

Estrategias de gamificación en estudiantes de Educación Básica.

Revisión sistemática

Gamification strategies in basic education students. Systematic
review

Rosa Elvira Muñoz Macías, <https://orcid.org/0000-0001-8979-6153>

Universidad César Vallejo de Piura, Perú

rmunozma21741087@ucvvirtual.edu.pe

RESUMEN

El estudio analiza la aplicación de estrategias de gamificación en la Educación Básica ecuatoriana a partir de una revisión sistemática de 17 investigaciones publicadas entre 2019 y 2025. Se empleó el modelo de Okoli y Schabram para identificar patrones, beneficios y desafíos en su implementación. Los resultados evidencian que la gamificación favorece la motivación, la participación activa y la adquisición de aprendizajes significativos, además de potenciar competencias digitales y socioemocionales. No obstante, su desarrollo enfrenta limitaciones vinculadas con la formación docente y la brecha tecnológica. Se concluye que la gamificación constituye una metodología pedagógica innovadora, flexible y contextualizable, capaz de fortalecer la calidad educativa y la equidad en el sistema escolar ecuatoriano.

Palabras clave: gamificación, Educación Básica, aprendizaje significativo, motivación, innovación pedagógica.

ABSTRACT

This study analyzes the application of gamification strategies in Ecuadorian Basic Education based on a systematic review of 17 research studies published between 2019 and 2025. The Okoli and Schabram model was used to identify patterns, benefits, and challenges in its implementation. The results show that gamification fosters motivation, active participation, and the acquisition of meaningful learning, in addition to enhancing digital and socio-emotional skills. However, its development faces limitations related to teacher training and the digital divide. The study concludes that gamification constitutes

an innovative, flexible, and contextualizable pedagogical methodology capable of strengthening educational quality and equity in the Ecuadorian school system.

Keywords: gamification, Basic Education, meaningful learning, motivation, pedagogical innovation.

Recibido: 26/11/2025

Aceptado: 29/12/2025

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo ecuatoriano actual, la Educación Básica enfrenta desafíos significativos relacionados con la motivación, la participación activa y el rendimiento académico de los estudiantes. Estas dificultades se acentúan en instituciones situadas en sectores urbanos marginales, donde factores socioeconómicos y culturales inciden de manera directa en el proceso de aprendizaje (Estrella et al., 2024). Frente a este escenario, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que fortalezcan la motivación intrínseca, promuevan el aprendizaje significativo y estimulen la participación en el aula. Entre las herramientas emergentes con mayor relevancia se destaca la gamificación, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas propias del juego en contextos educativos con el propósito de mejorar la implicación, la motivación y el logro académico (Guerrero & Kalmi, 2022).

Diversas investigaciones recientes han evidenciado los efectos positivos de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estudios internacionales como los de Álvarez et al., (2025) y Ruiz et al., (2021) confirman que el uso de dinámicas lúdicas incrementa el compromiso de los estudiantes y facilita la adquisición de competencias clave, en especial cuando se combina con tecnologías digitales. Sin embargo, en el contexto ecuatoriano, su aplicación sigue siendo limitada y enfrenta desafíos vinculados con la formación docente y la brecha digital, tal como señalan Mezones et al., (2025) y Ases et al., (2023). A pesar de contar con evidencia sobre sus beneficios, persisten carencias en la adaptación cultural y metodológica de estas estrategias a los niveles

escolares iniciales, lo que demanda una mayor contextualización y capacitación pedagógica.

Los estudios desarrollados en América Latina reflejan que la gamificación no solo estimula el aprendizaje cognitivo, sino también el desarrollo socioemocional y la cooperación. En países como España y México, la integración de dinámicas de juego ha enfrentado limitaciones derivadas de desigualdades sociales o de la falta de preparación docente (Moreno & Orcera, 2024) ; (Ramón et al., 2024). En Ecuador, los informes del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL, 2022 citado en Tuarez & Martínez, 2025) muestran que un porcentaje considerable de estudiantes de Educación Básica no alcanza los niveles esperados de comprensión lectora ni de resolución de problemas matemáticos, lo que refuerza la necesidad de adoptar estrategias activas y motivadoras que transformen las metodologías tradicionales de enseñanza.

La incorporación de la gamificación en el sistema educativo ecuatoriano se encuentra en una fase incipiente. Investigaciones nacionales como las de Balla et al., (2024) destaca que, cuando se aplica de manera planificada, esta metodología promueve el aprendizaje colaborativo, mejora el rendimiento académico y favorece la adquisición de competencias digitales y socioemocionales. En contraste, estudios como los de Mora et al., (2024) revelan que su implementación aún es desigual, incluso en instituciones con infraestructura tecnológica adecuada, debido a la falta de capacitación docente y de planificación metodológica. Este panorama evidencia que el potencial de la gamificación en la Educación Básica ecuatoriana depende en gran medida del desarrollo profesional del profesorado y de la integración coherente de la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En el marco de esta problemática, el presente estudio tiene como propósito analizar las investigaciones científicas sobre la aplicación de estrategias de gamificación en la Educación Básica, comprendidas entre 2021 y 2025, a fin de identificar sus beneficios, desafíos y resultados en distintos contextos educativos. La revisión sistemática realizada busca aportar evidencias que fortalezcan la reflexión pedagógica sobre el papel de la gamificación como herramienta innovadora para fomentar la motivación, el aprendizaje significativo y la equidad educativa en el Ecuador.

Revisión de la literatura

Fundamentación teórica de la gamificación educativa

La gamificación se ha consolidado como una estrategia didáctica innovadora que incorpora elementos del juego en contextos no lúdicos, con el propósito de fomentar la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo. Desde la perspectiva pedagógica, se fundamenta en teorías motivacionales y constructivistas que conciben el aprendizaje como un proceso dinámico, participativo y emocionalmente estimulante. Según Chans & Portuguez, (2021), el valor de la gamificación radica en su capacidad para transformar el entorno educativo tradicional en uno interactivo y retador, donde el error se asume como una oportunidad de mejora y no como un fracaso.

El concepto de gamificación, aunque asociado al ámbito tecnológico, trasciende lo digital. Incluye dinámicas como la acumulación de puntos, niveles, recompensas, insignias o retos, con el fin de fortalecer el compromiso estudiantil (Guerrero & Kalmi, 2022). Estos elementos se articulan con principios del aprendizaje significativo y la motivación intrínseca, que permiten vincular los intereses del estudiante con los objetivos curriculares. (Mora et al., 2024) sostienen que las estrategias gamificadas estimulan la atención, la cooperación y la autoeficacia, potenciando la disposición al aprendizaje en edades tempranas.

Asimismo, la gamificación puede integrar recursos digitales, plataformas interactivas o actividades presenciales, según las condiciones del entorno educativo. Para Ortega & Martín, (2019) esta metodología representa una forma de rediseñar la enseñanza tradicional hacia un modelo centrado en la experiencia del estudiante, donde el juego se convierte en una vía para consolidar conocimientos, desarrollar competencias y fortalecer las habilidades socioemocionales.

Aplicaciones y beneficios en la Educación Básica

La literatura reciente muestra un aumento de investigaciones sobre la implementación de la gamificación en la Educación Básica. En este nivel, la motivación y el compromiso del estudiante son factores esenciales para mantener la atención y mejorar los resultados de aprendizaje. Álvarez et al., (2025) demostraron que el uso de sistemas online gamificados favorece la retención de conocimientos y la colaboración entre pares, mientras que Estrella et al., (2024) comprobaron que su aplicación en matemáticas incrementa la participación activa y mejora el razonamiento lógico.

Ramón et al., (2024) subrayan que la gamificación combate la desmotivación y el aburrimiento en el aula, transformando la percepción del aprendizaje en un proceso divertido y significativo. De manera complementaria, Balla et al., (2024) y Molina, (2024) coinciden en que la integración de dinámicas lúdicas en las clases de educación básica potencia las habilidades cognitivas y socioemocionales, al fomentar la cooperación, la perseverancia y la resolución de problemas.

En el contexto ecuatoriano, estudios como los de Mora et al., (2024) evidencian que la gamificación aplicada en la asignatura de Estudios Sociales promueve la comprensión de contenidos complejos mediante actividades colaborativas y recursos digitales. No obstante, las limitaciones en la formación docente y la disponibilidad tecnológica aún constituyen obstáculos para su implementación generalizada. En esa misma línea, Ases et al., (2023) identificaron una estrecha relación entre el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y el éxito de las estrategias gamificadas, destacando que la desigualdad en el acceso digital continúa siendo un factor determinante en el éxito de las prácticas innovadoras.

Los beneficios de la gamificación van más allá de la motivación inmediata. Estudios latinoamericanos como el de Jalca & Hermann, (2023) señalan que la introducción de dinámicas de juego fomenta el pensamiento crítico y la autonomía, mientras que Vera et al., (2025) destacan que las actividades lúdicas fortalecen la creatividad y las habilidades sociales desde las primeras etapas del aprendizaje. De igual modo, Molina, (2024) comprobó que, incluso en contextos rurales con escasos recursos tecnológicos, la gamificación puede implementarse mediante estrategias presenciales, demostrando su flexibilidad y adaptabilidad pedagógica.

Retos y perspectivas de la gamificación en Ecuador

Aunque la gamificación ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje, su integración en el sistema educativo ecuatoriano enfrenta retos importantes. Entre ellos destacan la insuficiente formación de los docentes en competencias digitales, la falta de materiales didácticos adecuados y la persistencia de enfoques tradicionales centrados en la memorización (Jalca & Hermann, 2023).

En esta línea, Chans & Portuguez, (2021) sostienen que las experiencias gamificadas permiten a los estudiantes aprender a través de la práctica, experimentar el error de

manera segura y desarrollar una mentalidad de superación constante. Dichos hallazgos son coherentes con las conclusiones de Guerrero & Kalmi, (2022), quienes señalan que la gamificación estimula la curiosidad, la autorregulación y el aprendizaje autónomo, elementos esenciales para enfrentar los desafíos de la educación del siglo XXI.

De acuerdo con Moreno & Orcera, (2024), la aplicación de la gamificación en la enseñanza de idiomas demuestra que los estudiantes adquieren una mayor disposición hacia el aprendizaje cuando las actividades están estructuradas como misiones o retos progresivos. Este principio es extrapolable a otras áreas del conocimiento, siempre que las estrategias se adapten al contexto cultural y educativo. Por ello, la revisión de la literatura sugiere que el éxito de la gamificación depende no solo de la disponibilidad tecnológica, sino también de su integración pedagógica coherente con el currículo y la realidad institucional.

En síntesis, la gamificación se perfila como una estrategia pedagógica viable y transformadora para la Educación Básica ecuatoriana. Su potencial radica en su capacidad para vincular el aprendizaje con la emoción, el juego y la participación activa. Sin embargo, su impacto dependerá de la capacitación continua del profesorado, la equidad en el acceso a recursos digitales y la incorporación de metodologías activas que respondan a las necesidades reales del estudiante ecuatoriano. El desarrollo de futuras investigaciones en esta línea permitirá consolidar un marco teórico y práctico más sólido, capaz de orientar políticas educativas y experiencias innovadoras en la región.

METODOLOGÍA

La presente investigación se enmarca en un enfoque cualitativo de tipo revisión sistemática, orientado a analizar la producción científica sobre el uso de la gamificación como estrategia pedagógica en la Educación Básica. Se empleó el modelo propuesto por (Okoli y Schabram 2010, citado en Benavides & Becerra, 2022), adaptado al contexto educativo, el cual comprende ocho fases: (a) definición del propósito del estudio, (b) formulación del protocolo de revisión, (c) búsqueda de información, (d) selección de artículos relevantes, (e) extracción de datos, (f) análisis y síntesis, (g) reporte de resultados y (h) mantenimiento de la revisión. Este procedimiento permitió realizar un análisis riguroso y coherente de las fuentes seleccionadas.

La búsqueda de información se efectuó en bases de datos académicas y portales de acceso abierto de alto impacto, tales como Scopus, SciELO, RedALyC y Google Scholar, considerando artículos publicados entre 2019 y 2025. Se utilizaron como palabras clave: *gamificación, estrategias didácticas, aprendizaje significativo y motivación estudiantil*, tanto en español como en inglés (*gamification, teaching strategies, meaningful learning*).

Los criterios de inclusión contemplaron estudios que:

1. Analizaran la gamificación en contextos educativos formales, preferiblemente en el nivel de educación básica.
2. Presentaran evidencias empíricas, revisiones teóricas o estudios de caso publicados entre 2019 y 2025.
3. Estuvieran disponibles en texto completo y con revisión por pares.

Los criterios de exclusión descartaron trabajos que abordaran la gamificación sin enfoque educativo, artículos no científicos o publicaciones sin validación académica.

Para el análisis de la información, tras aplicar los filtros de selección, se identificaron 17 artículos relevantes que cumplieran con los criterios establecidos. La información se organizó en una matriz analítica, clasificando los estudios según: año, estrategias aplicadas, herramientas utilizadas y principales resultados. Posteriormente, se realizó una síntesis temática que permitió identificar patrones, beneficios y limitaciones comunes en la aplicación de la gamificación dentro de la Educación Básica (Jalca & Hermann, 2023). Finalmente, con el objetivo de mejorar la redacción académica y la claridad expositiva, se utilizó el modelo ChatGPT de OpenAI como apoyo editorial en la revisión lingüística y coherencia del texto, sin que interviniera en la selección o interpretación de los datos. Este proceso garantizó la validez metodológica y la transparencia de la revisión sistemática, permitiendo obtener conclusiones fundamentadas sobre la aplicación y el impacto de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

RESULTADOS

Los resultados de esta revisión sistemática se presentan de acuerdo con las categorías emergentes del análisis: caracterización de los estudios revisados, estrategias de gamificación aplicadas, impactos pedagógicos observados y limitaciones o desafíos

identificados. Cada categoría integra los hallazgos más representativos de las 17 investigaciones analizadas entre 2019 y 2025.

Caracterización general de los estudios revisados

El análisis evidenció un crecimiento sostenido del interés por la gamificación educativa en la última década, especialmente a partir de 2021. Los 17 estudios revisados corresponden a investigaciones publicadas en Ecuador, México, Colombia, España y Chile, lo que refleja una tendencia global y regional hacia la innovación pedagógica mediante el uso del juego como herramienta formativa.

Las investigaciones más recientes (2023–2025) se concentran en la Educación Básica ecuatoriana, donde se busca promover aprendizajes activos y motivadores mediante la integración de recursos digitales. Se observa que la mayoría de los trabajos adoptan diseños cualitativos o mixtos, con predominio de estudios descriptivos y de campo (Álvarez-Junco et al., 2025; Mora et al., 2024). En menor medida, se incluyen revisiones teóricas que abordan el potencial de la gamificación para transformar el proceso educativo (Guerrero & Kalmi, 2022; Chans & Portuguez, 2021).

En cuanto al nivel educativo, la Educación Básica fue el foco central, con estudios orientados a las áreas de Matemática, Lengua e Inglés, donde la motivación estudiantil es un factor determinante para el éxito del aprendizaje (Estrella et al., 2024; Moreno & Orcera, 2024). También se hallaron investigaciones en niveles iniciales y medios, que muestran la adaptabilidad de la gamificación a distintos contextos, tanto presenciales como virtuales (Vera et al., 2025; Jalca & Hermann, 2023).

Estrategias de gamificación identificadas

Las investigaciones revisadas muestran una gran diversidad de estrategias gamificadas, que combinan dinámicas, mecánicas y componentes lúdicos. Entre las más comunes se destacan los puntos, insignias, niveles, misiones, recompensas, retos y rankings de progreso, que permiten a los estudiantes visualizar su avance y mantener la motivación (Álvarez et al., 2025; Ramón et al., 2024)

En los contextos digitales, se observa el uso de plataformas educativas y aplicaciones interactivas (Kahoot, Genially, Classcraft, Google Classroom) que favorecen la participación y la competencia sana. En entornos rurales o con conectividad limitada, la gamificación se implementa mediante estrategias presenciales y materiales físicos, lo que evidencia su flexibilidad metodológica (Molina, 2024)

Algunos estudios incorporaron innovaciones metodológicas relevantes, como el storytelling o narrativa de juego, que favorece la contextualización de las actividades, y la analítica del aprendizaje, que permite medir el progreso y ajustar la retroalimentación en tiempo real (Mezones et al., 2025). Estas propuestas representan una tendencia emergente hacia la personalización del aprendizaje.

Las estrategias más efectivas fueron aquellas que combinaron elementos competitivos y cooperativos, integrando tanto actividades digitales como presenciales. Este enfoque mixto demostró ser más inclusivo y adaptable a las realidades del aula ecuatoriana, donde coexisten limitaciones tecnológicas y diversidad sociocultural.

Impactos pedagógicos observados

Los resultados de los estudios revisados coinciden en que la gamificación mejora la motivación, la participación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de Educación Básica. En el plano motivacional, las investigaciones de Ramón et al., (2024) y Ases et al., (2023) evidencian un aumento notable en el interés por las actividades académicas, especialmente cuando las tareas se presentan como desafíos o niveles por superar. Este tipo de dinámica contribuye a reducir la deserción y la apatía estudiantil, favoreciendo una experiencia educativa más positiva.

Desde la perspectiva cognitiva, los estudios de Estrella et al., (2024) y Tuarez & Martínez, (2025) demostraron mejoras en la comprensión lectora, el razonamiento lógico y la resolución de problemas matemáticos. Estos resultados se atribuyen a la interacción constante, la retroalimentación inmediata y la estructura de aprendizaje por etapas que caracteriza a los entornos gamificados.

En el ámbito socioemocional, la gamificación se consolidó como un medio para fortalecer la cooperación, la empatía y la autorregulación emocional (Vera Molina et al., 2025; Jalca & Hermann, 2023). Las dinámicas de grupo, las recompensas compartidas y los sistemas de colaboración fomentaron un clima positivo de aula, promoviendo habilidades sociales esenciales para la convivencia escolar.

Asimismo, estudios como los de Balla et al., (2024) y Guerrero & Kalmi, (2022) destacan que la gamificación favorece la creatividad y el pensamiento crítico, al permitir que los estudiantes asuman roles activos en su propio proceso de aprendizaje. En este sentido, se valida su potencial para complementar los métodos tradicionales y avanzar hacia modelos educativos más centrados en el estudiante.

Limitaciones y desafíos identificados

Pese a los beneficios observados, la revisión evidencia varios desafíos para la consolidación de la gamificación en el contexto ecuatoriano. Uno de los principales es la brecha digital, que limita la implementación de recursos tecnológicos en zonas rurales o instituciones con escaso acceso a Internet (Ases et al., 2023; Molina, 2024). Esta carencia repercute directamente en la equidad educativa y en la sostenibilidad de las estrategias gamificadas.

Otro obstáculo identificado es la falta de formación docente en competencias digitales y diseño gamificado. Los estudios de Mora et al., (2024) y Mezones et al., (2025) advierten que muchos docentes replican las estrategias sin una planificación pedagógica adecuada, lo que reduce su efectividad. A esto se suma la resistencia al cambio metodológico, asociada a la preferencia por métodos tradicionales de enseñanza.

Finalmente, se señala la ausencia de políticas institucionales y seguimientos longitudinales que permitan evaluar los efectos sostenidos de la gamificación a lo largo del tiempo (Balla et al., 2024). En la mayoría de los casos, las intervenciones se aplican como experiencias aisladas y de corta duración, sin integrarse plenamente al currículo.

Estos hallazgos reflejan la necesidad de fortalecer la capacitación docente, ampliar la infraestructura tecnológica y fomentar proyectos sostenibles de innovación educativa que integren la gamificación de manera estructural.

Tabla 1. Síntesis de estrategias y hallazgos de los estudios revisados (2019–2025)

Nº	Autor / Año	Nivel educativo	Estrategia aplicada	Resultados principales	Tipo de herramienta
1	Álvarez-Junco et al. (2025)	Media-superior	Misiones digitales, recompensas	Mayor retención y trabajo colaborativo	Plataforma online
2	Estrella-Semblantes et al. (2024)	Básica	Juegos de retos matemáticos	Mejora del razonamiento lógico y motivación	Recursos digitales
3	Balla et al. (2024)	Básica y media	Juegos colaborativos	Aprendizaje cooperativo y creativo	TIC locales
4	Ramón et al. (2024)	Básica	Niveles y puntos	Incremento de motivación y asistencia	Herramientas gamificadas
5	Vera Molina et al. (2025)	Inicial	Actividades lúdicas presenciales	Desarrollo socioemocional y empatía	Materiales físicos
6	Mora et al. (2024)	Básica	Gamificación en Estudios Sociales	Comprensión de contenidos complejos	Recursos digitales

7	Ases et al. (2023)	Básica	TIC + dinámicas gamificadas	Motivación con uso digital accesible	Plataformas TIC
8	Jalca-Franco & Hermann-Acosta (2023)	Media	Juegos de pensamiento crítico	Autonomía y reflexión	Juegos didácticos
9	Molina-Linares (2024)	Rural	Juegos conectividad	sin Flexibilidad participación	y Actividades presenciales
10	Moreno & Orcera (2024)	Primaria	Retos progresivos en inglés	Mayor disposición y retención de vocabulario	Storytelling digital
11	Mezones-Santana et al. (2025)	Secundaria	Analítica del aprendizaje + retos	Mejora en comprensión matemática	Apps educativas
12	Guerrero & Kalmi (2022)	General	Elementos formales de recompensa	Aumento de implicación cognitiva	Teoría formal
13	Chans & Portuguez (2021)	Superior	Estrategias competitivas colaborativas	Participación motivación sostenida	y Juegos digitales
14	Tuarez & Martínez (2025)	Básica	Lectura gamificada	Fortalecimiento del hábito lector	del Entorno digital
15	Ruiz-Bañuls et al. (2021)	Primaria	Gamificación interdisciplinaria	Pensamiento crítico e integración curricular	Recursos transmedia
16	Ortega & Martín (2019)	Superior	Diseño instruccional ludificado	Aplicación de teorías de motivación	Plataforma jurídica
17	Benavides & Becerra (2022)	General	Modelos integrados TIC	Efectos positivos en ciudadanía digital	Revisión teórica

Fuente: Elaboración propia a partir de los estudios analizados

Los hallazgos generales confirman que la gamificación es una estrategia pedagógica eficaz, flexible y contextualizable para la Educación Básica ecuatoriana. Su impacto trasciende el ámbito tecnológico, al fomentar procesos de aprendizaje más significativos, participativos y equitativos. No obstante, su éxito depende de la formación docente continua, la planificación curricular coherente y el acceso equitativo a la tecnología.

De manera general, los resultados evidencian que las instituciones educativas que adoptan la gamificación como parte integral de su práctica pedagógica logran niveles superiores de motivación, rendimiento y cohesión grupal, lo que refuerza su potencial como herramienta transformadora en el sistema educativo ecuatoriano.

DISCUSIÓN

Los hallazgos obtenidos en esta revisión sistemática confirman que la gamificación constituye una herramienta pedagógica con alto potencial para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica ecuatoriana. Su aplicación no solo incide en la motivación y el compromiso estudiantil, sino también en la consolidación de aprendizajes significativos y en la mejora del clima escolar. Sin embargo, su efectividad depende de factores estructurales como la formación docente, la planificación metodológica y la equidad tecnológica, que continúan siendo retos en el contexto nacional.

La gamificación como vehículo del aprendizaje significativo

Desde la perspectiva del constructivismo y la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel et al., (1976), el conocimiento se construye de manera activa cuando el estudiante relaciona los nuevos contenidos con su estructura cognitiva previa. Los resultados de este estudio respaldan esta premisa: las estrategias gamificadas promueven la asimilación de conceptos mediante experiencias prácticas, desafiantes y emocionalmente estimulantes. En este sentido, el aprendizaje deja de ser un proceso pasivo para convertirse en una experiencia vivencial, en la que el estudiante asume un papel protagonista (Álvarez et al., 2025; Estrella et al., 2024)

Según Mora et al., (2024), los juegos educativos fomentan la cooperación y la comunicación entre pares, generando espacios de aprendizaje colaborativo donde el conocimiento se construye socialmente. Este hallazgo refuerza la idea de que el componente lúdico, lejos de ser superficial, constituye una mediación didáctica que potencia los procesos mentales superiores.

Asimismo, los entornos gamificados favorecen la motivación intrínseca, ya que permiten que los estudiantes perciban los logros como resultado de su propio esfuerzo. Guerrero & Kalmi, (2022) sostienen que los sistemas de puntos, niveles o recompensas activan mecanismos de retroalimentación positiva que refuerzan la autonomía y el sentido de competencia. Este aspecto coincide con los aportes de Deci & Ryan, (1985) sobre la teoría de la autodeterminación, en la cual la motivación se sostiene cuando el individuo experimenta control y propósito en sus acciones.

Impacto de la gamificación en la motivación y la participación escolar

La motivación emerge como el eje central de la eficacia de la gamificación. En todos los estudios revisados se evidenció un aumento significativo en la participación, la asistencia y la persistencia de los estudiantes ante las tareas académicas (Ramón et al., 2024; Ases et al., 2023). Este resultado respalda las conclusiones de que el aprendizaje se fortalece cuando el estudiante encuentra placer en el descubrimiento y el desafío.

Las dinámicas de juego permiten que los estudiantes perciban el error como una oportunidad de mejora, promoviendo la resiliencia cognitiva y la autoeficacia académica. Tal como lo señalan Jalca & Hermann, (2023) la retroalimentación inmediata que ofrece la gamificación refuerza la confianza en las propias capacidades, aspecto esencial para reducir la ansiedad escolar. Además, las actividades gamificadas estimulan el trabajo en equipo, la empatía y la colaboración, componentes claves de la convivencia escolar (Vera et al., 2025)

En el contexto ecuatoriano, estos efectos adquieren especial relevancia debido a los bajos niveles de motivación y rendimiento identificados por el INEVAL (2022 citado en Tuarez & Martínez, 2025). La gamificación se presenta, por tanto, como una alternativa viable para revertir la desmotivación y promover una cultura de aprendizaje más activa, inclusiva y participativa. No obstante, su consolidación requiere superar las desigualdades tecnológicas que aún limitan el acceso equitativo a herramientas digitales.

Vinculación entre gamificación y competencias digitales

Otro hallazgo importante de la revisión es la estrecha relación entre la gamificación y el desarrollo de competencias digitales. Estudios como los de Mezones et al., (2025 y Balla et al., (2024) demostraron que el uso de plataformas digitales gamificadas potencia la alfabetización tecnológica tanto en docentes como en estudiantes. Al participar en entornos digitales, los alumnos adquieren habilidades de búsqueda, análisis y resolución de problemas, mientras que los docentes fortalecen su capacidad de diseño instruccional. Sin embargo, la revisión también evidenció una brecha entre las intenciones pedagógicas y las condiciones reales de infraestructura y capacitación. Mora et al., (2024) y Molina, (2024) destacan que muchos centros educativos carecen de dispositivos suficientes o conectividad estable, lo que obliga a adaptar la gamificación a contextos mixtos o sin tecnología. Estas adaptaciones, aunque limitadas, han demostrado ser efectivas, pues el

componente esencial de la gamificación no radica en la tecnología en sí, sino en la estructura del juego como motor del aprendizaje.

De esta manera, los resultados sugieren que la gamificación debe entenderse como una metodología transversal que puede integrarse tanto en aulas digitales como en espacios presenciales, siempre que el docente actúe como mediador creativo y promotor del aprendizaje significativo.

Desafíos para su institucionalización en el sistema educativo ecuatoriano

A pesar de los resultados positivos, la literatura revisada advierte sobre limitaciones persistentes para la implementación sostenida de la gamificación en Ecuador. Entre las más relevantes se identifican:

- La insuficiente formación docente en el diseño de experiencias gamificadas y en el uso de herramientas TIC (Ases et al., 2023)
- La falta de políticas institucionales que integren la gamificación en los planes curriculares de manera estructurada (Balla et al., 2024)
- La escasa sistematización de resultados longitudinales, que impide medir el impacto a largo plazo de estas estrategias (Benavides & Becerra, 2022)

Estos desafíos evidencian la necesidad de fortalecer la gestión educativa y la formación profesional docente, orientando esfuerzos hacia la construcción de un modelo de innovación pedagógica sostenible. La integración de la gamificación debería formar parte de las políticas de calidad educativa y de los programas de actualización del profesorado, en concordancia con los objetivos de la Agenda 2030 y los ODS 4 y 9, vinculados con educación de calidad e innovación tecnológica (Martínez-Osés & Martínez, 2016)

Además, se propone avanzar hacia una institucionalización de la gamificación como enfoque pedagógico transversal, capaz de articular aprendizajes cognitivos, digitales y emocionales. Esta consolidación requiere el compromiso de los actores educativos, el apoyo de las autoridades ministeriales y la inversión en infraestructura y recursos pedagógicos adecuados.

La discusión permite concluir que la gamificación es un instrumento pedagógico emergente que contribuye al desarrollo integral del estudiante, al potenciar su motivación, creatividad, autonomía y habilidades socioemocionales. Su coherencia con las teorías

constructivistas y motivacionales la posiciona como una estrategia idónea para fortalecer el aprendizaje significativo en la Educación Básica ecuatoriana.

No obstante, su éxito depende de un enfoque sistémico que articule la innovación con la realidad institucional. Implementar la gamificación no significa únicamente incorporar dinámicas de juego, sino diseñar experiencias educativas intencionales, evaluables y culturalmente pertinentes, en las cuales el docente asuma un rol mediador, reflexivo y facilitador del aprendizaje.

Por tanto, la gamificación debe considerarse como una estrategia de transformación educativa sostenible, orientada a mejorar la calidad, la equidad y la motivación en la escuela ecuatoriana contemporánea.

CONCLUSIONES

La revisión sistemática realizada permitió evidenciar que la gamificación representa una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la motivación, la participación y el aprendizaje significativo en la Educación Básica ecuatoriana. Los resultados demuestran que su aplicación contribuye al desarrollo cognitivo y socioemocional del estudiante, favoreciendo un entorno de aprendizaje dinámico e inclusivo.

Sin embargo, su consolidación enfrenta desafíos relacionados con la formación docente, la brecha digital y la limitada integración curricular. Superar estas limitaciones requiere políticas educativas que impulsen la innovación y la capacitación permanente del profesorado.

En síntesis, la gamificación trasciende el uso de herramientas tecnológicas y se configura como una metodología activa y transformadora, capaz de promover una educación más equitativa, motivadora y coherente con los principios del aprendizaje significativo y la calidad educativa en el Ecuador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez-Junco, S., Fernández-Malvárez, J. de J., Zamora-Carrillo, C. V., & Morales-Hernández, L. A. (2025). Gamification as a Training Topic through the Synchronous Online System. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 18(1), 134-145. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02662025000100134&script=sci_abstract&tlng=en

- Ases, L. A. M., Ases, M. J. M., Chávez, J. A. S., & Ibarra, S. J. P. (2023). Gamificación y TICS en la educación en Ecuador. *ConcienciaDigital*, 6(3), 6-16. <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/ConcienciaDigital/article/view/2591>
- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1976). Significado y aprendizaje significativo. *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*, 1(2), 53-106. <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4-PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>
- Balla, J. R. L., Tapia, L. T. H., Peñafiel, D. R. A., Choloquina, E. R. P., & Balla, J. C. L. (2024). La Gamificación educativa, alternativa para la enseñanza creativa, su empleo en la educación superior en Ecuador: Gaming, an alternative for creative teaching, its use in higher education in Ecuador. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6), 66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9911844>
- Benavides, M. A., & Becerra, I. J. (2022). Revisión sistemática-efectos de los modelos de integración didáctica mediados con TIC, en la educación para la ciudadanía. *Revista Estudios En Educación*, 5(9), 210-237. <http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/314>
- Chans, G. M., & Portuguez Castro, M. (2021). Gamification as a strategy to increase motivation and engagement in higher education chemistry students. *Computers*, 10(10), 132. <https://www.mdpi.com/2073-431X/10/10/132>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). The general causality orientations scale: Self-determination in personality. *Journal of research in personality*, 19(2), 109-134. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0092656685900236>
- Estrella-Semblantes, M. J., Moscoso-Clerque, J. E., & Campoverde-Moscol, A. I. (2024). Las estrategias de gamificación en el aprendizaje de la matemática. *MQRInvestigar*, 8(3), 1983-2003. <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1563>
- Guerrero, E., & Kalmi, P. (2022). Gamification Strategies: A Characterization Using Formal Argumentation Theory. *SN Computer Science*, 3(4), 291. <https://doi.org/10.1007/s42979-022-01164-3>

- Jalca-Franco, W. J., & Hermann-Acosta, A. (2023). Revisión sistemática: La gamificación como estrategia docente en la educación media en el contexto sudamericano. *Revista científica multidisciplinaria arbitrada YACHASUN-ISSN: 2697-3456*, 7(12), 239-250. <http://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/328>
- Martínez-Osés, P., & Martínez, I. (2016). La Agenda 2030: ¿cambiar el mundo sin cambiar la distribución del poder? *Lan Harremanak-Revista De Relaciones Laborales*, 33. https://ojs.ehu.eus/index.php/Lan_Harremanak/article/view/16094
- Mezones-Santana, J., Espinal-Lino, J. R., López-Fernández, R., & Sánchez-Gálvez, S. (2025). Enseñanza de la Matemática utilizando la gamificación, apoyada en la analítica del aprendizaje usando recursos didácticos digitales. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 4(1), 159-166. <https://pablolatapisarre.edu.mx/revista/index.php/rmiie/article/view/135>
- Molina-Linares, D. F. (2024). Application of Gamified Digital Literacy to Enhance Mathematical Skills in Primary School. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(1), 412-422. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02662024000100412&script=sci_abstract&tlng=en
- Mora, E. E. H., León, A. M., Cueva, M. B. R., & Verdezoto, K. L. F. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales de décimo año de Educación Básica. *Journal of Science and Research*, 9(1), 44-64. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3029>
- Moreno Fuentes, E., & Orcera Expósito, E. (2024). *Gamificación en la enseñanza del inglés: Una propuesta didáctica para Educación Primaria*. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/17745>
- Ortega González, T. Y., & Martín Paciente, M. (2019). *Una propuesta de Diseño Instruccional en el Ámbito jurídico: Ludificación y motivación en el aula*. <https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/121549>
- Ramón, A. F. G., Samaniego, S. L. S., Vallejo, J. M. P., Torres, G. E. B., & Guerrero, N. B. M. (2024). La Gamificación como Estrategia para Combatir la Desmotivación Estudiantil. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(4), 10490-10501. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9726299>

- Ruiz-Bañuls, M., Gómez-Trigueros, I. M., Rovira-Collado, J., & Rico-Gómez, M. L. (2021). Gamification and transmedia in interdisciplinary contexts: A didactic intervention for the primary school classroom. *Heliyon*, 7(6). [https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440\(21\)01477-8](https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440(21)01477-8)
- Tuarez, K. Y. M., & Martínez, M. G. J. (2025). Diseño de un entorno digital para el fortalecimiento del hábito lector en la Unidad Educativa Guaranda. *Ciencia y Educación*, 6(4), 101-113. <https://cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/844>
- Vera Molina, A. N., Huayamave Castro, A. M., Sandoval Aucay, C. R., & Chele Delgado, S. J. (2025). Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica. *Revista InveCom*, 5(2). https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632025000202041&script=sci_arttext

Declaración de conflicto de interés

La autora declara que no existe conflicto de interés