Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/kyh09b81

Periocidad trimestral, Volumen 3, Numero 4, Años (2026), Pág. 179 – 196

La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación y rendimiento académico en los estudiantes

Gamification as a pedagogical strategy to enhance student motivation and academic performance

Autores:

Luis Enrique Fernández Cedeño
Unidad Educativa Andrés de Vera
Manta-Ecuador
enrique.fernandez@docentes.educacion.edu.ec
https://orcid.org/0000-0003-4508-4626

Washington Elías Robles Herrera
Unidad Educativa República del Ecuador
Otavalo-Ecuador
washorobles2012@gmail.com
https://orcid.org/0009-0004-4552-7962

Sandra Vicenta Vergara Muñoz
Centro de Educación Inicial Federico Froebel
Manta-Ecuador
vergarasandra398@gmail.com
https://orcid.org/0009-0000-1164-7430

Mauricio David Vinueza Yaselga
Investigador Independiente
Otavalo-Ecuador
maudeyviny@gmail.com
https://orcid.org/0009-0002-8642-5925

Sandra Elizabeth Pozo Prado
Unidad Educativa Eugenio Espejo
Carchi-Ecuador
sanelipozo@yahoo.com
https://orcid.org/0009-0000-9138-0755

Martha Ceneida Lomas Nieto
Unidad Educativa República del Ecuador
Otavalo-Ecuador
marthita1972@yahoo.es
https://orcid.org/0009-0006-9939-0812

Como citar:
Fernández Cedeño, L. E. ., Robles Herrera, W. E. ., Vergara Muñoz, S. V. ., Vinueza Yaselga, M. D. ., Pozo Prado, S. E. ., & Lomas Nieto, M. C. . (2026). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación y rendimiento académico en los estudiantes. *Prospherus*, *3*(4), 179 – 196. https://doi.org/10.63535/kyh09b81

Fecha de recepción: 2026-09-11

Fecha de aceptación: 2026-10-11

Fecha de publicación:2026-11-11

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/kyh09b81

Resumen

La motivación y el rendimiento académico de los estudiantes constituyen aspectos fundamentales del proceso educativo, lo que ha impulsado la búsqueda de estrategias didácticas innovadoras que despierten el interés por aprender y favorezcan la adquisición de conocimientos. En este contexto, la gamificación se presenta como una alternativa pedagógica que incorpora elementos del juego en las actividades educativas para promover una participación más activa y dinámica. El objetivo de esta investigación fue analizar la evidencia científica sobre la contribución de la gamificación al fortalecimiento de la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes mediante una revisión bibliográfica. La investigación se desarrolló a partir del análisis de 15 artículos científicos relacionados con la temática, con el propósito de identificar los principales aportes de esta estrategia en el ámbito educativo. Los resultados de la revisión permitieron orientar el análisis hacia el potencial de la gamificación para incrementar el interés por las actividades escolares, fomentar la participación activa y favorecer la implicación de los estudiantes en su propio aprendizaje. Asimismo, se examinó su contribución al desarrollo de experiencias educativas más interactivas, capaces de responder a las necesidades e intereses del alumnado. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia didáctica con potencial para fortalecer la motivación y favorecer el rendimiento académico, siempre que se implemente de manera planificada y en concordancia con los objetivos de aprendizaje. Su aplicación puede contribuir a crear ambientes educativos más atractivos, participativos y centrados en el estudiante.

Palabras clave: gamificación; estrategia didáctica; motivación; rendimiento académico; aprendizaje.

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/kyh09b81

Abstract

Student motivation and academic performance are fundamental aspects of the educational process, which has driven the search for innovative didactic strategies that spark an interest in learning and facilitate the acquisition of knowledge. In this context, gamification emerges as a pedagogical alternative that incorporates game elements into educational activities to promote more active and dynamic participation. The objective of this research was to analyze scientific evidence regarding the contribution of gamification to strengthening student motivation and academic performance, through a literature review. The study was based on an analysis of 15 scientific articles related to the topic, with the aim of identifying the primary contributions of this strategy within the educational sphere. The results of the review highlighted the potential of gamification to increase interest in school activities, foster active participation, and encourage students to engage in their own learning. Furthermore, its contribution to the development of more interactive educational experiences—capable of addressing the needs and interests of students—was examined. It is concluded that gamification is a didactic strategy with the potential to strengthen motivation and improve academic performance, provided it is implemented in a planned manner and in alignment with learning objectives. Its application can help create educational environments that are more engaging, participatory, and student-centered.

Keywords: gamification; didactic strategy; motivation; academic performance; learning.

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/kyh09b81

Introducción

Haciendo un repaso en la historia de las grandes civilizaciones del mundo antiguo, se puede observar que tienen una característica en común, algo que es palpable también en la actualidad, y es que, a decir de Santandreu y Ramón (2023), el conocimiento ha sido desde siempre la fuente del desarrollo de cada pueblo, de hecho, tales conocimientos de índole científica, filosófica, social, bélica o artística al principio se han transmitido de generación en generación de manera empírica, aunque eso ha ido cambiando y evolucionando hasta llegar a la estructura educacional actual.

Se debe recordar que el acceso a tales conocimientos por varios siglos era muy limitado, reservando la educación formal únicamente para nobles, y clérigos, un privilegio del que difícilmente los plebeyos podían beneficiarse. Sin embargo, con el nacimiento de la industria, la sociedad se vio obligada a tener mano de obra calificada para operar maquinaria o llevar a cabo operaciones que necesitan de un conocimiento más técnico y exacto. Además, el artículo 26 de la Declaración de los Derechos Humanos considera a la educación como un derecho fundamental del hombre, haciendo posible que varios Estados miembros, creen políticas públicas con el fin de brindar gratuitamente la educación al menos en niveles básicos y secundarios (Asamblea General de las Naciones Unidas, 1948).

No obstante, a diferencia de décadas atrás en la que el acceso a la información estaba limitado a un aula de clases o bibliotecas para poder adquirir conocimiento de un área específica, ahora, gracias al internet, tales limitaciones ya no existen y sobre todo se puede tener acceso a cualquier cosa en tiempo récord si se suma el desarrollo de la inteligencia artificial. Actualmente ya no es un problema acceder a información de calidad y fidedigna, el problema que persiste ahora es que los estudiantes cada vez sienten menos curiosidad y menos motivación para cultivar su conocimiento, lo que dificulta los procesos de enseñanza aprendizaje.

En tal sentido, Trejo (2019), menciona la preocupante situación que atraviesa la educación, puesto que, aunque su acceso es más factible que hace décadas atrás, los educandos han ido perdiendo el interés por aprender. Por tal razón, el autor también exhorta a docentes y académicos para que desarrollen, perfeccionen e implementen metodologías que atiendan a las necesidades de los estudiantes modernos, a su realidad y la tendencia actual con el fin de que

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

los educandos regresen a tener el protagonismo en los procesos de enseñanza aprendizaje y busquen apropiarse con responsabilidad de su propio conocimiento.

Es así como Reyes et al. (2023), identifica que el desinterés por parte de los educandos hacia el aprendizaje se debe a la falta del desarrollo de metodologías pedagógicas activas, puesto que por varios años en las aulas de clase se ha mantenido la metodología tradicional que comprende la clase magistral, tiza y pizarra, sin considerar que la sociedad ha dado pasos agigantados en cuestión de tecnologías digitales, por tanto, no es lo mismo enseñar en la década de los 80´s que en pleno siglo XXI.

Por su parte, después de determinar que la falta de motivación en los educandos es una de las principales causas para un bajo rendimiento académico, Cabrera (2025), es enfático en mostrar una corriente pedagógica que busca contrarrestar el problema de raíz. De esa manera, presenta al constructivismo como una corriente que esencialmente busca desarrollar la motivación por el aprendizaje en los estudiantes, lo cual representa una mejora considerable en su rendimiento académico, así también el dinamismo del constructivismo permite implementarse a cualquier sistema educativo con excelentes resultados.

Así también, Freire (2021), acoge al constructivismo como la herramienta más adecuada para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje, e identifica metodologías que nacen y se fundamentan en esta corriente pedagógica como lo son las metodologías didácticas, mismas que promueven la motivación en el estudiante, permitiendo hacer suyo el aprendizaje e irlo construyendo con bases sólidas y duraderas, lo que se resume en el desarrollo de aptitudes que permiten la resolución de problemas que no están únicamente ligados al aula de clase, sino que también en la vida cotidiana y el entorno de cada educando.

De esta manera Asqui (2024), presenta a la gamificación como una metodología activa que se ha puesto en práctica logrando resultados más que satisfactorios para devolverle a los estudiantes la motivación necesaria para que hagan suyo su aprendizaje, construyendo conocimientos significativos y duraderos en el tiempo. La finalidad de dicha estrategia didáctica es la de fortalecer el aprendizaje y lo que caracteriza a la Gamificación es que utiliza elementos del juego como la formación de quipos, puntuación, tablas de posición, niveles, ect., lo que permiten que se estimule en los estudiantes la curiosidad por conocer lo que se presenta,

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

motivando directamente a que participen activamente en el proceso de aprendizaje, alcanzando la propia construcción de conocimiento.

La gamificación es una metodología alternativa que dista mucho de las metodologías tradicionales que no permiten aprendizajes significativos. No obstante, Ortiz y Guevara (2021) son enfáticos en decir que a la gamificación no se la debe confundir con una metodología que busque el aprendizaje a través del simple juego, porque, aunque el juego esté presente como un elemento importante, no es lo principal ya que dicha metodología acoge diferentes aspectos los cuales están direccionados a un mismo objetivo, fortalecer la motivación por el aprendizaje para mejorar el rendimiento académico.

En el mismo sentido, Holguin et al. (2020), sugiere la utilización de la gamificación porque a su criterio es una estrategia metodológica que aumenta el rendimiento académico de forma significativa en los estudiantes, pero advierte que para conseguirlo debe estar correctamente aplicado, es decir, que el uso correcto de la gamificación genera y desarrolla aptitudes de cara a mejorar la actitud de los educandos, los cuales no pueden estar solos en la aplicación de tal metodología, obligatoriamente deben estar acompañados del docente, mismo que velará por la correcta aplicación de la metodología con el fin de obtener resultados eficaces.

En el presente trabajo de investigación se hará un análisis sobre el alcance de la gamificación de cara al fortalecimiento de la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, para lo cual, a fin de tener un orden lógico y estructurado de la literatura especializada en el tema se consideraron un objetivo general y tres objetivos específicos. En tal sentido, el objetivo general planteado es: Analizar la evidencia científica disponible sobre la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, a partir de la revisión de investigaciones publicadas sobre su aplicación en contextos educativos.

Así también los objetivos específicos propuestos son: 1. Fundamentar los principales conceptos, características y principios de la gamificación como estrategia didáctica en el contexto educativo, a partir de la literatura científica. 2. Identificar los efectos de la gamificación en la motivación de los estudiantes, considerando aspectos como el interés, la participación, el compromiso y la disposición hacia el aprendizaje. 3. Examinar los hallazgos de investigaciones previas sobre la relación entre la gamificación y el rendimiento académico,

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

identificando sus principales beneficios, limitaciones y condiciones de aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Metodología

El presente estudio se desarrolló desde un enfoque cualitativo, mediante una revisión sistemática de la literatura, siguiendo las directrices de la declaración PRISMA 2020 (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Este procedimiento permitió recopilar, seleccionar y analizar investigaciones científicas relacionadas con la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes (Hernández y Mendoza Torres, 2018). El interés principal fue comprender cómo la incorporación de elementos propios del juego en las actividades educativas puede despertar el interés por aprender, favorecer una participación más activa y contribuir al logro de mejores resultados académicos. De esta manera, se buscó obtener una visión amplia del aporte de la gamificación al proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando las experiencias y los resultados documentados en diferentes contextos educativos.

La búsqueda de información se realizó en bases de datos científicas reconocidas, entre ellas Scopus, Web of Science, ERIC, ScienceDirect, SciELO, Dialnet y Google Scholar. Para localizar las publicaciones relacionadas con el tema, se utilizaron palabras clave en español e inglés, como gamificación, motivación estudiantil, rendimiento académico, estrategias didácticas, aprendizaje, *gamification*, *student motivation*, *academic performance*, *teaching strategies* y *learning outcomes*. Estos términos se combinaron mediante los operadores booleanos AND y OR, con el propósito de recuperar investigaciones que abordaran la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo. La búsqueda se orientó especialmente hacia aquellos estudios que examinaran su relación con el interés de los estudiantes por aprender, su participación en las actividades escolares y los resultados alcanzados durante el proceso educativo.

Para seleccionar las publicaciones, se establecieron criterios de inclusión y exclusión que permitieran mantener la relación entre los estudios revisados y los objetivos de la investigación. Se consideraron artículos científicos publicados entre 2021 y 2026, escritos en español o inglés, disponibles en texto completo y publicados en revistas científicas indexadas. También se contemplaron investigaciones empíricas, revisiones sistemáticas y metaanálisis que analizaran

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

el uso de la gamificación en contextos educativos y presentaran hallazgos relacionados con la motivación o el rendimiento académico. Por el contrario, se excluyeron libros, capítulos de libros, tesis, memorias de congresos, documentos de literatura gris, publicaciones duplicadas y estudios que no respondieran directamente al propósito de la revisión. Estos criterios permitieron centrar el análisis en investigaciones que aportaran información relevante para comprender las posibilidades y los alcances de la gamificación en la educación.

El proceso de selección de los estudios se organizó en las cuatro fases propuestas por PRISMA 2020: identificación, cribado, elegibilidad e inclusión. En primer lugar, se recopilaron los registros encontrados en las bases de datos seleccionadas. Posteriormente, se eliminaron los documentos duplicados y se revisaron los títulos y resúmenes para identificar aquellos que guardaban relación con la temática. En la fase de elegibilidad, se examinaron los textos completos de las publicaciones preseleccionadas para comprobar que cumplieran los criterios establecidos. Finalmente, se seleccionaron los estudios que aportaban información pertinente sobre la relación entre la gamificación, la motivación y el rendimiento académico. Las cantidades correspondientes a cada etapa se registraron en un diagrama de flujo PRISMA, lo que permitió presentar de forma transparente el recorrido seguido desde la búsqueda inicial hasta la selección definitiva de las investigaciones.

Una vez seleccionados los artículos, la información se organizó en una matriz de análisis bibliográfico para facilitar su revisión y comparación. En ella se registraron datos como el autor, el año de publicación, los resultados encontrados en el estudio. También se incorporaron el DOI o el enlace de acceso a cada publicación para facilitar su identificación y consulta. Esta organización permitió examinar los estudios de manera conjunta, reconocer las estrategias más utilizadas y comprender cómo respondieron los estudiantes ante las experiencias de aprendizaje gamificadas.

Finalmente, se realizó un análisis de contenido de carácter descriptivo y comparativo para interpretar los hallazgos de las investigaciones seleccionadas. La información se agrupó en categorías relacionadas con la motivación, la participación activa, el compromiso con el aprendizaje y el rendimiento académico. A partir de esta organización, se identificaron coincidencias y diferencias entre los resultados reportados, considerando que la gamificación puede ofrecer oportunidades para enriquecer las experiencias educativas, aunque sus efectos

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/kyh09b81

dependen de factores como la planificación didáctica, las características de los estudiantes y la forma en que se incorporan los elementos del juego. Asimismo, se examinaron las limitaciones de los estudios y los aspectos que requieren mayor investigación. En conjunto, este análisis permitió comprender con mayor profundidad el papel de la gamificación en los procesos educativos y valorar su potencial como estrategia didáctica para favorecer tanto la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje como sus resultados académicos.

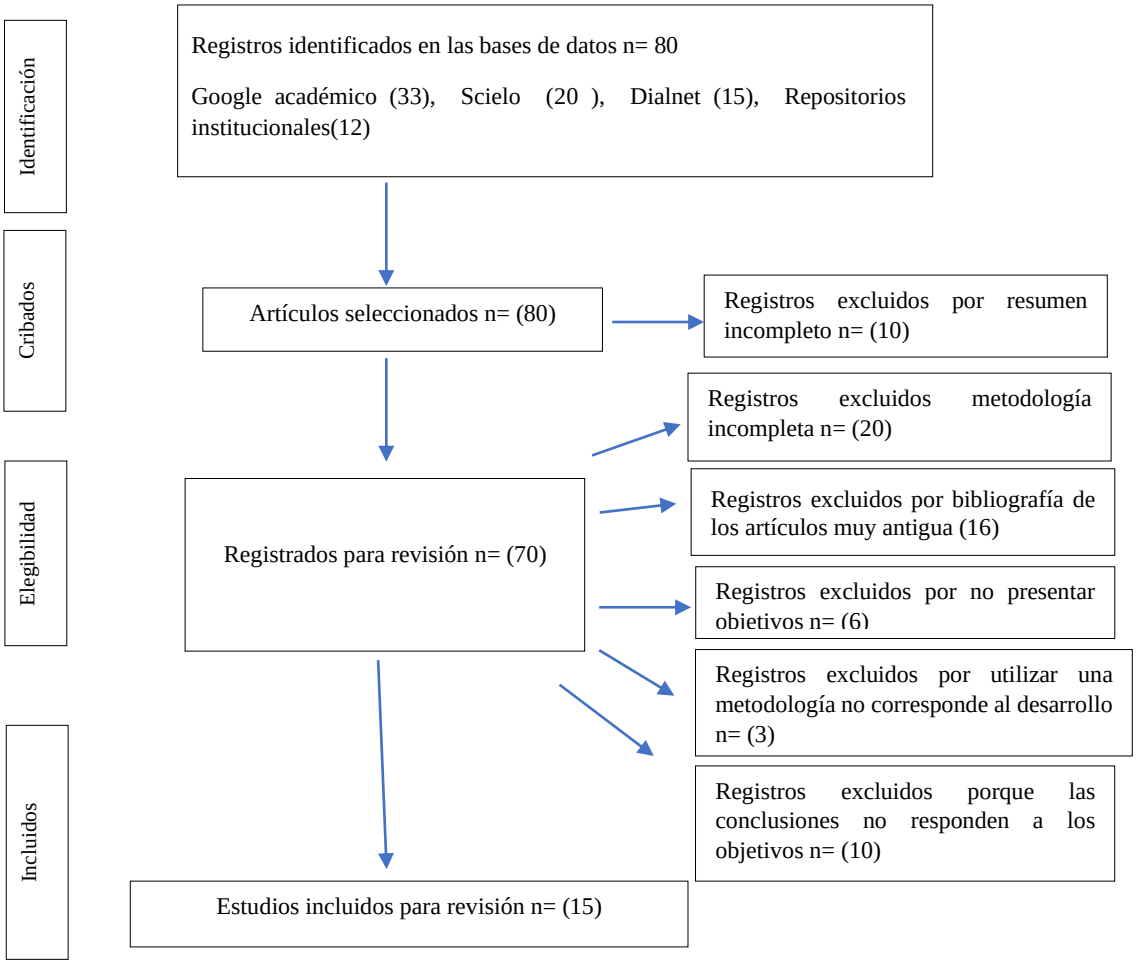


Figura 1. Flujograma PRISMA.

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Revista Multidisciplinaria Prospherus
ISSN: 3091-177X
Doi: https://doi.org/10.63535/kyh09b81

Resultados

Con el fin de responder los objetivos que se establecieron en el presente trabajo de investigación, se elaboró una revisión bibliográfica de manera estricta sobre la literatura científica de los últimos años que tienen relación con la gamificación, su incidencia en la motivación y rendimiento académico de estudiantes. A continuación, se encuentran los 15 trabajos investigativos que fueron seleccionados para su estudio:

Tabla 1.

Resultados de la revisión bibliográfica de la gamificación en la motivación y rendimiento académico.

#	Título del Artículo	Autor/Año	Resultados relevantes	DOI/URL
1	Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática	Prieto et al. (2022)	El análisis realizado destaca que la gamificación aumenta notablemente la motivación extrínseca e intrínseca, otorgando un clima de aula más participativo y dinámico en los educandos.	10.15359/ree.26-1.14
2	Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante	Pegalajar (2021)	Este trabajo revela que los universitarios perciben a la gamificación como una herramienta de gran valor para su compromiso cognitivo, facilitando la comprensión de contenidos complejos y mejora su calificación final.	10.6018/rie.419481
3	La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media	Egas et al. (2023)	Se evidenció que la implementación estructurada de retos y recompensas en el aula de educación básica genera un aumento directo en el rendimiento académico y combate la apatía académica.	10.23857/pc.v8i12.6319

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

4	Gamification in science education. A systematic review of the literatura	Kalogiannakis et al. (2021)	La revisión de la literatura científica evidenció que el uso de enfoques gamificados en la enseñanza científica estimula la indagación, la curiosidad y la retención conceptual a largo plazo.	10.3390/educsci11010022
5	La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática	Navarro et al. (2021)	Los autores están de acuerdo en que las experiencias gamificadas en España han consolidado mejoras en la atención y la cooperación grupal, lo que se traduce en mejores indicadores de aprovechamiento académico.	10.47197/retos.v42i0.87384
6	La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior	Huamaní (2021)	Se evidencia que el uso de plataformas digitales lúdicas reduce drásticamente el aburrimiento y la monotonía en los estudiantes, logrando que los universitarios se involucren de forma activa con sus asignaturas.	10.33539/educacion.2021.v27n1.2361
7	La gamificación como estrategia didáctica en educación secundaria: revisión sistemática de estudios sobre motivación y rendimiento académico	Zambrano et al. (2025)	La revisión realizada confirma que la gamificación es altamente efectiva para revitalizar las clases en secundaria, potenciando el compromiso del alumnado, aunque advierte la necesidad de moderar la competitividad excesiva.	https://alcance.unesum.edu.ec/index.php/alcance/article/view/141
8	Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española	Roa et al. (2021)	La implementación práctica demostró que los estudiantes incrementaron su interés por la materia y obtuvieron un promedio de calificaciones superior en comparación con los grupos evaluados bajo métodos tradicionales.	10.30827/Digibug.66357

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

9	Gamificación en el aula y su impacto en el rendimiento académico de estudiantes de educación básica en Ecuador	Fernández et al. (2026)	Los resultados recopilados en la región sudamericana muestran un impacto estadísticamente significativo en el rendimiento escolar y la motivación, incluso en contextos con limitaciones de recursos tecnológicos.	10.66646/redsa-2026/gnt3nk19
10	La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios	Flores et al. (2021)	La investigación señala que las dinámicas basadas en juegos mejoran sustancialmente la adquisición de competencias informacionales y fomentan una actitud proactiva hacia la investigación en la universidad.	10.17533/udea.rib.v44n2e342687
11	La gamificación como metodología activa para incentivar el aprendizaje autónomo: una revisión sistemática	León et al. (2026)	Se constató una correlación positiva y directa entre el uso de retos interactivos y el incremento de la motivación intrínseca, lo que repercute favorablemente en la consecución de las metas de aprendizaje.	10.5281/zenodo.17101447
12	La gamificación como motivación en el aprendizaje universitario: una revisión sistemática	Balcázar et al. (2026)	El análisis integral de experiencias académicas indica que los estudiantes expuestos a metodologías lúdicas reportan menor ansiedad ante las evaluaciones y un sentido de logro más elevado.	10.5281/zenodo.17258216
13	La Gamificación como Sistema de Actividades Didácticas para motivar el Aprendizaje en el Área de Ciencias Naturales	Liviapoma et al. (2026)	Se comprobó que el empleo de dinámicas lúdicas orientadas a la resolución de problemas científicos facilita un aprendizaje más significativo y colaborativo entre los educandos.	10.66473/rcmg.v7i1.1219
14	Competencias y recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en educación básica superior	León y Cisneros (2021)	Destacan que la integración de recursos gamificados estimula la participación colaborativa y transforma positivamente el rol del estudiante dentro del aula de clase.	10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.20.5.92-112

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

15	Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de educación básica superior	Yoza y Vélez (2021)	Los hallazgos muestran que el uso de metodologías activas y lúdicas incrementa el entusiasmo y la predisposición del alumnado hacia la asimilación de nuevos conocimientos teóricos y prácticos.	10.35622/j.rie.2021.04.004

Nota. Elaboración propia.

Discusión

Tomando en cuenta los trabajos de investigación que se analizaron, los resultados de la presente revisión hacen posible el contraste de diferentes puntos de vista con el marco teórico que se planteó en la introducción abarcando a la gamificación, la motivación y el rendimiento académico, para lo cual se consideraron tres aspectos en función de los objetivos específicos propuestos: fundamentos conceptuales, efectos de la gamificación sobre la motivación y por último su relación con el rendimiento académico.

Ahora bien, con relación a los fundamentos conceptuales a los que se refiere el primer objetivo específico, se tiene que la investigación de Liviapoma et al. (2026) y Navarro et al. (2021), reafirmaron lo mencionado por Asqui (2024) y Freire (2021), es decir, que la gamificación se aparta de la mera recreación para convertirse en una metodología con fundamento en el constructivismo de manera estricta. Esto se aleja significativamente de las metodologías tradicionales como la clase magistral pasiva que tanto criticó Reyes et al. (2023), puesto que los recientes estudios comprueban que usar desafíos, entornos interactivos e insignias, actúan como un camino pedagógico que le da estructura dentro de las aulas y además fomenta la participación de los educandos de manera activa.

En el mismo sentido, con respecto a los efectos de la gamificación sobre la motivación que comprende el segundo objetivo, los aportes de Prieto et al. (2022), León et al. (2026) y Huamaní (2021), le dan respuesta a un problema que propone Trejo (2019), sobre el rechazo y actitud apática de los educandos por la búsqueda de su conocimiento en el siglo XXI. Los autores confirman en conjunto que fue posible disminuir el aburrimiento, estimular la curiosidad y activar la motivación tanto extrínseca como intrínseca gracias a estrategias lúdicas. Sin

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

embargo, Zambrano et al. (2025), considera que las intervenciones lúdicas deben hacerse con equilibrio y guiadas debidamente por los educadores, con el fin de evitar una dinámica excesiva de competencia entre los estudiantes, que puede afectar el propósito central de las intervenciones pedagógicas.

Por último, tomando en cuenta el tercer objetivo que refiere a la relación de la gamificación con el rendimiento académico los autores Roa et al. (2021), Pegalajar (2021) y Fernández et al. (2026), corroboran que para generar mejoras de carácter estadístico y cualitativo tanto en las calificaciones y sobre todo en la retención de los saberes impartidos es la correcta aplicación de la gamificación. Tal hallazgo da credibilidad a lo mencionado por Holguin et al. (2020), y la postura de Cabrera (2025), puesto que se evidencia que cuando un educando recupera el interés por aprender y adopta un rol protagónico en el proceso de enseñanza aprendizaje de forma constructivista, su desempeño académico sufre un incremento palpable y sostenible en el tiempo.

Conclusiones

Conforme la revisión bibliográfica que se realizó se observa sin lugar a duda, que la gamificación actúa como una estrategia didáctica imprescindible para poder cambiar para bien el modelo educativo actual, dejando de lado las metodologías tradicionales que se han convertido en obsoletas. Esta transformación incide directamente sobre la apatía de los educandos hacia cultivar su propio conocimiento y como consecuencia de aquello se aprovechan de mejor manera los procesos de aprendizaje.

Así también, desde el aspecto conceptual se concluye que la gamificación afianza como una herramienta que se fundamenta en el constructivismo estructurado llegando a instancias superiores a las que puede alcanzar el juego, además que utiliza elementos específicos para que la labor pedagógica sea más dinámica y se adapte a la realidad tecnológica que se atraviesa en pleno siglo XII.

De la misma manera, un eje importante que fue analizado por este trabajo es la motivación, y la evidencia científica dan a conocer inequívocamente que las intervenciones pedagógicas gamificadas aumentan considerablemente el interés, la participación activa de los estudiantes

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

y el compromiso afectivo que genera un ambiente ideal con niveles de ansiedad bajos que fortalecen la confianza de los estudiantes hacia las materias de estudio propuestas.

Para terminar, es importante mencionar un aspecto que no puede quedar fuera, esto es el rendimiento y el rol del docente. En tal sentido, gracias al análisis realizado se verifica que el rendimiento académico y la gamificación tienen una relación directa que está condicionada ineludiblemente a la intervención docente que es quien orienta, supervisa y garantiza que los resultados que se lleguen a obtener dentro del aula de clases sean los establecidos por los objetivos de aprendizaje que se plantearon previamente con el fin de obtener aprendizajes significativos de verdad.

Bibliografía

Arias Gónzales, J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación.* Arequipa-Perú.

Asamblea General de las Naciones Unidas. (1948). Declaración Universal de los Derechos Humanos. *Organización de las Naciones Unidas*. Obtenido de https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights

Asqui Lema , B. O. (2024). Recursos educativos digitales para mejorar el aprendizaje en matemáticas. *Esprint Investigación, 3*(1). Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9592999

Balcázar Gallo, J., Alva Reyes, L., Flores Moscol, F., & Chamoli Falcón, A. (2026). La gamificación como motivación en el aprendizaje universitario: una revisión sistemática. *Revista InveCOM, 6*(3). doi:10.5281/zenodo.17258216

Cabrera Moyano , B. A. (2025). El Constructivismo en la Enseñanza de las Matemáticas: Una Revisión Narrativa de su Aplicación en el Aula. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN - ISSN: 2697-3456, 9*(16). doi:https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/621

Egas Villafuerte, V. P., Pazmiño Arcos, W. R., Vinueza Morán, O. O., & Alfaro Rodas, G. C. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Revista Polo del Conocimiento, 8*(12). doi:10.23857/pc.v8i12.6319

Fernández Cando, D., Cuero Velasco, G., & Vega de la Torres, E. (2026). Gamificación en el aula y su impacto en el rendimiento académico de estudiantes de educación básica en Ecuador. *Revista Ecuatoriana de Desarrollo Social y Ambiental, 1*(2). doi:10.66646/redsa-2026/gnt3nk19

Flores Bueno, D., Limaymanta, C., & Uribe Tirado, A. (2021). La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *Revista Interamericana De Bibliotecología, 44*(2). doi:10.17533/udea.rib.v44n2e342687

Freire Pazmiño, J. C. (2021). Método didáctico para promover la calidad educativa en el aprendizaje de las ciencias naturales. *Alfa Publicaciones, 3*(3), 40-56. doi:https://doi.org/10.33262/ap.v3i3.66

Hernández, S. R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN:LAS RUTAS CUANTITATIVA,CUALITATIVA Y MIXTA.* México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES,S.A DE C.V.

Holguín García, F. Y., Holguín Rangel, E. G., & García Mera, N. A. (2020). La gamificación en la enseñanza de las matemáticas:Una revisión sistemática. *ELOS: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales, 22*(1), 62-75.

Huamaní, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Revista Educación, 27*. doi:10.33539/educacion.2021.v27n1.2361

Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature [La gamificación en la educación científica. Una revisión sistemática de la literatura]. *11*(1). doi:10.3390/educsci11010022

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

León Amendaño, J., & Cisneros Quintanilla, P. (2021). Competencias y recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en educación básica superior. *Revista Scientific, 6*(20). doi:10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.20.5.92-112

León Velarde, C., Luna Campos, L., Mendoza Marin, R., Chávez Cabello, R., & Chucos Calixto, W. (2026). La gamificación como metodología activa para incentivar el aprendizaje autónomo: una revisión sistemática. *Revista InveCom, 6*(2). doi:10.5281/zenodo.17101447

Liviapoma Jiménez, T., Vicente Samaniego, G., Coloma Carrasco, Á., & López Fernández, R. (2026). La Gamificación como Sistema de Actividades Didácticas para motivar el Aprendizaje en el Área de Ciencias Naturales. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando, 7*(1). doi:10.66473/rcmg.v7i1.1219

Navarro Mateos, C., Pérez López, I. J., & Femia Marzo, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática [Gamification in the Spanish educational field: a systematic review]. *Revista Retos, 42*. doi:10.47197/retos.v42i0.87384

Ortiz Mendoza, G. J., & Guevara Vizcaíno, C. F. (2021). La gamificación en la enseñanza de la matemática. *EPISTEME KOINONIA, 4*(8), 164–184. doi:https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1351

Reyes Carrión, J. P., Delgado Fernández, J. R., Vivanco Ureña, C. I., Morocho Angamarca, L. A., & Torres Aguilar, A. O. (2023). Gamificación como estrategia didáctica en el rendimiento académico de ecuaciones de primer grado con una incógnita. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(1), 9497-9515. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5074

Pegalajar Palomino, M. d. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa, 39*(1). doi:10.6018/rie.419481

Prieto Andreu, J. M., Gómez, J. D., & Hung, E. S. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare, 26*(1). doi:10.15359/ree.26-1.14

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Roa González , J., Sánchez Sánchez, A., & Sánchez Sánchez , N. (2021). Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española. *REIDOCREA, 10*(12). doi:10.30827/Digibug.66357

Santandreu Mayol, A., & Ramón Gamo, J. (2023). Los elementos esenciales de la educación: una mirada humanística de la neuroeducación. *JONED, 4*(1). doi:https://doi.org/10.1344/joned.v4i1.42979

Trejo Gónzales, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integraciónde la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación, 13*(3), 75-117. doi:https://doi.org/10.51302/tce.2019.285

Yoza, A., & Vélez Villavicencio, C. (2021). Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Innova Educación, 3*(4). doi:10.35622/j.rie.2021.04.004

Zambrano Muñoz, Y., Santana López, M., Franco Franco, Á., & Ponce Nieve, R. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en educación secundaria: revisión sistemática de estudios sobre motivación y rendimiento académico. *Revista Alcance, 8*(2). Obtenido de https://alcance.unesum.edu.ec/index.php/alcance/article/view/141

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Nota:

El articulo no es producto de una publicación anterior.

CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/