítems, arrojó un valor de $\alpha = 0,980$, lo que muestra un nivel muy alto de consistencia interna.

Tabla 2

Estadístico de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,980	10

Nota. Este análisis se realizó con base en estadísticas de fiabilidad obtenidas con IBM SPSS Statistics versión 26.

Este resultado indica que los ítems del instrumento tienen una alta correlación entre sí, lo que garantiza la precisión y estabilidad en la medición de la variable de investigación. Por lo tanto, este instrumento se considera altamente confiable para la recolección de datos en este estudio.

3.5.3. Entrevista

Una entrevista es una técnica cualitativa que permite obtener información directa sobre las percepciones, experiencias y opiniones de los participantes relacionados con un fenómeno de investigación (González et al., 2022).

En esta investigación se realizó una entrevista a los docentes de la institución educativa con el objetivo de conocer sus valoraciones sobre el uso de la gamificación como estrategia metodológica, el nivel de motivación de los estudiantes y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La entrevista constó de preguntas abiertas y cerradas preparadas de acuerdo al propósito de la investigación. Este instrumento fue validado mediante revisión en la que participaron profesionales de la educación que revisaron las preguntas para determinar su relevancia y claridad antes de su aplicación.

3.6. Descripción de las herramientas utilizadas

Las herramientas informáticas utilizadas facilitaron la recolección, tabulación y presentación de los datos obtenidos. En este sentido, se utilizó el programa Microsoft Excel y el software IBM SPSS Statistics versión 26 para el procesamiento estadístico de la información, así como para la elaboración de tablas y gráficos.

La herramienta Google Forms, por su parte, facilitó la elaboración y utilización de encuestas de manera virtual, las cuales fueron dirigidas a los estudiantes y docentes de la institución educativa. Asimismo, se utilizó la aplicación WhatsApp como intermediaria para el envío del formulario, optimizando el proceso de recolección de datos.

3.7. Consideraciones éticas

Durante el desarrollo de la investigación se siguieron los principios básicos de la ética. Tanto en la encuesta dirigida a los estudiantes como en la entrevista a docentes, se realizó una aclaración inicial antes de aplicarla, donde se informó a los participantes sobre el propósito de la encuesta y el uso profesional de la información obtenida.

La participación fue voluntaria; para los instrumentos que fueron aplicados a través de Google Forms, se indicó que responder el formulario constituía consentimiento para participar en la investigación.

También se garantizó la confidencialidad de la información, ya que no se solicitó ningún dato personal que permitiera la identificar a los participantes. Las respuestas fueron tratadas de forma anónima y los resultados se presentaron de forma agregada y estadística, garantizando la protección de la identidad y el uso exclusivo de los datos para fines académicos y de investigación.

3.8. Propuesta de intervención educativa

La actual propuesta de intervención surge de los resultados del estudio, que indicaron la necesidad de fortalecer la motivación, la participación y el interés de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este contexto, una estrategia basada en la gamificación, entendida como la inclusión de elementos de juego como puntos, niveles, recompensas y retos en el entorno educativo, está diseñada para crear un aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo. Esta propuesta se basa el enfoque constructivista de Piaget, que afirma que el aprendizaje se construye activamente a partir de la experiencia del alumno, así como en el enfoque sociocultural de Vygotsky, que enfatiza la importancia de la interacción social y el aprendizaje cooperativo en el desarrollo cognitivo. En este sentido, la gamificación promueve la construcción de conocimiento a través de la participación activa, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

La propuesta está dirigida a estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Julio Larrea” y pretende mejorar la implicación académica a través de actividades lúdicas estructuradas que fomenten la participación activa, la colaboración y el desarrollo de habilidades cognitivas. Para la evaluación de la propuesta, se determinan indicadores como el nivel de participación de los estudiantes, el cumplimiento de los retos planteados y mejora del rendimiento académico, que permitirán evaluar el impacto de la estrategia de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 3

Propuesta de intervención estrategias de gamificación

“Aprendiendo Jugando: Estrategia de gamificación para fortalecer la motivación y el aprendizaje en estudiantes de cuarto año de EGB”					
	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
PLANIFICACIÓN	Diseñar la estrategia gamificada	• Elaboración de sistema de puntos, niveles e insignias.	Computadora, material didáctico, guías.	2 horas	Revisión del diseño de la estrategia.

	acorde al nivel de los estudiantes.	• Diseño de retos educativos. • Planificación de sesiones gamificadas.			
MOTIVACIÓN INICIAL	Despertar el interés de los estudiantes mediante dinámicas lúdicas.	• Presentación de la “misión del curso”. • Explicación de reglas del juego. • Actividad rompehielo gamificada.	Pizarra, mapas, fichas, recursos visuales.	2 horas	Nivel de participación y el interés.
IMPLEMENTACIÓN GAMIFICADA	Desarrollar el aprendizaje mediante actividades interactivas.	• Uso de juegos tipo cuestionarios (Geneally, educaplay o similares). • Retos individuales y grupales. • Acumulación de puntos y recompensas.	Dispositivos, fichas, material digital.	4 horas	Desempeño académico y participación.
TRABAJO COLABORATIVO	Fomentar la cooperación y el aprendizaje en equipo.	• Formación de equipos. • Retos colaborativos. • Competencias grupales.	Material didáctico, fichas.	3 horas	Interacción y trabajo en equipo.
EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN	Valorar los resultados del proceso de gamificación.	• Dinámica de juegos como medio para la evaluación. • Retroalimentación inmediata. • Reconocimiento a logros.	Herramientas de valoración lúdica	2 horas	Incremento de la motivación y el aprendizaje.

Nota. Propuesta de intervención dirigida a fortalecer la motivación y el aprendizaje a través de la gamificación en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, elaborada por la investigadora.

3.9. Validación de la propuesta

La propuesta de intervención educativa fue sometida a un proceso de validación mediante evaluaciones de expertos para garantizar su relevancia, coherencia metodológica y viabilidad en el contexto educativo.

Los especialistas evaluaron aspectos como la claridad de los objetivos, la coherencia de las actividades, la adecuación de los recursos y el cumplimiento de los criterios de evaluación.

A partir de las observaciones efectuadas se realizaron correcciones con el objetivo de optimizar la estructura de la propuesta y asegurar su aplicabilidad en el aula, fortaleciendo así su validez como estrategia innovadora para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

4. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Se presentan y analizan los resultados obtenidos mediante los instrumentos de recolección de datos. En primer lugar, se presentan los resultados de la investigación dirigida a estudiantes del cuarto año de Educación General Básica, la cual permitió determinar el nivel de motivación y participación en el proceso de aprendizaje mediante la gamificación en la Escuela de Educación Básica “Julio Larrea”. En este sentido, los resultados se organizan a través de tablas estadísticas y gráficos para facilitar su interpretación y análisis. Asimismo, se examinan las respuestas relacionadas con el uso de actividades lúdicas, la participación activa de los estudiantes, la comprensión de los contenidos y el trabajo colaborativo dentro del aula.

Tabla 4

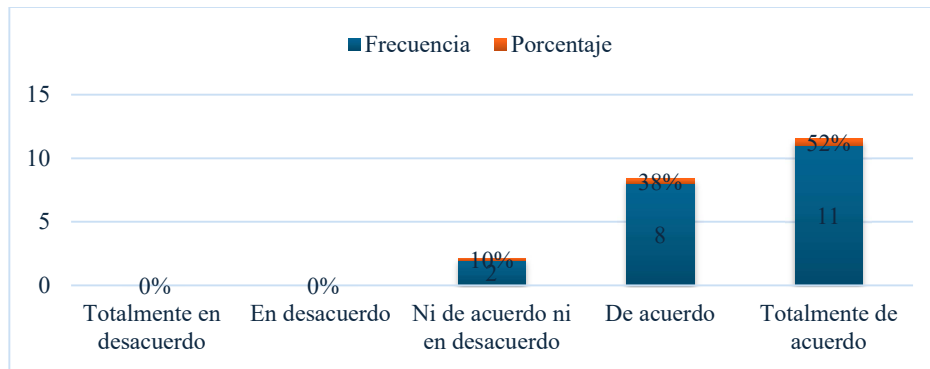
Gusto por el uso de juegos en clase

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	10%
De acuerdo	8	38%
Totalmente de acuerdo	11	52%
Total	21	100%

Fuente. Encuesta realizada a estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Julio Larrea”, ubicada en San Agustín km 20

Gráfico 1

Gusto por el uso de juegos en clase



Nota. Obtenido de estudiantes de cuarto año de la Escuela “Julio Larrea”.

Los resultados presentados en la Tabla 4 y el Gráfico 1 muestran que la mayoría de los estudiantes manifiestan una actitud positiva hacia el uso de juegos en el aula. En este sentido, el 52% se encuentra totalmente de acuerdo y el 38% de acuerdo, lo que evidencia una alta aceptación de la gamificación como estrategia didáctica. Esto indica que la incorporación de actividades lúdicas favorece un ambiente de aprendizaje más dinámico y motivador.

Tabla 5

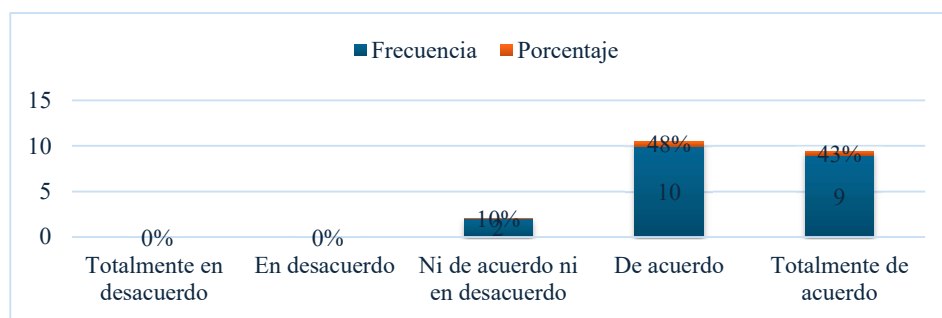
Participación mediante actividades tipo juego

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	10%
De acuerdo	10	48%
Totalmente de acuerdo	9	43%
Total	21	100%

Fuente. Encuesta realizada a estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Julio Larrea”, ubicada en San Agustín km 20

Gráfico 2

Participación mediante actividades tipo juego



Nota. Obtenido de estudiantes de cuarto año de la Escuela “Julio Larrea”.

El análisis de los resultados presentados en la Tabla 5 y el Gráfico 2 evidencia que las actividades tipo juego incrementan significativamente la participación de los estudiantes. El 48% se encuentra de acuerdo y el 43% totalmente de acuerdo, lo que refleja que la gamificación estimula la intervención activa en clase, favoreciendo un aprendizaje más dinámico e interactivo.

Tabla 6

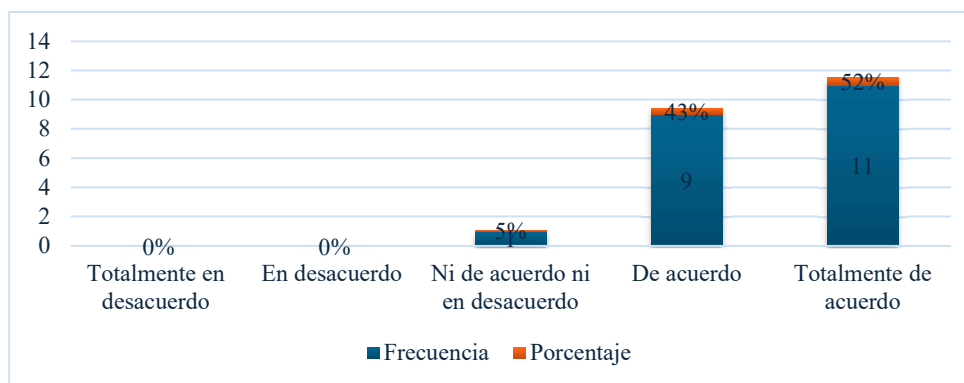
Comprensión del aprendizaje mediante juegos

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	5%
De acuerdo	9	43%
Totalmente de acuerdo	11	52%
Total	21	100%

Fuente. Encuesta realizada a estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Julio Larrea”, ubicada en San Agustín km 20.

Gráfico 3

Comprensión del aprendizaje mediante juegos



Nota. Obtenido de estudiantes de cuarto año de la Escuela “Julio Larrea”.

De acuerdo con los resultados presentados en la Tabla 6 y el Gráfico 3, se evidencia que la mayoría de los estudiantes consideraron que los juegos facilitan la comprensión de los contenidos. El 52% señala estar totalmente de acuerdo y el 43% de acuerdo, lo que demuestra que la gamificación contribuye al aprendizaje significativo y a una mejor asimilación de los conocimientos.

Tabla 7

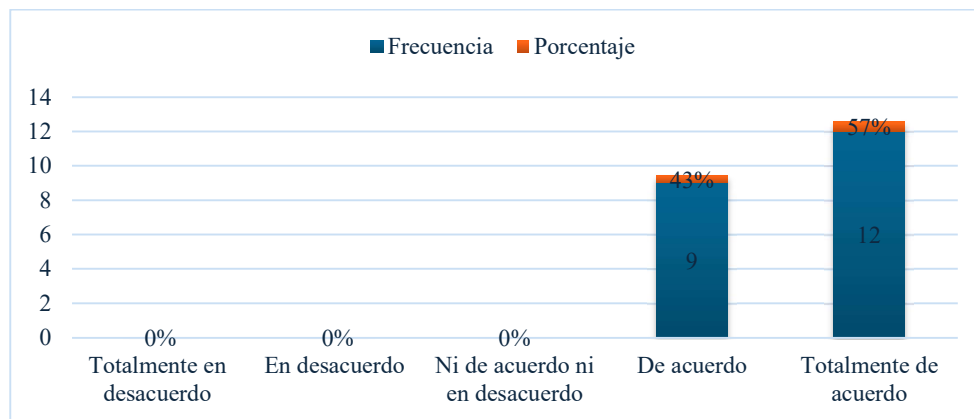
Trabajo colaborativo en actividades tipo juego

Variables	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	9	43%
Totalmente de acuerdo	12	57%
Total	21	100%

Fuente. Encuesta realizada a estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Julio Larrea”, ubicada en San Agustín km 20.

Gráfico 4

Trabajo colaborativo en actividades tipo juego



Nota. Obtenido de estudiantes de cuarto año de la Escuela “Julio Larrea”.

El análisis de los resultados presentados en la Tabla 7 y el Gráfico 4 permite identificar que las actividades de gamificación favorecen el trabajo colaborativo entre los estudiantes. El 57% manifiesta estar totalmente de acuerdo y el 43% de acuerdo, lo que evidencia que el uso de juegos promueve la interacción, la cooperación y el aprendizaje en equipo dentro del aula.

1 Dentro de los resultados obtenidos a partir de la entrevista aplicada a los docentes de la Escuela de Educación Básica “Julio Larrea”, se consideraron los aspectos más relevantes relacionados con la frecuencia de uso de la gamificación en el aula y su influencia en la motivación de los estudiantes.

8 En relación con la frecuencia de uso de la gamificación, los docentes manifestaron que esta estrategia es utilizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque no de manera constante. Uno de los docentes señaló que “sí utilizo gamificación con frecuencia para motivar a los estudiantes”, mientras que otro indicó que “la aplico durante el año escolar, pero dependiendo del tema y la planificación”. De manera similar, un docente expresó que “la utilizo una o dos veces al

mes”, y otro mencionó que “solo en pocas ocasiones”, evidenciando así una aplicación variable de esta metodología.

Respecto a la motivación de los estudiantes, los docentes coincidieron en señalar que la gamificación genera un impacto positivo en el interés y la participación en el aula. Al respecto, un docente expresó que “cuando se trabaja con juegos, los estudiantes muestran mayor entusiasmo y energía en clase”. Asimismo, otro docente indicó que “la gamificación transforma la actitud de los estudiantes, ya que pasan del ‘tener que hacer’ al ‘querer hacer’”. De igual manera, se destacó que las actividades lúdicas favorecen la participación activa, el trabajo en equipo y el compromiso con el aprendizaje.

En conjunto, los resultados de la entrevista evidencian que la gamificación influye positivamente en la motivación y participación de los estudiantes; sin embargo, su aplicación aún no es sistemática, lo que limita su impacto en el proceso educativo.

5. DISCUSIÓN

13 Los resultados de la investigación muestran que la gamificación es una herramienta esencial para fortalecer la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica. Los datos de las encuestas aplicadas a los estudiantes reflejan un alto nivel de aceptación del uso de actividades similares a juegos, destacando altos niveles de acuerdo en aspectos como la participación, la comprensión y el trabajo colaborativo.

Estos resultados pueden explicarse porque la gamificación activa mecanismos de motivación intrínseca, como el interés y la satisfacción por el desempeño, como sugieren Prieto et al. (2022). Además, el uso de recompensas y retroalimentación inmediata fortalece la motivación extrínseca, aumentando la participación de los estudiantes en las actividades académicas.

Por otro lado, los resultados cualitativos obtenidos a partir de las entrevistas a los docentes complementan los resultados cuantitativos y muestran que, aunque la gamificación genera una mayor motivación de los estudiantes, su uso en el aula no siempre es constante debido a factores como la falta de planificación o el uso de métodos tradicionales.

En este contexto, los resultados se relacionan con enfoques teóricos que resaltan la importancia de la motivación como elemento central del proceso educativo, ya que tiene un impacto directo en la participación y el interés del estudiante por aprender.

En general, los resultados muestran la necesidad de implementar estrategias educativas basadas en la gamificación que brinden una oportunidad para fortalecer la motivación, la participación y el aprendizaje de los estudiantes y así promover la innovación educativa.

Además, estos resultados son consistentes con el enfoque constructivista, donde el estudiante construye activamente su propio aprendizaje, y con el enfoque sociocultural, donde la interacción y el contexto influyen en el desarrollo cognitivo.

6. CONCLUSIONES

El objetivo del estudio fue analizar el uso de la gamificación como herramienta motivadora del aprendizaje en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Julio Larrea”, del cual se establecen las siguientes conclusiones:

Se encontró que los estudiantes tenían una alta motivación y participación cuando se utilizaron estrategias de gamificación, lo que indica una actitud positiva hacia el uso de actividades de gamificación en el aula.

Los resultados obtenidos muestran que la gamificación contribuye al fortalecimiento del aprendizaje, la comprensión de los contenidos y un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo.

También se evidenció que, aunque los docentes reconocen los beneficios de la gamificación, su uso no es permanente, lo que limita su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Finalmente, se concluyó que la implementación de estrategias basadas en la gamificación es relevante para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, por lo que se recomienda su uso sistemático como una alternativa innovadora en los programas de Educación General Básica.

REFERENCIAS

- Alvarado Pazmiño, E. R., Rivera García, C. G., Ronquillo Murrieta, G. V., y Ronquillo Murrieta, R. M. (2024). Gamificación en entornos digitales para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 17(12). Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/sc/v17n12/2306-2495-sc-17-12-157.pdf>
- Benavides Vélez, A. Y., Pinargote García, M. F., Arboleda Jiménez, M. M., Vélez Giler, A. M., y Lopera Rodríguez, E. C. (2025). La gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes de educación básica. *Sinergia Académica*, 8(5). Obtenido de <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/680/1420>
- Cervantes Delgado, M. (2025). Factores que influyen en la motivación académica de estudiantes de primaria alta. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 6(4). doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v6i4.4252>
- Concha Ramirez, J. A., Saavedra Calberto, I. M., Ordoñez Loor, I. I., y Alcivar Córdova, D. M. (2023). Impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso estudiantil en educación primaria. *Revista Científica Ciencia y Método - Multidisciplinaria*, 1(4). doi:<https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v1/n4/22>
- Fraijo Figueroa, J. A., Norzagaray Benitez, C. C., López Pérez, G. B., y Montaña Martínez, E. E. (2023). MOTIVACIÓN ACADÉMICA Y EL TRABAJO EN AULA. *BIOLEX Revista Jurídica del Departamento de derecho*, 15(26). Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/biolex/v15/2007-5545-biolex-15-e282.pdf>
- González Vega, A. M., Molina Sánchez, R., López Salazar, A., y López Salazar, G. L. (2022). La entrevista cualitativa como técnica de investigación en el estudio de las organizaciones. *New Trends in Qualitative Research (NTQR)*, 14. doi:<https://doi.org/10.36367/ntqr.14.2022.e571>
- Pérez, L., Perez, R., y Seca, M. V. (2020). *Metodología de la investigación científica*. Editorial Maipue. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uleam/138497>
- Prieto Andreu, J. M., Gómez Escalonilla Torrijos, J. D., y Said Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica*

Educare (Educare Electronic Journal), 26. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v26n1/1409-4258-ree-26-01-251.pdf>

Ramos Azcuy, F. J., y Guerra Breña, R. M. (2019). *Introducción a los métodos estadísticos*. Editorial Universitaria. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uileam/123793>

Ríos, F. T. (2017). Ensayo sobre el uso de la encuesta: hermenéutica y reflexividad de la técnica investigativa. *Revista Austral De Ciencias Sociales*(8), 17-27. doi:<https://doi.org/10.4206/rev.austral.cienc.soc.2004.n8-02>

Sarango Zhuma, N. C., Riera Jimenez, M. J., Andrade Imaicela, B. N., Benavides Zambrano, R. A., y Baños Borja, B. B. (2025). Gamificación en la educación primaria: Un enfoque para diversos estilos de aprendizaje en Ecuador. *ARANDU - UTIC*, 12(3). Obtenido de <https://www.uticvirtual.edu.py/revista.ojs/index.php/revistas/article/view/1349/2138>