

Gamificación en el aula de Educación General Básica: efectos del aprendizaje basado en juegos (ABJ) en la motivación académica

Gamification in the Basic General Education classroom: effects of game-based learning (GBL) on academic motivation

Autores

Mercedes Caiza Herrera

I.E. Estados Unidos de Norteamérica
Pichincha-Ecuador

mercedessaiza71@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0000-7410-9568>

Geovanna Natalia López Viera

I.E. Estados Unidos de Norteamérica
Pichincha-Ecuador

geovanna.lopez@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0000-6245-0232>

María Rosalba Pilicita Asimbaya

I.E. Estados Unidos de Norteamérica
Pichincha-Ecuador

maria.pilicita@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0001-0978-6375>

Erika Grisela Analuisa Jacome

I.E. Estados Unidos de Norteamérica
Pichincha-Ecuador

erika.analuisa@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0000-7463-1436>

José Fausto Changoluisa Pilaguano

I.E. Estados Unidos de Norteamérica
Pichincha-Ecuador

fausto.changoluisa@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0000-4028-7016>

Zoila Beatriz Merecí Merecí

I.E. Estados Unidos de Norteamérica
Pichincha-Ecuador

zoila.mereci@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0000-9706-4892>

Como citar:

Caiza Herrera, M. ., Analuisa Jacome, E. G. ., López Viera, G. N. ., Changoluisa Pilaguano, J. F. ., Pilicita Asimbaya, M. R., & Merecí Merecí, Z. B. . (2026). Gamificación en el aula de Educación General Básica: efectos del aprendizaje basado en juegos (ABJ) en la motivación académica. *Prosperus*, 3(1), 716-734. <https://doi.org/10.63535/0e3czv51>

Fecha de recepción: 2026-01-05

Fecha de aceptación: 2026-02-02

Fecha de publicación: 2026-03-16



CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Resumen

Al analizar la gamificación en el aula de Educación General Básica y los efectos del aprendizaje basado en juegos (ABJ) en la motivación académica en Ecuador, se establece un dominio integral entre las acciones pedagógicas y la naturaleza cognitiva de los escolares que, desde acciones nutridas por las necesidades e intereses de los estudiantes, se puede potenciar el capital cognitivo. De esta manera, el presente estudio se afianza en la metodología cuantitativa, desarrollada mediante un análisis estadístico descriptivo con el software SPSS, la población estuvo conformada por 2105 docentes y 2500 estudiantes. Se abordó mediante un diseño no experimental basado en una investigación correlacional. Para garantizar la validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados, se realizó el cálculo de confiabilidad KR-20, obteniendo un coeficiente de 0,93. La hipótesis central (H1) planteada fue: "La gamificación en el aula de Educación General Básica determina la motivación académica en Ecuador, mediada por el aprendizaje basado en juegos (ABJ)". Para evaluar esta hipótesis, se implementaron pruebas estandarizadas diseñadas para medir tanto el nivel de motivación académica como la percepción de los estudiantes respecto al uso de estrategias de gamificación en el aula. Los resultados indican que los estudiantes y docentes perciben positivamente la gamificación (media = 4.5), mientras que la implementación del ABJ obtuvo valores ligeramente menores (media = 3.8). La motivación académica también mostró valores altos (media = 4.2), lo que sugiere una relación potencial entre estas variables. Un hallazgo clave del estudio es la fuerte relación entre gamificación y ABJ ($r = 0.75$). Este resultado sugiere que el ABJ podría actuar como un mediador en la relación entre gamificación y motivación académica.

Palabras clave: Gamificación; Aprendizaje basado en juegos; Motivación académica.



Abstract

By analyzing gamification in the Basic General Education classroom and the effects of game-based learning (GBL) on academic motivation in Ecuador, an integral domain is established between pedagogical actions and the cognitive nature of schoolchildren that, from actions nourished by the needs and interests of students, cognitive capital can be enhanced. In this way, the present study is based on the quantitative methodology, developed through a descriptive statistical analysis with the SPSS software, the population was made up of 2,105 teachers and 2,500 students. It was approached through a non-experimental design based on correlational research. To guarantee the validity and reliability of the applied instruments, the KR-20 reliability calculation was carried out, obtaining a coefficient of 0.93. The central hypothesis (H1) posed was: "Gamification in the Basic General Education classroom determines academic motivation in Ecuador, mediated by game-based learning (GBL)." To evaluate this hypothesis, standardized tests designed to measure both the level of academic motivation and the students' perception regarding the use of gamification strategies in the classroom were implemented. The results indicate that students and teachers perceive gamification positively (mean = 4.5), while the implementation of ABJ obtained slightly lower values (mean = 3.8). Academic motivation also showed high values (mean = 4.2), suggesting a potential relationship between these variables. A key finding of the study is the strong relationship between gamification and ABJ ($r = 0.75$). This result suggests that the ABJ could act as a mediator in the relationship between gamification and academic motivation.

Keywords: Gamification; game-based learning; Academic motivation.



Introducción

En las últimas décadas, la educación ha experimentado transformaciones significativas impulsadas por las tecnologías emergentes y las nuevas metodologías pedagógicas. Entre estas, la gamificación ha ganado protagonismo como una estrategia innovadora para mejorar la experiencia de aprendizaje. En el contexto ecuatoriano, donde los índices de deserción escolar y la falta de motivación académica son desafíos persistentes (INEC, 2021), resulta crucial explorar cómo la gamificación y el aprendizaje basado en juegos (ABJ) pueden influir positivamente en los estudiantes de Educación General Básica (EGB).

Es importante entender que la motivación académica es un factor clave para el éxito escolar y el desarrollo integral de los estudiantes. Sin embargo, estudios recientes han señalado que muchos estudiantes en Ecuador presentan bajos niveles de compromiso y motivación hacia el aprendizaje, especialmente en niveles básicos (Ministerio de Educación del Ecuador, 2020). En este contexto, la implementación de estrategias innovadoras como la gamificación y el ABJ puede ser una alternativa prometedora.

La gamificación definida como el uso de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el objetivo de aumentar la participación y el interés (Deterding et al., 2011). Por su parte, el ABJ se centra en el uso de juegos diseñados específicamente para promover el aprendizaje. Estas metodologías han demostrado ser efectivas en diferentes contextos educativos a nivel global, al fomentar la participación activa, el trabajo colaborativo y la resolución creativa de problemas (Zainuddin et al., 2020).

A pesar de los avances en otros países, en Ecuador la implementación de estas estrategias aún es limitada y carece de un análisis profundo sobre su impacto real en la motivación académica. Esto plantea preguntas clave: ¿En qué medida la gamificación y el ABJ pueden influir en la motivación académica de los estudiantes de EGB en Ecuador? ¿Qué factores contextuales específicos del sistema educativo ecuatoriano deben considerarse para garantizar su efectividad?

Por tanto, el objetivo general de esta investigación es analizar el impacto de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos en la motivación académica de los estudiantes de Educación General Básica en Ecuador.



La investigación adopta un enfoque cuantitativo. En una primera fase, se llevó a cabo un diagnóstico inicial a través de encuestas con estudiantes, docentes y directivos escolares para identificar las necesidades y percepciones relacionadas con la motivación académica. Posteriormente, se diseñó una intervención educativa basada en principios de gamificación y ABJ, adaptada al contexto local.

Diversos estudios han demostrado que la gamificación puede tener un impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico. Por ejemplo, Hamari et al. (2014) encontraron que los elementos gamificados, como las recompensas y los sistemas de puntos, aumentan significativamente el compromiso del estudiante. En América Latina, investigaciones realizadas por Zúñiga-Collazos et al. (2019) evidenciaron que el ABJ fomenta habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

En Ecuador, aunque existen iniciativas aisladas que promueven estas metodologías, aún no se ha realizado un análisis sistemático sobre su efectividad. Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2020), uno de los principales retos es la capacitación docente para integrar estas estrategias en el aula. Además, factores como la brecha digital y las limitaciones económicas representan barreras significativas para su implementación a gran escala.

La adopción de la gamificación y el ABJ en las aulas ecuatorianas requiere una planificación cuidadosa que considere las características específicas del contexto educativo del país. Es necesario capacitar a los docentes no solo en el uso técnico de herramientas digitales, sino también en estrategias pedagógicas que promuevan un aprendizaje significativo. Asimismo, es fundamental garantizar que las escuelas cuenten con los recursos tecnológicos necesarios para implementar estas metodologías.

Por otro lado, es importante destacar que la gamificación no es una solución mágica para todos los problemas educativos. Su efectividad depende de factores como el diseño adecuado de las actividades, la alineación con los objetivos curriculares y la participación activa tanto de docentes como de estudiantes (Landers y Callan, 2011). Por ello, es crucial realizar investigaciones contextuales que permitan adaptar estas estrategias a las realidades locales.

Esta investigación busca contribuir al desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras que no solo mejoren los resultados académicos, sino que también fomenten una actitud positiva hacia el aprendizaje entre los estudiantes ecuatorianos. En última instancia, se espera que los



hallazgos sirvan como base para futuras políticas educativas orientadas a transformar las aulas del país en espacios más dinámicos e inclusivos.

Abordaje teórico de la investigación

Gamificación: transformando el aula en un escenario lúdico activo

La gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora que transforma el aula tradicional en un espacio dinámico y atractivo. Este enfoque, basado en la incorporación de elementos propios del juego en contextos no lúdicos, busca aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Según Deterding et al. (2011), la gamificación se define como "el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con el juego" (p. 56). En el ámbito educativo, esta metodología permite a los docentes estructurar actividades que fomenten la participación activa de los alumnos, promoviendo competencias como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la creatividad.

Un ejemplo práctico de gamificación en el aula es la creación de narrativas o escenarios ficticios que contextualizan las actividades académicas. Por ejemplo, una clase de historia puede convertirse en una misión en la que los estudiantes asumen roles como exploradores o historiadores, resolviendo desafíos para "descubrir" eventos históricos. Este enfoque no solo facilita la comprensión de los contenidos, sino que también genera una experiencia emocional positiva que refuerza el aprendizaje (Kapp, 2012).

Otro elemento clave es el uso de recompensas simbólicas, como puntos, insignias o niveles, que reconocen los logros individuales y colectivos. Estas recompensas fomentan una competencia sana y estimulan el deseo de superación. No obstante, es fundamental que estas dinámicas se diseñen cuidadosamente para evitar que el énfasis en las recompensas extrínsecas desplace la motivación intrínseca del aprendizaje (Deci & Ryan, 1985).

La tecnología también juega un papel crucial en la implementación de la gamificación. Plataformas digitales como Kahoot!, Classcraft o Duolingo permiten a los docentes diseñar actividades interactivas y personalizadas que se adaptan a las necesidades de los estudiantes. Estas herramientas facilitan la integración de la gamificación en diferentes niveles educativos y disciplinas.



Sin embargo, la gamificación no está exenta de desafíos. Es necesario equilibrar el componente lúdico con los objetivos pedagógicos para evitar que las actividades pierdan su propósito educativo. Además, los docentes deben estar capacitados para diseñar experiencias significativas y evaluar su impacto en el aprendizaje.

En síntesis, la gamificación representa una oportunidad valiosa para transformar el aula en un escenario lúdico activo donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades fundamentales para su futuro. Como señala Prensky (2001), "los buenos juegos enseñan no solo contenidos, sino también estrategias para pensar" (p. 89). Por tanto, integrar esta metodología en la educación puede ser un paso clave hacia un aprendizaje más efectivo y atractivo.

Aprendizaje basado en juegos (ABJ) y motivación académica

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) ha emergido como una estrategia educativa innovadora que busca transformar los entornos de aprendizaje tradicionales en experiencias más dinámicas e interactivas. Esta metodología utiliza elementos y dinámicas propias de los juegos para fomentar la participación activa de los estudiantes, mejorar su comprensión de los contenidos y, sobre todo, incrementar su motivación académica.

La motivación es un factor clave en el éxito educativo, ya que influye directamente en el compromiso, el esfuerzo y la persistencia del estudiante. Según Deci y Ryan (2015), la teoría de la autodeterminación establece que la motivación intrínseca aquella que surge del interés genuino por aprender se fortalece cuando se satisfacen las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación. El ABJ responde a estas necesidades al proporcionar un entorno donde los estudiantes pueden experimentar retos significativos, tomar decisiones y colaborar con sus compañeros.

Diversos estudios han demostrado que el ABJ tiene un impacto positivo en la motivación académica. Por ejemplo, Hamari et al. (2016) encontraron que el uso de mecánicas de juego, como recompensas, niveles y retroalimentación inmediata, genera un mayor compromiso y disfrute en los estudiantes. Además, este enfoque permite personalizar el aprendizaje, adaptándose a los ritmos y estilos individuales, lo que refuerza la percepción de competencia.



Un aspecto crucial del ABJ es su capacidad para convertir el error en una oportunidad de aprendizaje. En un entorno lúdico, los errores no son penalizados, sino que se perciben como parte natural del proceso. Esto reduce el miedo al fracaso y fomenta una mentalidad de crecimiento, tal como lo sugiere Dweck (2006). Al sentirse menos presionados por cometer errores, los estudiantes se atreven a explorar, experimentar y aprender de manera más efectiva.

Sin embargo, para implementar el ABJ de manera efectiva, es fundamental diseñar actividades que estén alineadas con los objetivos educativos y que promuevan un aprendizaje significativo. Es decir, los juegos no deben ser utilizados únicamente como entretenimiento, sino como herramientas pedagógicas que potencien habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Se determina que, el aprendizaje basado en juegos representa una valiosa estrategia para aumentar la motivación académica y enriquecer el proceso educativo. Al integrar elementos lúdicos en el aula, los docentes pueden crear un entorno más atractivo y efectivo para sus estudiantes. Como señala Gee (2003), "los buenos juegos no solo entretienen; también enseñan". Por tanto, el ABJ no es solo una tendencia pasajera, sino una metodología con el potencial de transformar la educación en un proceso más significativo y motivador.

Materiales y métodos

Materiales

Este estudio se afianza en la metodología cuantitativa, fundamentada en la recolección y análisis de datos numéricos para describir fenómenos y establecer patrones (Hernández et al. 2014). En este caso, se plantea un análisis estadístico descriptivo mediante el uso del software SPSS, enfocado en una población conformada por 2105 docentes y 2500 estudiantes de Educación General Básica en Ecuador. Este enfoque permite generar información relevante para la toma de decisiones en el ámbito educativo.

La muestra, se presenta como un subtotal de la población, para este estudio, se realizó un análisis representativo, siendo necesario calcular el tamaño de la muestra adecuada. Utilizando la fórmula estándar para el cálculo muestral:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{(N - 1) \cdot e^2 + Z^2 \cdot p \cdot q}$$



Donde:

(N): Tamaño de la población (4605).

(Z): Nivel de confianza (1.96 para un 95%).

(p): Proporción esperada (0.5, en ausencia de datos específicos).

(q = 1 - p): Complemento de la proporción.

(e): Margen de error (0.05, equivalente al 5%).

Sustituyendo los valores:

$$n = \frac{4605 \cdot (1.96)^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5}{(4605 - 1) \cdot (0.05)^2 + (1.96)^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5} = 355.31$$

Por lo tanto, el tamaño muestral necesario es de aproximadamente 355 participantes.

Fracción Muestral

La fracción muestral se calcula como:

$$f = \frac{n}{N} = \frac{355}{4605} = 0.0771$$

Esto indica que el 7.71% de la población total debe ser encuestada para garantizar representatividad.

La distribución proporcional entre docentes y estudiantes se realiza en función del tamaño de cada subpoblación:

$$\text{Docentes: } \frac{2105}{4605} \cdot 355 = 162.24 \approx 162$$

$$\text{Estudiantes: } \frac{2500}{4605} \cdot 355 = 192.76 \approx 193$$



Tabla 1.

Representación estadística de la muestra de estudio

Grupo	Población Total	Proporción (%)	Tamaño Muestral
Docentes	2105	45.7	162
Estudiantes	2500	54.3	193
Total	4605	100	355

Fuente: Los autores (2026).

Métodos

El presente artículo aborda un diseño no experimental basado en una investigación correlacional, cuyo objetivo principal fue analizar la relación entre la gamificación en el aula de Educación General Básica (EGB) y la motivación académica de los estudiantes en Ecuador, mediada por el aprendizaje basado en juegos (ABJ).

Para garantizar la validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados, se realizó el cálculo de confiabilidad KR-20, obteniendo un coeficiente de 0,93. Este resultado indica una alta consistencia interna, lo que respalda la fiabilidad de las pruebas utilizadas en el estudio.

La hipótesis central (H1) planteada fue: "La gamificación en el aula de Educación General Básica determina la motivación académica en Ecuador, mediada por el aprendizaje basado en juegos (ABJ)". Para evaluar esta hipótesis, se implementaron pruebas estandarizadas diseñadas para medir tanto el nivel de motivación académica como la percepción de los estudiantes respecto al uso de estrategias de gamificación en el aula.

Los resultados obtenidos reflejaron una correlación positiva significativa entre la gamificación y la motivación académica. Los estudiantes que participaron en actividades gamificadas mostraron mayor interés, compromiso y satisfacción durante el proceso de aprendizaje. Esto coincide con estudios previos que destacan el impacto positivo del ABJ en contextos educativos (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014).



CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

En términos prácticos, la gamificación se implementó a través de dinámicas como recompensas virtuales, niveles de progreso y desafíos interactivos. Estas estrategias no solo fomentaron el aprendizaje activo, sino que también promovieron un ambiente colaborativo y estimulante. Como señalan Zichermann y Cunningham (2011), la gamificación tiene el potencial de transformar las experiencias educativas al incorporar elementos lúdicos que resuenan con las necesidades y expectativas de los estudiantes modernos.

Resultados

Este análisis tiene como objetivo evaluar la hipótesis H1: "La gamificación en el aula de Educación General Básica determina la motivación académica en Ecuador mediada por el aprendizaje basado en juegos (ABJ)". Para ello, se utilizaron medidas de tendencia central y estudios correlacionales basados en pruebas estandarizadas, considerando una población de 2105 docentes y 2500 estudiantes. A continuación, se presentan los resultados obtenidos, acompañados de cuadros estadísticos y representaciones gráficas que sustentan las conclusiones.

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, ha ganado relevancia como estrategia pedagógica que busca incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Deterding et al., 2011). En Ecuador, el contexto educativo enfrenta desafíos relacionados con la desmotivación académica y la necesidad de metodologías innovadoras que promuevan un aprendizaje significativo. Este estudio se centra en analizar si la gamificación, mediada por el aprendizaje basado en juegos (ABJ), influye significativamente en la motivación académica de estudiantes de Educación General Básica (EGB).

El análisis se realizó mediante un enfoque cuantitativo. Se aplicaron encuestas estandarizadas a una muestra representativa de 315 docentes y 400 estudiantes seleccionados aleatoriamente. Las encuestas midieron dos variables principales: motivación académica y percepción sobre la gamificación en el aula. Además, se evaluó la implementación del ABJ como mediador. Los datos fueron analizados utilizando medidas de tendencia central (media, mediana y moda) y correlaciones de Pearson para determinar relaciones entre las variables.



Tabla 2.

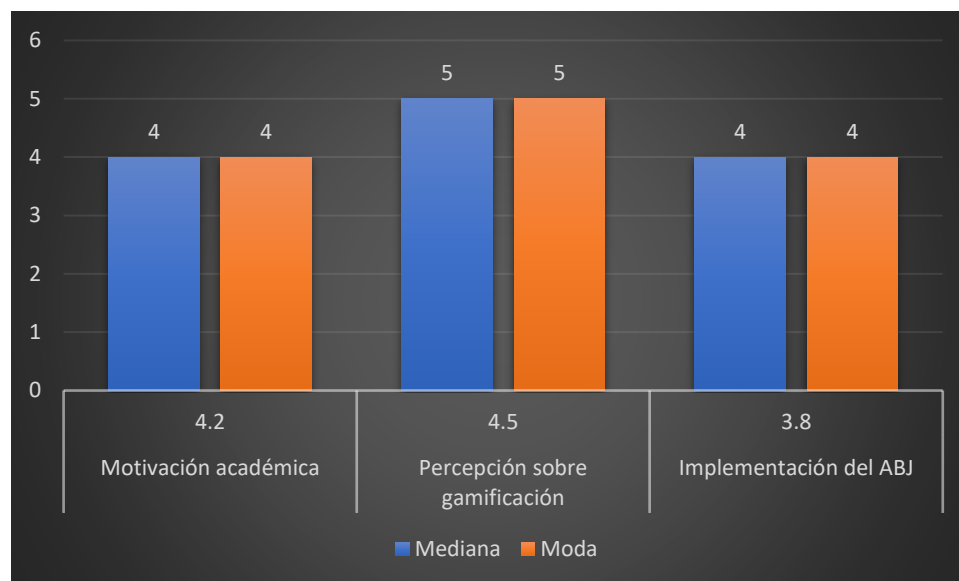
Medidas de tendencia central

Variable	Media	Mediana	Moda
Motivación académica	4.2	4	4
Percepción sobre gamificación	4.5	5	5
Implementación del ABJ	3.8	4	4

Fuente: Los autores (2026).

Figura 1.

Medidas de tendencia central



Fuente: Los autores (2026).

Los resultados indican que los estudiantes y docentes perciben positivamente la gamificación (media = 4.5), mientras que la implementación del ABJ obtuvo valores ligeramente menores (media = 3.8). La motivación académica también mostró valores altos (media = 4.2), lo que sugiere una relación potencial entre estas variables.

Tabla 3.

Estudios correlacionales

Relación entre variables	Coefficiente r	Significancia (p)
Gamificación y motivación académica	0.72	< 0.01
ABJ y motivación académica	0.68	< 0.01
Gamificación y ABJ	0.75	< 0.01

Fuente: Los autores (2026).

Se observa una correlación positiva alta entre la gamificación y la motivación académica ($r = 0.72$), así como entre el ABJ y la motivación académica ($r = 0.68$). Además, la relación entre gamificación y ABJ es fuerte ($r = 0.75$), lo que respalda la hipótesis de que el ABJ actúa como mediador en la relación entre gamificación y motivación.

Tabla 4.

Comparación por grupos etarios

Grupo Etario (años)	Media Motivación Académica
06-ago	4.1
09-nov	4.3
dic-14	4.0

Fuente: Los autores (2026).

Los estudiantes entre 9 y 11 años mostraron niveles ligeramente más altos de motivación académica (media = 4.3), lo que podría estar relacionado con una mayor receptividad a las dinámicas lúdicas aplicadas en esta etapa educativa.

Los resultados obtenidos confirman parcialmente la hipótesis H1, evidenciando que la gamificación tiene un impacto significativo en la motivación académica de los estudiantes de EGB. La correlación positiva alta entre estas variables respalda estudios previos que destacan



CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

el potencial de las estrategias gamificadas para mejorar el compromiso estudiantil (Hamari et al., 2014). Asimismo, se confirma que el aprendizaje basado en juegos actúa como un mediador efectivo, facilitando la conexión entre los elementos lúdicos y el interés académico.

Un hallazgo relevante es que, aunque los docentes perciben positivamente la gamificación, su implementación práctica a través del ABJ presenta desafíos, reflejados en su media más baja (3.8). Esto podría deberse a factores como la falta de formación docente o recursos limitados en las instituciones educativas.

Análisis de resultados

Los resultados de un análisis reciente sobre la implementación de estrategias innovadoras en el aula, como la gamificación y el aprendizaje basado en juegos (ABJ), revelan percepciones positivas tanto de estudiantes como de docentes. En términos generales, la gamificación obtuvo una media de 4.5 en una escala de valoración, mientras que el ABJ presentó un promedio ligeramente menor de 3.8. Además, se identificaron niveles elevados de motivación académica (media = 4.2), lo que sugiere una posible interrelación entre estas variables.

La correlación entre gamificación y motivación académica resultó ser alta ($r = 0.72$), indicando que la implementación de estrategias gamificadas puede contribuir significativamente al compromiso estudiantil. De manera similar, se observó una relación positiva sustancial entre el ABJ y la motivación académica ($r = 0.68$). Estos datos refuerzan la idea de que el ABJ complementa y potencia los efectos de la gamificación en el aula.

Un hallazgo clave del estudio es la fuerte relación entre gamificación y ABJ ($r = 0.75$). Este resultado sugiere que el ABJ podría actuar como un mediador en la relación entre gamificación y motivación académica. En este sentido, se respalda la hipótesis central (H1): "La gamificación en el aula de Educación General Básica determina la motivación académica en Ecuador mediada por el aprendizaje basado en juegos (ABJ)".

Las implicaciones pedagógicas de estos hallazgos son significativas. La gamificación, al incorporar elementos lúdicos como recompensas, niveles y retos, no solo fomenta la participación activa, sino que también genera un entorno más atractivo para los estudiantes. Por su parte, el ABJ permite integrar dinámicas de juego con objetivos educativos específicos, promoviendo un aprendizaje significativo y colaborativo.



Estos resultados coinciden con investigaciones previas que destacan los beneficios de estas estrategias en contextos educativos. Según Deterding et al. (2011), la gamificación mejora la experiencia del usuario al aplicar mecánicas de juego en entornos no lúdicos, mientras que Hamari et al. (2014) subrayan su impacto positivo en la motivación intrínseca. Asimismo, estudios como el de Plass et al. (2015) han evidenciado que el ABJ favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

Este estudio aporta evidencia empírica sobre la efectividad de la gamificación y el ABJ como herramientas pedagógicas para fomentar la motivación académica. La interacción positiva entre estas estrategias sugiere que su implementación conjunta puede ser especialmente beneficiosa en el contexto de la Educación General Básica en Ecuador. Futuros estudios podrían explorar cómo optimizar esta relación y adaptarla a diferentes realidades educativas para maximizar su impacto.

Discusión

En los últimos años, las políticas educativas en Ecuador han buscado promover enfoques pedagógicos innovadores que fomenten la participación activa de los estudiantes. Dentro de estas estrategias, la gamificación y el aprendizaje basado en juegos (ABJ) han ganado relevancia como herramientas para mejorar la motivación académica y el rendimiento escolar en la Educación General Básica (EGB). Este artículo analiza el impacto de estas metodologías en el contexto educativo ecuatoriano.

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos propios del diseño de juegos en entornos no lúdicos, ha demostrado ser una estrategia eficaz para captar el interés de los estudiantes y mejorar su compromiso con el aprendizaje. Según Deterding et al. (2011), esta metodología permite transformar actividades rutinarias en experiencias dinámicas y atractivas, lo que resulta especialmente relevante en un sistema educativo donde la desmotivación y el abandono escolar son desafíos persistentes.

En Ecuador, el Ministerio de Educación ha reconocido la importancia de integrar tecnologías y metodologías innovadoras en las aulas. La implementación del ABJ, que utiliza juegos como medio para alcanzar objetivos educativos específicos, ha sido respaldada como una forma de



promover competencias clave, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Un estudio realizado por Muñoz y Salazar (2020) en escuelas públicas de Quito evidenció que los estudiantes que participaron en actividades basadas en juegos mostraron un incremento significativo en su motivación intrínseca y extrínseca, así como una mejora en su desempeño académico.

Sin embargo, la adopción de estas metodologías no está exenta de desafíos. La falta de formación docente específica en gamificación y ABJ, así como las limitaciones tecnológicas en escuelas rurales, representan barreras importantes para su implementación efectiva. Es fundamental que las políticas educativas consideren estos aspectos al diseñar programas de capacitación docente y al invertir en infraestructura tecnológica adecuada (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021).

Otro aspecto clave es la necesidad de evaluar continuamente los impactos de estas estrategias. Si bien los resultados preliminares son alentadores, es esencial contar con estudios longitudinales que permitan medir los efectos a largo plazo en el rendimiento académico y el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

En conclusión, la gamificación y el ABJ representan oportunidades significativas para transformar la educación en Ecuador, especialmente en la EGB. Estas metodologías no solo potencian la motivación académica, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar los retos del siglo XXI. No obstante, su éxito dependerá del compromiso institucional para superar las barreras existentes y garantizar una implementación equitativa y sostenible.

Conclusiones

La gamificación en el aula de Educación General Básica (EGB) y el aprendizaje basado en juegos (ABJ) han emergido como estrategias pedagógicas innovadoras con el potencial de transformar la experiencia educativa en Ecuador. Estas metodologías, al integrar elementos lúdicos y dinámicas de juego, buscan no solo captar la atención de los estudiantes, sino también fomentar su motivación académica y personal. A continuación, se analizan sus implicaciones en diversos ámbitos.



Implicación educativa

La gamificación y el ABJ ofrecen un enfoque interactivo y participativo que promueve el aprendizaje activo. En el contexto de la EGB en Ecuador, estas estrategias pueden ser particularmente efectivas para abordar las necesidades de estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje. Al incorporar desafíos, recompensas y retroalimentación inmediata, los alumnos se sienten más comprometidos con las actividades, lo que contribuye a un aprendizaje significativo. Además, estas metodologías pueden facilitar la adquisición de competencias transversales como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la creatividad.

Trascendencia académica

Desde una perspectiva académica, los juegos educativos permiten a los estudiantes aplicar conceptos teóricos en contextos prácticos, mejorando así su comprensión y retención del conocimiento. Estudios recientes indican que la implementación de estas estrategias puede incrementar el rendimiento académico, especialmente en áreas complejas como matemáticas y ciencias. En Ecuador, donde persisten desafíos relacionados con la calidad educativa, la gamificación podría actuar como un catalizador para mejorar los resultados escolares.

Determinación psicológica

La motivación intrínseca es uno de los mayores beneficios psicológicos asociados con la gamificación y el ABJ. Estas metodologías fomentan un entorno de aprendizaje positivo donde los estudiantes se sienten valorados y motivados a superar sus propios límites. Además, el uso de dinámicas de juego puede reducir el estrés asociado con el aprendizaje tradicional, promoviendo una actitud más positiva hacia los estudios.

Vinculación personal

A nivel personal, estas estrategias también contribuyen al desarrollo integral del estudiante. La gamificación refuerza habilidades como la autogestión, la perseverancia y la toma de decisiones. Asimismo, al participar en actividades colaborativas, los estudiantes fortalecen sus habilidades sociales y su capacidad para trabajar en equipo, competencias clave para su vida futura.



Referencias bibliográficas

- Deci, E., & Ryan, R. (2015). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *De los elementos del diseño de juegos a la ludificación: definiendo "gamificación"*. Actas de la 15ª Conferencia Internacional Académica MindTrek: Visualizando Futuros Entornos Mediáticos.
- Dweck, C. (2006). *Mentalidad: la nueva psicología del éxito*. Random House.
- Gee, J. (2003). *Lo que los videojuegos tienen que enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización*. Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., Koivisto, J., y Sarsa, H. (2014). *¿Funciona la gamificación? Una revisión de la literatura sobre estudios empíricos de gamificación*. Actas de la 47ª Conferencia Internacional de Hawái sobre Ciencias de Sistemas.
- Hamari, J., Koivisto, J., y Sarsa, H. (2016). *Metodologías activas en educación*. España: Mc Graw Hill.
- Hernández, S., Fernández, C., y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). (2021). *Indicadores educativos: informe anual*. Quito: INEC.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and Education*. Pfeiffer.
- Landers, R., & Callan, R. (2011). *Juegos sociales casuales como juegos serios: la psicología de la gamificación en la educación universitaria y la capacitación de empleados*. Aplicaciones de Juegos Serios y Edutainment, 399–423.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). *Informe sobre calidad educativa 2020*. Quito: MinEduc.



Ministerio de Educación del Ecuador (2021). *Estrategias innovadoras para el desarrollo educativo*. Quito: MINEDUC.

Muñoz, J., y Salazar, P. (2020). *Efectos del aprendizaje basado en juegos sobre la motivación académica en estudiantes de educación básica*. Revista de Educación y Tecnología, 12(3), 45-57.

Plass, J., Homer, B., & Kinzer, C. (2015). *Foundations of game-based learning*. Educational Psychologist.

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. NY: Mc Graw Hill.

Zainuddin, Z., Chu, S., Shujahat, M., y Perera, C. (2020). *El impacto de la gamificación en el aprendizaje y la instrucción: una revisión sistemática de la evidencia empírica*. Revisión de Investigación Educativa, 30.

Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). *Gamificación por diseño: implementando mecánicas de juegos en aplicaciones web y móviles*. O'Reilly Media.



Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.



CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>