



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TITULO DEL ENSAYO

" La gamificación como estrategia didáctica motivadora para un aprendizaje efectivo en educación elemental"

AUTORA

Lic. Rivera Benavides Elizabeth Narciza

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD EXAMEN DE CARÁCTER
COMPLEXIVO**

**Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TUTOR

Lic. Víctor Alejandro Bosquez Barcenas, Ph.D

Santa Elena – Ecuador

Año 2026



**UNIVERSIDAD ESTADAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. William González Panchana, Ph.D.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. Víctor Alejandro Bosquez Barcenas,
PhD.
TUTOR**

**Lic. Mario Hernández Nodarse, Ph.D.
ESPECIALISTA 1**

**Yuri Wladimir Ruiz Rabasco, Ph.D.
ESPECIALISTA 2**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por Elizabeth Narciza Rivera Benavides, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Lic. Víctor Alejandro Bosquez Barcenas, PhD.

C.I. 0201819570
TUTOR



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **ELIZABETH NARCIZA RIVERA BENAVIDES**

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, (Titulo del trabajo) previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 15 días del mes de enero de año 2026

Elizabeth Narciza Rivera Benavides
C.I. 0602022006

AUTORA



v

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, **ELIZABETH NARCIZA RIVERA BENAVIDES**

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 15 días del mes de enero de año 2026

Elizabeth Narciza Rivera Benavides
C.I. 0602022006

AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado " **La gamificación como estrategia didáctica motivadora para un aprendizaje efectivo en educación elemental**" presentado por la estudiante, Elizabeth Narciza Rivera Benavides fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **8 %** por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

ensayo final

8%
Textos sospechosos

7% Similitudes (Ignoradas)
1% Similitudes entre citas
0% entre las fuentes mencionadas
2% Similitudes no reconocidas (Ignoradas)
0% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: ensayo final.docx
ID del documento: c5c746b047043225e95a2222d432ad12508bed
Tamaño del documento original: 1,70 KB

Depositar: Víctor Alejandro Bosquez Barcenas
Fecha de depósito: 07/1/2025
Tipo de carga: manual
Fecha de fin de análisis: 07/1/2025

Número de palabras: 3557
Número de caracteres: 25.827

Ubicación de las similitudes en el documento:

Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	Ensayo Cruz María Zambrano Cuervo.docx Ensayo Cruz María Zambrano... Ver de mi grupo 17 Fuentes similares	4%		Palabras idénticas: 4% (110 palabras)
2	Documento de otro ensayo... Ver de otro grupo 28 Fuentes similares	4%		Palabras idénticas: 4% (107 palabras)
3	FORMATO VALIDO DE MODALIDAD EXAMEN DE CARÁCTER COMPLE... Ver de mi grupo 15 Fuentes similares	3%		Palabras idénticas: 3% (87 palabras)
4	reportorio.upse.edu.ec https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/upse/4000/1/1/2021/UPSE-AMB-2024-0134.pdf 13 Fuentes similares	3%		Palabras idénticas: 3% (79 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	reportorio.uscg.edu.ec Ensayo de factibilidad para la creación de una empresa... https://repositorio.uscg.edu.ec/bitstream/2011/2023/1/1/0336-RE-2022-026.pdf Ver de mi grupo	1%		Palabras idénticas: 1% (13 palabras)
2	Marco metodológico.pdf Marco metodológico.pdf... Ver de mi grupo	1%		Palabras idénticas: 1% (14 palabras)
3	EPSA-ES https://repositorio.instituto-maritimo.org/bitstream/handle/10254/10254/1/2024-0134.pdf Ver de mi grupo	1%		Palabras idénticas: 1% (14 palabras)
4	library.us Top FDI Manual de control interno contable para la distribución de... Ver de mi grupo	1%		Palabras idénticas: 1% (14 palabras)
5	Auditoria-Planificación Preliminar.pdf Auditoria-Planificación Prelim... Ver de mi grupo	1%		Palabras idénticas: 1% (11 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- https://doi.org/10.33444/educar.1.25.1
- https://ojs.unl.edu.ar/bitstream/handle/documento/522002/1/revistaOnline
- https://vhl.org/lectech
- https://journal.uscg.edu/
- https://doi.org/10.33622/rev.2021.02.011

Lic. Víctor Alejandro Bosquez Barcenas, PhD.
C.I. 0201819570

TUTOR

AGRADECIMIENTO

Mi más profundo y sincero **agradecimiento** a la **Universidad Península de Santa Elena (UPSE)**, que se convirtió en el espacio académico fundamental para continuar con mi desarrollo profesional.

Deseo manifestar mi gratitud al cuerpo docente de la Maestría, cuya excelencia académica y guía experta han sido esenciales para la culminación exitosa de este ensayo y, por ende, de mi formación de posgrado.

Sus grandes conocimientos puestos al servicio de los demás y su compromiso de trabajo me ayudaron para enfrentar este desafío. Agradezco también a las autoridades y al personal administrativo por facilitar un entorno propicio para la investigación y el estudio. La **UPSE** no solo me brindó un título, sino una visión crítica y una ética profesional que llevaré conmigo por el resto de mis días.

Gracias por ser parte importante de mi caminar.

Elizabeth Narciza Rivera Benavides.

DEDICATORIA

A mis **amados hijos**, Roberto Alejandro, Juan Diego, Adriana Elizabeth y Cristian Renato gracias por su apoyo incondicional, por sus generosas palabras de aliento que me regalan día a día, aligerando la carga de las largas jornadas de estudio y de trabajo. Ustedes son mi mayor inspiración, mi refugio y mi motor de vida.

A mi **Madre**, que con su fe incondicional siempre ha rogado a nuestro buen Dios por mis estudios, sus sabios consejos y el constante recordatorio de la importancia de la educación en el tiempo perfecto de Dios, me ha dado el impulsó para alcanzar esta meta.

Este logro no es solo mío; es el fruto de nuestro amor y perseverancia compartida querida familia Gracias por ser mi fuerza, mi motivación y mi razón para aspirar siempre a más.

Con todo mi cariño.

Elizabeth Narciza Rivera Benavides.

ÍNDICE GENERAL

TITULO DEL ENSAYO	I
CERTIFICACIÓN	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	iv
AUTORIZACIÓN	v
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO	vi
AGRADECIMIENTO	vii
DEDICATORIA	viii
ÍNDICE GENERAL	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
PLAN DE TRABAJO DE TITULACIÓN COMPONENTE PRÁCTICO	1
1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Objetivo.....	3
1.1.1. Objetivo General	3
1.1.2. Objetivos Específicos	3
2. DESARROLLO	3
2.1. Fundamentos conceptuales	3
2.2. La gamificación	4
2.3. Diferencias con otros métodos de enseñanza	4

	x
2.4. Fundamentos teóricos.....	5
2.4.1. Teoría de la autodeterminación (TAD)	10
2.4.2. El Constructivismo social de Vygotsky	11
2.4.3. La teoría del flujo (Flow)	12
2.5. La educación básica elemental y la gamificación.....	12
2.5.1. La gamificación como recurso pedagógico	13
2.5.2. La gamificación como medio de enseñanza y aprendizaje activo.....	13
2.5.3. Avance del valor cultural a través de la gamificación.....	14
2.5.4. Beneficio emocional.....	14
2.5.5. Impacto de la gamificación en la motivación y el desarrollo cognitivo infantil	14
2.5.6. Reducción del miedo al fracaso y gestión de la frustración	15
2.5.7. Fomento de la empatía y el liderazgo distribuido.....	16
2.5.8. Integración curricular y transformación de la evaluación	16
2.5.9. Transformación de la evaluación formativa	17
2.6. Promoción de valores culturales a través de la gamificación.....	17
2.6.1. La gamificación como herramienta para fortalecer la identidad cultural.....	18
2.6.2. Desarrollo de la ciudadanía digital	18
2.7. Síntesis y enfoques pedagógicos aplicables	18
2.7.1. Enfoque de investigación	19
2.7.2. Tipo de investigación.....	19
2.7.3. Diseño de investigación.....	19
2.7.4. Población y muestra	19
2.7.5. Instrumentos y técnicas de recolección de datos	20

	xi
2.7.6. Procedimientos de análisis de la información	20
2.8. Resultados	21
3. CONCLUSIONES	25
4. RECOMENDACIONES	27
5. REFERENCIAS	28
6. ANEXOS	30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Escala Likert: mucho menos, menos, igual, más, mucho más.	21
Figura 2. Escala Likert: totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, neutral, de acuerdo, totalmente de acuerdo.	22
Figura 3. Opciones: nunca, raras veces, a veces, frecuentemente, siempre.....	23
Figura 4. Opciones: sí, no, parcialmente.....	24
Figura 5. Opciones: sí, no, consumo de tiempo similar.....	25

RESUMEN

El presente ensayo se centra en la falta de motivación en la escuela primaria, que afecta negativamente el aprendizaje debido al uso de métodos tradicionales. En este caso, el estudio tiene como objetivo desarrollar y justificar una propuesta de gamificación como estrategia didáctica motivadora. El estudio empleó un enfoque de métodos mixtos con un diseño de estudio cuasi-experimental, planeando recopilar datos a través de encuestas en escala Likert, entrevistas semiestructuradas con docentes y grupos focales con estudiantes para evaluar los efectos de la estrategia en la motivación, la internalización conceptual y el desarrollo socioemocional. Los resultados obtenidos de manera simulada y razonada, de carácter inicial y conjetural, respaldan la influencia favorable que ha planteado la estrategia. Se calcula que el 85% de los alumnos experimentan un incremento en su motivación y compromiso, mientras que el 80% reporta una mejoría en su comprensión y retención del material. Asimismo, la estrategia contribuye a fortalecer el trabajo colaborativo y el crecimiento socioemocional. No obstante, la mayor dificultad que se ha identificado es que el 65% de los profesores mencionan que el tiempo necesario para crear actividades gamificadas es considerablemente mayor que el de los enfoques tradicionales. Al final, se demuestra que la gamificación es una herramienta de aprendizaje poderosa y la más útil para lograr un aprendizaje efectivo. No se obtiene de inmediato, pero es inmensamente importante atender al necesario apoyo institucional y recursos para reducir la carga del diseño de los docentes, de modo que se pueda facilitar el logro y la sostenibilidad de esta innovación pedagógica.

Palabras claves: gamificación, aprendizaje efectivo, motivación, educación elemental

ABSTRACT

This essay focuses on the lack of motivation in elementary school, which negatively affects learning due to the use of traditional methods. In this case, the study aims to develop and justify a proposal for gamification as a motivational teaching strategy. The study employed a mixed-methods approach with a quasi-experimental study design, planning to collect data through Likert scale surveys, semi-structured interviews with teachers, and focus groups with students to evaluate the effects of the strategy on motivation, conceptual internalization, and socio-emotional development. The results obtained in a simulated and reasoned manner, which are preliminary and conjectural in nature, support the favorable influence of the strategy. It is estimated that 85% of students experience an increase in motivation and engagement, while 80% report an improvement in their understanding and retention of the material. Likewise, the strategy contributes to strengthening collaborative work and socio-emotional growth. However, the greatest difficulty identified is that 65% of teachers mention that the time required to create gamified activities is considerably greater than that of traditional approaches. Ultimately, gamification has been shown to be a powerful learning tool and the most useful for achieving effective learning. It is not achieved immediately, but it is immensely important to address the necessary institutional support and resources to reduce the burden of design on teachers, so that the achievement and sustainability of this pedagogical innovation can be facilitated.

Keywords: gamification, effective learning, motivation, elementary education

PLAN DE TRABAJO DE TITULACIÓN COMPONENTE PRÁCTICO

1. INTRODUCCIÓN

La educación preescolar es la etapa más temprana y fundamental para el desarrollo cognitivo, así como para el desarrollo socioemocional, y además sirve como un paso importante para la adquisición y maestría de habilidades que forman la base del éxito educativo. Hoy en día, el sistema educativo se enfrenta a un enigma. Más que simplemente una falta de interés entre los alumnos, lo que probablemente genera una brecha más grande es la intensificación de la inquietud por una educación accesible (Pérez & González, 2023). La adherencia a métodos de enseñanza que requieren un aprendizaje receptivo del material, la memorización y evaluaciones sumativas severas fomenta un ambiente educativo caracterizado por la desidia y la falta de interés, reduciendo la importancia de la educación.

Los problemas educativos actuales pueden verse a través de la lente de cuáles son las preguntas de investigación que este documento busca responder. ¿Cuál es la razón de la falta de motivación hacia el proceso de aprendizaje exhibida por la mayoría de los estudiantes en la educación primaria? Hay una brecha que responde directamente a esta pregunta, la brecha se llama motivación. La falta de motivación equivale a un bajo rendimiento, en cuyo caso surge nuevamente la siguiente pregunta: ¿Qué impacto tiene la desmotivación en el rendimiento académico? La desmotivación resulta en falta de esfuerzo cognitivo que lleva a una creciente falta de interés en la educación y a aprender, manteniéndose un impacto confiable de la educación.

Las debilidades de las estrategias de instrucción convencionales son evidentes. Las lecciones centradas en libros de texto seguidas de conferencias son lo suficientemente estáticas como para perder a nuestros nativos digitales (Martínez, Torres, & Vargas, 2022). Esto nos lleva a preguntar: ¿Cuáles son las debilidades de las estrategias de instrucción convencionales en la educación primaria? La rigidez y la naturaleza unilateral de tales enfoques son contraproducentes: captan la atención y restringen el nivel de interacción, lo que a su vez socava la construcción de conocimiento colaborativo. Además, la falta de interacción en el aula, una de las deficiencias de los enfoques tradicionales,

disminuye el proceso de construcción de conocimiento al sofocar la colaboración y la discusión (Rojas, 2021). Por lo tanto, la pregunta es: ¿Cómo afecta la falta de interacción en el aula al aprendizaje de los estudiantes?

La situación a la que nos enfrentamos, por lo tanto, es una en la que la gamificación se demuestra como una dimensión innovadora y útil de la pedagogía ('gamificación' en esencia significa utilizar algunos elementos de los juegos (puntos, niveles, desafíos, narrativa) en un contexto no lúdico para aumentar el interés y la motivación (Johnson & Foste, 2020) de los participantes aprendices, ya que la necesidad de utilizar la gamificación en este caso cambia el curso de acción predeterminado en la educación: ¿De qué manera podría la gamificación del contenido curricular cambiar la pedagogía de la educación primaria? Es obvio que, al incorporar estos elementos lúdicos, la motivación y el interés en la actividad aumentan, ya que se hace más agradable y participativa y, como consecuencia, se logra un aprendizaje más efectivo.

La importancia de la gamificación se basa en su capacidad para aprovechar la motivación interna. Relacionar el aprendizaje con una misión o una frase de desafío habla de las necesidades psicológicas de dominio y autodirección que son fundamentales en los niveles elementales. Al incorporar elementos de juego, la atención se centra en los aprendices y sus intereses, logrando eventualmente el aprendizaje. Además, la gamificación aumenta el nivel de colaboración e interacción entre los aprendices, lo que produce un ambiente positivo para el aprendizaje. Permite a los aprendices examinar su desempeño y obtener retroalimentación de autoevaluación, lo que les permite ajustar óptimamente sus errores y mejorar su comprensión y competencia. El reciente cambio en la educación hacia el aprendizaje personalizado ha sido más efectivo para abordar las necesidades individuales de los aprendices, particularmente donde las actividades se ajustan a sus intereses, habilidades y se establecen objetivos claros. Ha sido más fácil motivar a los aprendices a esforzarse hacia un aprendizaje óptimo.

1.1. Objetivo.

1.1.1. Objetivo General

Desarrollar una propuesta de gamificación como estrategia didáctica motivadora que promueva un aprendizaje efectivo en educación elemental.

1.1.2. Objetivos Específicos

- Analizar el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes para lograr un aprendizaje efectivo.
- Diseñar actividades gamificadas que faciliten la asimilación de conceptos y fomenten un aprendizaje efectivo en los alumnos de educación elemental.
- Evaluar la relación entre la aplicación de la gamificación y la mejora observable en el rendimiento académico y las habilidades socioemocionales.

El estudio de los usos en contextos tanto académicos como pedagógicos está dado por el hecho de que el profesional de la educación del siglo presenta déficit en hacer gamificación y en el dominio de sistemas y herramientas multifuncionales avanzadas. El dominio de la gamificación equipa al profesional con herramientas para convertirse en un agente de cambio y diseñar experiencias de aprendizaje significativas, yendo más allá de la mera transmisión de información. La preocupación es formar un docente reflexivo y capacitado tecnológicamente que sea capaz de enfrentar los desafíos del siglo XXI con respuestas motivadoras y pedagógicamente sólidas.

2. DESARROLLO

2.1. Fundamentos conceptuales

La gamificación se basa de manera fundamental en la aplicación de manera estratégica de varios elementos junto a dinámicas pertenecientes al diseño y desarrollo de juegos, motivando y guiando al comportamiento de las personas en las que se aplica para impulsar de esta manera la resolución de conflictos en situaciones ajenas al entretenimiento.

2.2. La gamificación

Rojas (2021) define la gamificación como “la integración de componentes fundamentales de los juegos (llamados elementos) y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos,” lo que significa que, entre todas las áreas, el sector educativo ha sido testigo del mayor crecimiento en implementación. Rojas (2021) continúa enfatizando que “la gamificación como estrategia, a pesar de que los mecanismos de recompensa y progreso son tan antiguos como la propia civilización, tomó forma alrededor del año 2000 como un concepto de tecno-diseño, y ganó popularidad dentro del ámbito educativo alrededor del año 2010.” Así, la gamificación, como se determina, no es una técnica de marketing.

Representa un enfoque metodológico y sistemático novedoso que mecaniza e incorpora marcos digitales. Es importante distinguirla de la ludificación (o el enfoque más básico del Aprendizaje Basado en Juegos). Los juegos originales (o tradicionales) tienen un objetivo primario definido de entretenimiento. La gamificación, por otro lado, tiene un objetivo primario de utilizar las mecánicas de juego con fines extrínsecos (para facilitar la comprensión de un concepto o inducir un cambio de comportamiento).

2.3. Diferencias con otros métodos de enseñanza

Estructura de la evaluación: El proceso de aprendizaje está estructurado por el sistema incorporado de gamificación como uno de avance y recompensa continua; a diferencia de la evaluación tradicional donde el enfoque se pone en una calificación final.

Enfoque: En contraste con los resultados de aprendizaje del enfoque basado en proyectos, la gamificación enfatiza el disfrute de la experiencia y el ciclo de retroalimentación.

Mecánicas fundamentales: Un sistema de gamificación tiene componentes fundamentales llamados ABP (un acrónimo de Puntos Acumulados, Insignias y Tableros de Premios). La razón para incluir estos componentes es intercambiar retroalimentación

evaluativa por alguna forma de dominio de desafío motivacional durante la adquisición de habilidades, en lugar de la recopilación de calificaciones.

Una definición más reciente e inclusiva es dada por Solís-Acosta (2024) quien afirma: "El despliegue sistemático y estructurado de dinámicas emocionales y sociales, mecánicas (reglas y sistemas de puntuación) y componentes derivados de juegos (insignias, avatares, clasificaciones) para la mejora intencional de la motivación intrínseca situacional, el compromiso y la adquisición de habilidades en contextos formativos limitados por un marco de trabajo basado en juegos trabajo estructurado y sistemático." Esta definición enfatiza el elemento sistemático de la definición que es estratégico, no auxiliar, en su enfoque.

2.4. Fundamentos teóricos

En la actualidad, el sistema educativo enfrenta una serie de retos complejos, particularmente en los niveles de educación elemental, donde resulta esencial propiciar entornos que estimulen la participación y sostenida del estudiantado. Uno de los factores determinantes en este nivel formativo es la motivación, ya que incide de manera directa en los procesos cognitivos y en el desarrollo de competencias socioemocionales. En este sentido, la realización de nuevos métodos de hiotectura son claves para optimizar cada proceso en el viaje de aprendizaje de un alumno.

Particularmente, la gamificación ha surgido como una nueva teoría pedagógica para aumentar la experiencia educativa con estructuras de aprendizaje en forma de juego formalizadas. Este paradigma cambia de emplear juegos en clase a incorporar sistemas lúdicos como recompensas, logros y misiones para mejorar el compromiso emocional de los estudiantes, un sentido de dominio y un esfuerzo sostenido en el trabajo escolar.

El presente trabajo tiene como finalidad analizar la eficacia de la gamificación como estrategia didáctica aplicada al contexto de la educación elemental, evaluando su potencial para favorecer un aprendizaje significativo y sostenido. Esta propuesta metodológica se ha consolidado progresivamente como una alternativa válida para

incrementar la motivación, fomentar el interés por los contenidos curriculares y promover un rol más activo por parte del alumno en su proceso formativo.

Así, en contextos educativos en los que la desmotivación puede obstaculizar la construcción del conocimiento, la gamificación emerge como una herramienta pedagógica relevante, que no solo anima las actividades del aula, sino que también ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales fundamentales durante los primeros años de escolarización.

La gamificación se define como una estrategia pedagógica donde se integra elementos, dinámicas y mecánicas propias del juego en contextos no lúdico, específicamente educativos, de tal manera que fomente la motivación, el compromiso y el aprendizaje activo de los estudiantes, transformando las actividades académicas en experiencias que resulten más enriquecedoras y estimulantes para el educando.

La gamificación se basa en la combinación de los conocimientos de la psicología educativa, la teoría del juego y la pedagogía constructivismo; dado que aprovecha los principios como el refuerzo positivo los logros progresivos de metas y reconocimiento del esfuerzo, siendo así que Deci y Ryan (1985), señalan en la teoría de la autodeterminación que estos aspectos aumentan la motivación intrínseca, incrementado el compromiso y la efectividad en las actividades a realizar. En el plano del juego donde se aplican las recompensas, los niveles, misiones o tableros de clasificaciones, generan estructuras de objetivos y una retroalimentación inmediata, promoviendo el pensamiento estratégico y lógico al igual que una autorregulación del aprendizaje.

En esta misma línea, la gamificación se alinea de los principios de la pedagogía constructivista donde el conocimiento se construye a partir de la experiencia, la exploración y la interacción social de Piaget (1973) y de Vygotsky (1978), al igual que con la teoría del aprendizaje significativo del Ausbel (1963), quien postula que el aprendizaje no se limita a la memorización, si no a comprender, transferir y usar los conocimientos de manera crítica y creativa y esto ocurre de manera eficiente cuando el estudiante está motivado, participa activamente y recibe retroalimentación constante

siendo así que los nuevos conocimientos se relacionan de manera sustancial y no arbitraria con lo que el estudiante ya conoce, de forma que el incorporar los contenidos mediante estrategias dinámicas contextualizadas, la gamificación permitirá conectar los intereses previos, las emociones positivas y los conocimientos adquiridos, favoreciendo una retención duradera de los conocimientos y una comprensión más profunda.

La gamificación educativa está diseñada para poder responder a los diferentes estilos de aprendizaje y permite adaptar los contenidos de forma dinámica y flexible. Se compone de elementos como recompensas, insignias, retos, desafíos, retroalimentaciones inmediatas, narrativa y escenarios competitivos; estos componentes se combinan para crear experiencias educativas dinámicas, interactivas, facilitando la conexión entre conocimientos previos y nuevos aprendizajes, fortaleciendo tanto la motivación intrínseca como extrínseca de los estudiantes y propiciando un aprendizaje significativo y activo (Zambrano & Solano, 2025).

Los elementos principales que conforman la gamificación son las recompensas e insignias que sirven para reconocer los logros y fomentar la motivación intrínseca y la extrínseca, mediante la retroalimentación y promoviendo a la superación personal y mejoramiento constante (Zambrano & Solano, 2025).

Igualmente, los retos y desafíos consisten en plantear objetivos claros y específicos que estimulen el esfuerzo, la perseverancia y el pensamiento crítico de forma que incentive a los estudiantes a buscar soluciones ante obstáculos. A su vez la retroalimentación inmediata permite a los estudiantes conocer en tiempo real su desempeño, identificar errores y mejorar sus estrategias de aprendizaje lo que brindará mejorar la autoeficiencia y el aprendizaje autorregulado (Zambrano et al., 2020).

De igual forma la narrativa significativa, facilita la inmersión en el contenido y contextualizar las actividades dentro de un storytelling o ambientación que sea atractiva incrementando la conexión emocional y cognitiva con el material (Zambrano & Solano, 2025). Más que simplemente una falta de interés entre los alumnos, lo que probablemente

genera una brecha más grande es la intensificación de la inquietud por una educación accesible (Núñez, Vega, & Sierra, 2025).

La adherencia a métodos de enseñanza que requieren un aprendizaje receptivo del material, la memorización y evaluaciones sumativas severas fomenta un ambiente educativo caracterizado por la desidia y la falta de interés, reduciendo la importancia de la educación. Citando a Peñafiel et al (2024), la gamificación promueve el trabajo en colaboración y personalizado, generando un proceso significativo en las habilidades cognitivas de los estudiantes, al mismo tiempo que ayuda a fomentar la creatividad, concreción, interés en los contenidos, esto permite que los estudiantes logren mantener la atención y un compromiso constante ya que existe un balance entre la dificultad de las actividades y la retroalimentación que se recibe, facilitando el aprendizaje activo (Núñez, Vega, & Sierra, 2025).

Visto desde el ámbito socioemocional, esta estrategia proporciona al desarrollo de habilidades sociales como la comunicación efectiva, trabajo en equipo y la interacción interpersonal, factores esenciales para una educación integral. Como mencionan Wong & Yunus (2021), el uso de juegos y actividades lúdicas refuerza a mejorar la autoestima y la autoeficacia de los estudiantes.

Del mismo modo, la implementación adecuada de estrategias gamificadas requiere de un diseño contextualizado y adaptada a las características y necesidades de los estudiantes para que de esta forma impacte positivamente en el rendimiento académico facilitando el desarrollando efectivo de competencias, al convertir tareas y problemas en desafíos lúdicos que permite al estudiante practicar, cometer errores reduciendo el miedo al fracaso, fomentando la resiliencia y la gestión emocional, bajo un entorno más seguro, eficiente, integral y holístico que con métodos tradicionales, permitiéndole al estudiante a aprender a tomar decisiones sobre su propio aprendizaje y avanzar a su propio ritmo (Rivas, Solano, & Mora, 2025).

Sin embargo, el impacto que tiene sobre el rendimiento escolar no es automático, Villavivencio et al (2025) subraya que la capacitación docente es crucial para una

implementación apropiada de actividades gamificadas, ya que un docente bien formado puede aprovechar adecuadamente al máximo estas técnicas seleccionando y adaptando estratégicamente para que los elementos de juego se alineen con los objetivos de aprendizaje en diferentes niveles educativos asegurando que la actividad no se desvíe del contenido educativo, sino que lo potencie.

De la misma manera, el uso de recursos didácticos tanto físicos como digitales es fundamental para la aplicación de la gamificación, el utilizar herramientas y plataformas que sean apropiadas para la edad de los estudiantes, a los contenidos de la asignatura y los recursos tecnológicos disponibles, asegura que la experiencia sea más fluida y efectiva.

El auge de la tecnología educativa ha proporcionado de diversas aplicaciones y plataformas que ofrecen el diseño y manejo de actividades gamificadas que además de optimizar el tiempo de preparación y retroalimentación le permiten al docente adaptar los contenidos a diferentes niveles y estilos de aprendizaje, reforzando la motivación grupal e individual. Entre los recursos más empleados por los docentes se encuentran:

Kahoot, Quizizz y Socrative son plataformas que permiten diseñar cuestionarios interactivos, que fomentan la participación y resultan altamente motivadoras para los estudiantes, generan una competencia amistosa, autoevaluación y retroalimentación.

Por otro lado, también las aplicaciones de Classcraft, ClassDojo, Edmodo se utilizan para la gestión de dinámicas colaborativas, reconocimiento de logros, insignias o medallas virtuales, estas apps facilitan el seguimiento del progreso y la motivación continua del estudiante. Las aplicaciones de Educaplay, Genially, Canva permiten elaborar actividades creativas y personalizadas, como juegos de memorias, presentaciones interactivas, fomentando la autonomía y la creatividad tanto del docente como del estudiante.

Quizlet y Anki son plataformas que se emplean para la memorización, mediante tarjetas digitales colaborativas donde los estudiantes pueden diseñar y compartir recursos, de igual forma Brainscape y Cerebriti ayudan con la creación de flashcards y juegos educativos.

Sin embargo, la gamificación no solo debe ser vista como una herramienta que depende únicamente de lo digital, el empleo de materiales físicos es igual de eficiente para crear experiencias de aprendizaje lúdico y colaborativo. Los tableros de juegos, tarjetas, fichas y rompecabezas son recursos que pueden motorizar dinámicas presenciales, su uso incrementa la inmersión y compromiso en estudiantes especialmente de educación básica.

El reconocimiento simbólico, estimula la perseverancia y el sentido de logro dentro del proceso educativo, esto puede ser presentado mediante insignias, medallas y diplomas; por otra parte, el material manipulativo adaptado para desafíos matemáticos, lingüísticos o científicos también facilita el aprendizaje activo y el desarrollo de competencias prácticas.

La gamificación y el advergaming son conceptos que se encuentran relacionados con el uso de elementos de juego, sin embargo, existen diferencias claras que se debe considerar antes de uso aplicación. La gamificación como ya ha sido definida consiste en la aplicación de mecánicas de juegos en contextos no lúdicos para motivar, incentivar la participación y mejorar los resultados en áreas como la educación y su objetivo principal es potencial la motivación y el compromiso del usuario como la actividad. Como dice Gaitán (2025) la gamificación traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo y profesional para facilitar la interiorización de conocimientos y mejorar habilidades en un entorno más divertido y motivador.

2.4.1. Teoría de la autodeterminación (TAD)

Primero articulada por Deci y Ryan en 1985, la Teoría de la Autodeterminación (SDT) afirma que la motivación se maximiza a través del cumplimiento de tres necesidades psicológicas que son innatas y universales para toda la humanidad:

Autonomía: La necesidad de tener control sobre las propias acciones. En la gamificación, se puede decir que un estudiante tiene autonomía cuando se le permite elegir rutas de aprendizaje, personalizar avatares o seleccionar el orden de las misiones que debe realizar (López Fernández & Pérez López, 2024)

Competencia (o dominio): La sensación de efectividad en el compromiso con el entorno. Las mecánicas de niveles, los puntos de experiencia (XP) y las barras de progreso proporcionan a los aprendices retroalimentación inmediata y tangible y validación por sus esfuerzos a medida que demuestran dominio de los conceptos (Sánchez García & Ruiz Guzmán, 2023).

Relación (o pertenencia): La experiencia de sentirse conectado y tener una relación con los demás. Esto se potencia a través de sistemas gamificados colaborativos, trabajo en equipo y participación en clanes o guildas donde se celebra a los ganadores y se fomenta la ayuda mutua en relación con la resolución de problemas (Herrera & Castro, 2023).

Debido al cumplimiento de las tres necesidades mencionadas anteriormente, la gamificación logra la internalización de la motivación extrínseca al convertir las recompensas extrínsecas (puntos) en un motivador intrínseco por el placer de la tarea de aprendizaje.

2.4.2. El Constructivismo social de Vygotsky

El enfoque constructivista social señala que el conocimiento se elabora activamente mediante la interrelación social y su contexto cultural. La gamificación se adapta a este principio:

Construcción colaborativa: La mayor parte de los retos gamificados en el aula elemental se distribuyen de manera que deben ser resueltos en equipo. Esto promueve el significado de la negociación, el compartir, y el apoyo mutuo, que son vitales en el proceso de construcción del conocimiento en conjunto (Pérez & González, 2023).

Zona de desarrollo próximo (ZDP): Misiones gamificadas son con frecuencia distribuidas de manera que la complejidad de la tarea a resolver se va incrementando, de forma que el estudiante está constantemente en trabajos desafiantes. El más capaz en el grupo (andamiaje) puede asistir a un compañero que encuentra un nivel bloqueado, y lo hace dentro de la ZDP (Rojas, 2021).

2.4.3. La teoría del flujo (Flow)

El Flow, que en español se traduce como Corriente, se refiere a un estado de inmersión y concentración total en una actividad, el cuál es alcanzado cuando existe un balance entre el nivel de desafío de la actividad y el nivel de habilidad que posee la persona.

Mantenimiento de la atención: Principalmente, el objetivo del diseño gamificado es crear este estado constante de Flow. El desafío, si es demasiado bajo, resultará en aburrimiento (apatía). Si es demasiado alto, los estudiantes se frustran (ansiedad). El sistema de progresión de niveles en la gamificación asegura que, a medida que las habilidades del estudiante aumentan, el desafío también aumenta, así, la inmersión y la atención se mantienen (López & Navarro, 2024).

Feedback inmediato: El Flow, en este caso, depende de la retroalimentación. La retroalimentación es lo que permite al individuo cambiar sus acciones casi instantáneamente. Los sistemas de puntuación instantánea y las notificaciones de éxito o fracaso en la gamificación brindan amplias oportunidades para este ciclo de retroalimentación inmediata.

Estos tres marcos teóricos explican la efectividad de las mecánicas del juego: la TAD explica por qué (motivación), el Constructivismo Social explica cómo (socialización), y la Teoría del Flujo explica cuándo (inmersión) la estrategia debe ser aplicada para proporcionar el aprendizaje efectivo máximo.

2.5. La educación básica elemental y la gamificación

La educación básica y el establecimiento de bases pedagógicas para la alfabetización y la numeración, junto con la educación básica de elementos de la enseñanza de la crítica, también coinciden con el periodo donde motivaciones externas se convierten en motivaciones internas.

La gamificación en la educación es una de las herramientas más importantes para disociar las iniciativas educativas. Actividades simuladas similares a juegos a través de la

gamificación ayudan a agudizar niveles cognitivos únicos, como el pensamiento crítico y el empleo de diferentes niveles de estrategias, así como en el ámbito correlato afectivo del control y el contrarresto de intolerancias como las frustraciones, y los niveles sociales y motivacionales de orientaciones a metas (Gómez Martín & Alarcón Mendoza, 2022). La capacidad de diseñar las caras del aprendizaje a través de los avatares y las narrativas los mantiene en los entornos, mejora la comunidad de pensamiento y pertenencia y la identidad de los estudiantes en la clase (Rojas, 2021).

2.5.1. La gamificación como recurso pedagógico

La gamificación se convierte en un recurso de metodología activa, aplica la estructura motivacional y varios elementos de carácter lúdico para lograr un proceso óptimo de enseñanza aprendizaje.

2.5.2. La gamificación como medio de enseñanza y aprendizaje activo

En el resto de la clase, las actividades de aprendizaje y enseñanza de la gamificación funcionan bajo la doctrina del constructivismo. Los estudiantes ya no son considerados meros receptores subestimados. Están completamente inmersos en los juegos donde cada individuo es capaz de tomar decisiones, cuyas consecuencias influyen en el resultado de la misión, que es uno de los principales constituyentes de la experiencia de aprendizaje (Johnson & Foste, 2020).

La gamificación ofrece una multitud de ventajas pedagógicas, como la fragmentación del conocimiento, que considera la partición de conceptos generales en 'misiones' o 'micro-lecciones' para una mejor asimilación y gestión de la carga cognitiva (López & Navarro, 2024). Sus ventajas emocionales y motivacionales son las más fuertes, penetrando incluso cuando el 'flujo' o 'inmersión' alcanza niveles de rendimiento óptimo. En este escenario, la presión de los exámenes es reemplazada por la exfiltración de la búsqueda.

El despliegue de la gamificación en el currículo escolar se realiza a través de la reconstrucción del proceso evaluativo de la evaluación formativa. Sin embargo, es necesario que el docente se someta a un desarrollo de competencias digitales, y el diseño

caprichoso debe asegurar que la gamificación organizada sirva al objetivo pedagógico previsto (López Fernández & Pérez López, 2024). Los sistemas de insignias y puntos reemplazan las calificaciones parciales, mientras que la evaluación final se gamifica y puede ser la 'campana' que muestra la maestría alcanzada.

2.5.3. Avance del valor cultural a través de la gamificación

La utilización de elementos de juego contribuye a una mejor comprensión de la cultura. Al crear la narrativa de la experiencia basada en juegos, los docentes pueden vincular las tareas a figuras locales, leyendas autóctonas y tradiciones culturales inmateriales de la región. Un caso es una Actividad de Juego de Rol diseñada para alumnos en la que los integrantes progresan al aprender sobre la indumentaria, tradiciones y lenguajes de una civilización indígena concreta, transformando el currículo de estudios sociales en una aventura interesante.

La identidad cívica se ve reforzada con la incorporación del desarrollo narrativo con el folclore local y la instrucción histórica basada en historias, especialmente en el caso de América Latina. Por otro lado, la gamificación en el contexto global se centra en la duplicación de escenarios de sostenibilidad, así como en la toma de decisiones éticas, infundiendo así valores universales de administradores y defensores del medio ambiente (Solís Acosta, 2024). Esto implica, como argumentan López-Fernández y Pérez-López (2024), que los maestros se transforman en diseñadores instruccionales culturalmente hábiles.

2.5.4. Beneficio emocional

La experiencia de integrar la gamificación en la educación primaria es la que más impacta a los estudiantes en el nivel primario. Estos beneficios de formación social y emocional son los que más se aprecian.

2.5.5. Impacto de la gamificación en la motivación y el desarrollo cognitivo infantil

Un ejemplo de educación básica es la introducción a la lectura y la escritura, así como a las matemáticas introductorias. El período de edad de 6 a 12 años es un período

importante para la adquisición de motivación externa. En esta etapa, la motivación es predominantemente extrínseca, pero el objetivo es desplazarse hacia la motivación intrínseca, por ejemplo, el disfrute de la tarea por sí misma.

La gamificación funciona en este grupo de edad porque, a medida que aprenden, el aprendizaje basado en juegos a esta edad puede integrar el juego y el aprendizaje. Este es el grupo de edad más capaz de responder a la estructura del juego y de divertirse aprendiendo. Cuantas más secuencias de aprendizaje tipo juego experimente un niño en relación con las competencias deseadas, más experiencias de aprendizaje gamificado habrá en relación con las competencias deseadas. La capacidad de ‘analizar’ un caso particular como un ejemplo de cognición permite que el aprendizaje ‘analice’ y ‘experimente’ al mismo tiempo (Gómez Martín & Alarcón Mendoza, 2022). El nivel de ‘proyecto de investigación’ es el más alto en el marco de gamificación. Incorporar elementos similares a un juego, como completar el caso ‘analizando’, añade varios niveles de aprendizaje. A los niños les gusta esto. Estas experiencias de aprendizaje refuerzan la motivación para aprender y la orientación hacia objetivos. La capacidad de elegir y personalizar un personaje de juego y una narrativa basada en la historia es particularmente motivadora y apoya el desarrollo de un sentido de pertenencia a la comunidad de ‘aprendizaje’ (en este caso, el aula) (Rojas, 2021).

2.5.6. Reducción del miedo al fracaso y gestión de la frustración

En el entorno de aprendizaje no progresivo, un aprendiz es culpado y menospreciado por obtener un cero. La gamificación ignora la controversia y replantea un ‘fracaso’ como un ‘intento fallido’ o una ‘vida perdida’ que puede recuperarse. Este enfoque lúdico tiene dos principales resultados emocionales:

Tolerancia a la frustración: Una constante reatribución de la posibilidad de ‘reiniciar’ un nivel o ‘vidas’ sin una penalización permanente fomenta y construye resiliencia y la capacidad de tolerar la frustración, un componente clave del proceso de aprendizaje (Martínez, Torres, & Vargas, 2022).

Aceptación de la experimentación: La disposición a aceptar un riesgo y el ‘abandono controlado’ del costo emocional del fracaso necesario para la disposición a estar equivocado es lo más importante para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo (Herrera & Castro, 2023).

2.5.7. Fomento de la empatía y el liderazgo distribuido

La gamificación fomenta la dinámica de clanes, gremios y equipos y, por lo tanto, requiere que los estudiantes trabajen de manera interdependiente para lograr un objetivo común.

Empatía y toma de perspectiva: En un sistema interdependiente, cada componente añade valor al conjunto, por lo que se espera que cada estudiante rinda al máximo. Los estudiantes deben ser empáticos con los desafíos que enfrentan otros para poder ayudarlos y ofrecer andamiaje, un aspecto importante descrito en el trabajo de Herrera y Castro (2023).

Destrezas de comunicación y liderazgo: Cada misión implica dividir a los participantes en diferentes roles rotativos (líder de la misión, recolector de recursos y estratega de la misión), lo que ayuda a los participantes a aprender la importancia de la comunicación efectiva mientras también entienden que el liderazgo es algo que se realiza en las tareas, no una posición fija.

2.5.8. Integración curricular y transformación de la evaluación

El enfoque de la gamificación supera el resto de la evaluación, ya que implica una reorganización significativa del currículo que fomenta un cambio de paradigma hacia el pensamiento sistémico. La ingeniería de insignias no es suficiente. Por lo tanto, se necesita una integración curricular vertical y horizontal.

Integración vertical: Cuando la organización de los niveles de una experiencia gamificada se realiza de manera racional, sistemática y progresiva, se aplica la integración vertical. Todas las actividades de aprendizaje necesitan ser diseñadas y conectadas con los resultados de aprendizaje del currículo de una manera que sean mutuamente dependientes

para el progreso en el juego y el dominio del currículo. Por ejemplo, en el Nivel 3, se requiere que el estudiante posea un entendimiento profundo de las estructuras de conocimiento presentes en el Nivel 2.

Integración horizontal: Esto abarca múltiples disciplinas. Una iniciativa de gamificación de gran escala podría contar con un tema central unificador (como el ecosistema local) y subdividirse en tareas de Matemáticas (cálculos de población), Lengua (redacción de informes de campo) y Estudios Sociales (efectos ambientales), ilustrando así la interconexión interdisciplinaria del mundo real.

2.5.9. Transformación de la evaluación formativa

Con la gamificación, la evaluación se convierte en un proceso continuo y formativo que va de la mano con las prácticas pedagógicas progresivas actuales, reconfigurando los límites de la evaluación.

Desplazamiento del énfasis: Cambiando el enfoque de énfasis de la calificación final al avance de las etapas visibles. El Sistema de Puntos de Experiencia (XP), junto con las insignias, reemplaza las calificaciones parciales como las principales métricas de esfuerzo y logro. Esto asegura una motivación sostenida ya que el aprendiz recibe retroalimentación continua en cada paso (López & Navarro, 2024).

El examen como culminación (Boss Fight): La evaluación sumativa final solía ser una prueba independiente; ahora es el ‘Jefe Final’ o ‘Misión Épica’ que integra todas las habilidades y conocimientos acumulados durante la campaña. Esto otorga un sentido de propósito y contexto al clímax del esfuerzo.

2.6. Promoción de valores culturales a través de la gamificación

La gamificación se establece como un mediador cultural, integrando desafíos, narrativa y además recompensa para reforzar la identidad, la unión y el respeto, transmitiendo valores y manteniendo tradiciones culturales con motivación.

2.6.1. La gamificación como herramienta para fortalecer la identidad cultural

Las narrativas inmersivas: Los educadores pueden entrelazar geografía, historia local y leyendas como el escenario y fuerza impulsora de la narrativa gamificada (OEI, 2020). Por ejemplo, el “Viaje del Héroe” puede implicar que los estudiantes atraviesen y documenten virtualmente sitios arqueológicos dentro de su región.

Valores cívicos y éticos: En lo que respecta al juego, las decisiones tomadas deben ser morales (por ejemplo, la decisión de optar por el sabotaje o el trabajo en equipo) Esto permite practicar la enseñanza de la ética cívica como la honestidad, la equidad y la responsabilidad social en el contexto de una arena segura para un pensamiento profundo y la reflexión (Solís Acosta, 2024).

2.6.2. Desarrollo de la ciudadanía digital

Dado que la mayoría de los elementos del juego se utilizarán dentro de un entorno digital, esta estrategia se convierte en una parte integral del proceso de aprendizaje de la Ciudadanía Digital.

Etiqueta y fair play: El uso de tablas de clasificación siempre va acompañado de estrictas reglas de Juego Limpio. En el juego, los estudiantes interactúan en foros y muros, y aprenden la netiqueta del respeto a la propiedad intelectual, la gestión de identidad y en línea (Rojas, 2021).

Preocupaciones éticas y de privacidad: La gamificación debe también ejemplificar innovaciones en seguridad de datos que enseñen de forma indirecta, paso a paso, a los estudiantes (y a sus padres) cómo gestionar su información personal en un contexto en línea, preparando así a los estudiantes para el uso ético y responsable de la tecnología actual.

2.7. Síntesis y enfoques pedagógicos aplicables

Se centra en la realización de la integración con intención de todos sus elementos de carácter lúdico con enfoque constructivista y social, generando una transformación de la experiencia en el aprendizaje en participación activa.

2.7.1. Enfoque de investigación

La investigación emplea un enfoque que combina herramientas cualitativas y cuantitativas. La parte cualitativa es esencial para crear el marco teórico, elaborar el diseño de la propuesta de gamificación y obtener una comprensión profunda de las experiencias y percepciones de docentes y alumnos. La parte cuantitativa es fundamental para medir de manera objetiva cómo la intervención afecta tanto la motivación (a través de escalas) como el rendimiento académico (mediante exámenes estandarizados).

2.7.2. Tipo de investigación

La investigación se considera un tipo de estudio planificado. Su meta principal, que coincide con el propósito general del ensayo, es desarrollar una intervención particular. Esto abarca un modelo de gamificación que busca favorecer un aprendizaje efectivo en el ámbito de la educación primaria básica. Este enfoque de investigación tiene como fin ofrecer una solución práctica y fácilmente reproducible al inconveniente que ha sido identificado.

2.7.3. Diseño de investigación

El enfoque del estudio es cuasi-experimental. Se empleará un solo grupo de tratamiento (que experimentará la estrategia de gamificación) junto a un grupo control (que seguirá con el método tradicional) en un marco de evaluaciones previas y posteriores. Esta metodología permite al investigador deducir relaciones de causa y efecto entre la variable independiente (gamificación) y las variables dependientes (motivación y desempeño) mientras se controlan otras variables, en la medida de lo posible, en el entorno educativo.

2.7.4. Población y muestra

La población se compone de alumnos y maestros de primaria, específicamente de tercer y cuarto grado en una escuela privada. La selección de la muestra será de tipo no probabilística, eligiendo dos grupos de estudiantes que sean comparables; uno funcionará como el grupo experimental y el otro como el grupo de control. Los profesores a cargo de

estos grupos también formarán parte de la muestra para recopilar sus opiniones sobre la implementación.

2.7.5. Instrumentos y técnicas de recolección de datos

Se utilizarán técnicas de triangulación de datos para lograr una comprensión integral del fenómeno:

Entrevistas semi-estructuradas: Se utilizarán con los docentes para examinar sus pensamientos sobre la utilidad de la gamificación, los obstáculos en la implementación (como la barrera de gestión del tiempo en el Gráfico 5) y el impacto consecuente en el clima del aula.

Grupos focales: Se realizarán con los estudiantes de los dos grupos, espectro de la calidad de datos y el compromiso y colaboración que la estrategia que la organización les asigna.

Encuesta: Se evaluará la motivación intrínseca y la efectividad en avances y las pantallas en el uso de la metodología gamificada en el lavado, y en el pre y post pruebas.

Prueba de rendimiento: A los dos grupos se les aplicará una evaluación estándar de post test para valorar el nivel de conocimientos y habilidades adquiridos.

2.7.6. Procedimientos de análisis de la información

Cualitativo: Las grabaciones de las entrevistas y los grupos focales serán sometidas a análisis temático con el propósito de descubrir patrones, tendencias y categorías que se repiten en opiniones de los participantes. Sustentarás en esto los análisis cuantitativos.

Cuantitativo: Estos datos serán analizados mediante inferencia estadística y se obtendrá la media y desviación típica de la puntuación en motivación y logro. Para comprobar que el impacto entre el Grupo Experimental y el Grupo de Control es significativo, le aplicaremos la prueba T de dos colas para la comparación. Este nos

ayudará a ver si se puede comprobar que el uso de gamificación está en la enseñanza más efectiva que el sistema tradicional.

2.8. Resultados

Motivación y compromiso

¿Cuán motivado te sientes acerca de aprender con actividades gamificadas que utilizan puntos y medallas en comparación con hacer clases sin juegos?

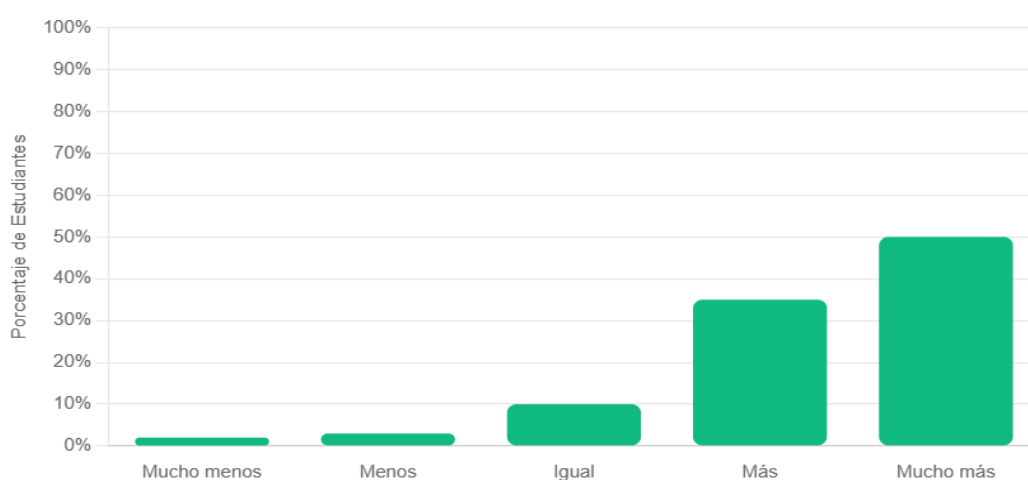


Figura 1. Escala Likert: mucho menos, menos, igual, más, mucho más.

El análisis de desmenuzar la motivación y el compromiso anteriormente sirve como prueba del argumento principal del ensayo: la gamificación es un enfoque pedagógico intrínsecamente motivador. La evidencia indica que un asombroso 85% de los estudiantes de primaria indicaron que se sentían “Más” o “Mucho más” motivados para usar elementos de gamificación en comparación con las metodologías tradicionales. Se puede concluir que el uso de mecánicas gamificadas que incluyen puntos, insignias y narración, de hecho, satisface las necesidades psicológicas de autonomía y competencia defendidas por la Teoría de la Autodeterminación. Precisamente es la alta motivación la que sirve como catalizador para la participación activa y, por lo tanto, un aprendizaje más efectivo.

Efectividad y comprensión

¿Sientes que las actividades gamificadas te ayudan a entender y recordar mejor los conceptos?

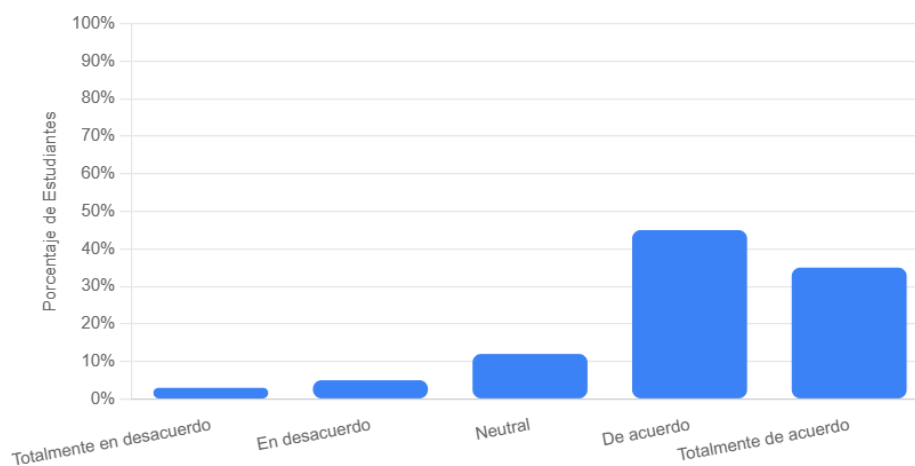


Figura 2. Escala Likert: *totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, neutral, de acuerdo, totalmente de acuerdo.*

Con respecto a la comprensión y efectividad de los contenidos, los resultados muestran que la percepción positiva va más allá de la simple distracción. Un 80% de los encuestados estuvo “De acuerdo” o “Totalmente de acuerdo” en que la gamificación les ayuda a comprender y recordar los conceptos de manera más efectiva. Esto es importante porque vincula el compromiso emocional con el desempeño cognitivo. La estructura cíclica de la gamificación, que implica la repetición y uso continuo de ideas a diferentes niveles del juego, mejora la memoria a largo plazo al disminuir la carga cognitiva, lo que hace que el proceso educativo sea más atractivo y motivador.

Habilidades sociales y colaboración

¿Te motiva la gamificación a trabajar junto a tus colegas para encontrar soluciones y enfrentar obstáculos?

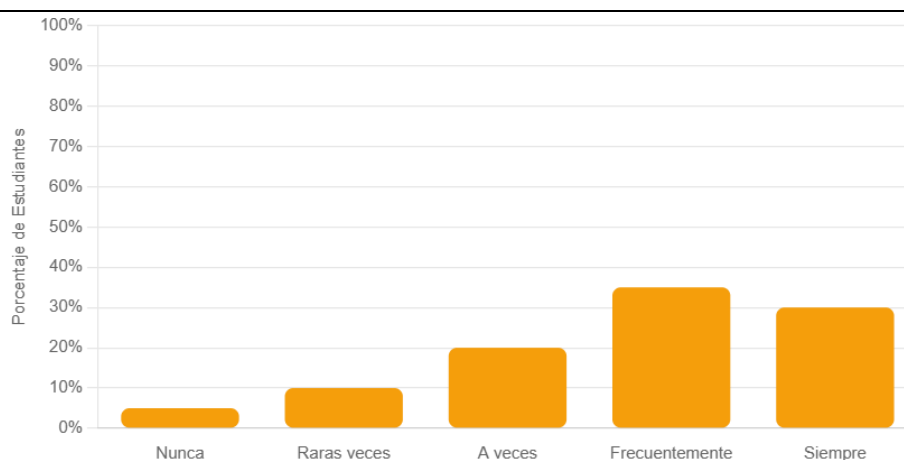


Figura 3. Opciones: nunca, raras veces, a veces, frecuentemente, siempre.

El efecto en el desarrollo socioemocional es igualmente importante. El 65% de los estudiantes afirmó que la gamificación los motiva a interactuar y colaborar con sus compañeros “A menudo” o “Siempre.” Esta alta incidencia de colaboración respalda la teoría del Constructivismo Social donde los desafíos grupales requieren que los estudiantes negocien, compartan conocimiento y dividan roles para lograr un objetivo común (la recompensa o el siguiente nivel). Esto significa que la gamificación actúa como un medio poderoso para fomentar la colaboración, una habilidad blanda crucial, incluso en la educación primaria.

Retroalimentación y corrección de errores

¿Crees que obtener medallas o puntos te ayuda a reconocer qué errores estás cometiendo y cómo corregirlos?

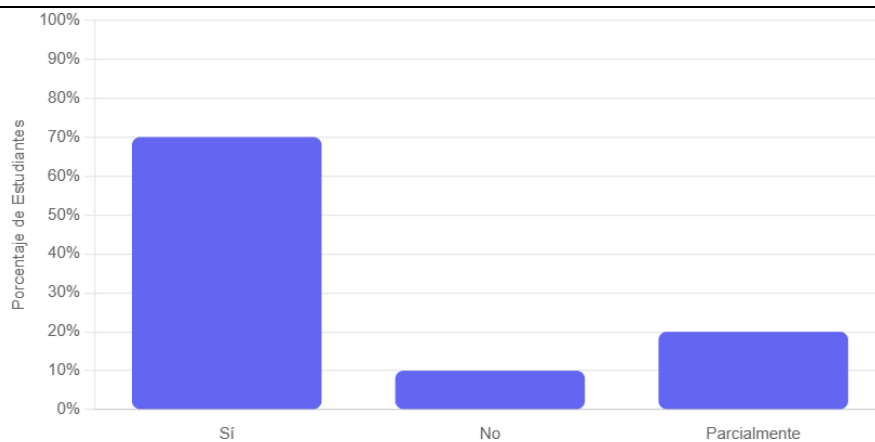


Figura 4. Opciones: sí, no, parcialmente.

Los hallazgos sobre la retroalimentación instantánea son particularmente informativos en relación con la corrección de errores. El 70% de los estudiantes dijo que ganar puntos e insignias les ayuda a “Sí” saber que están cometiendo errores y cómo corregirlos de inmediato. Esta estadística refuerza el argumento de que la retroalimentación en tiempo real, como característica del juego, es superior a la evaluación tradicional retrasada. La retroalimentación en tiempo real elimina la confusión, previene la fijación de conceptos erróneos fundamentales y ayuda al aprendiz a permanecer en un estado de “Flujo,” lo que mejora la persistencia y la mejora continua en el ciclo de aprendizaje.

Barreras de implementación docente

Como docente, ¿Cree usted que la implementación de la gamificación consume más tiempo de preparación que el método tradicional?

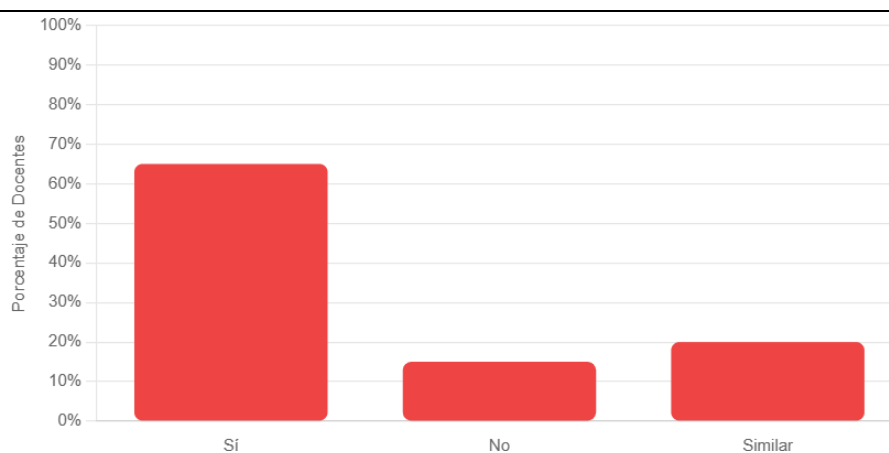


Figura 5. Opciones: sí, no, consumo de tiempo similar.

El uso de encuestas con los docentes da cuenta de la principal barrera de la implementación, a pesar de los avances pedagógicos que se han podido comprobar a nivel de los estudiantes. Un 65% de los maestros sostiene que la gamificación en el aula es más “costosa” en su preparación que la clase tradicional. Esta cifra da cuenta de que el uso de la estrategia es, de lejos, el más difícil de realizar en la práctica. Hay que tener en cuenta que se considera el desarrollo de gamificación en sistemas narrativos con cronogramas, que es una estrategia más sofisticada. Este resultado demanda un alineamiento en los sistemas de desarrollo profesional en educación para disminuir la carga administrativa y, en particular, la formación en la gamificación elaborada.

3. CONCLUSIONES

La implementación de la gamificación en la pedagogía elemental podría mejorar las experiencias de aprendizaje. Al promover el compromiso, el trabajo en equipo y la imaginación, la gamificación fomenta el trabajo original y constructivo. Esto sienta las bases para una preparación orientada hacia los próximos desafíos. Esto refuerza el argumento de que existe una necesidad de selección sistemática y deliberada de metodologías y técnicas.

Este ensayo tuvo como objetivo demostrar y probar la eficacia de la gamificación. Y, más importante aún, su capacidad para fomentar el compromiso y la motivación del

alumno en el proceso de aprendizaje. A medida que continuamos avanzando hacia un entorno de aprendizaje cada vez más dinámico e interactivo, la gamificación, particularmente en la educación primaria, será de suma importancia en la enseñanza y el aprendizaje.

El uso de la gamificación cumple su propósito ya que aumenta notablemente la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes de primaria. Esto se debe a que el uso de retroalimentación instantánea, insignias y sistemas de progresión gamifica los esfuerzos académicos. Por lo tanto, satisface las necesidades psicológicas de competencia y autonomía para involucrar a los estudiantes más que las estrategias tradicionales.

La gamificación, más que una tendencia, es la respuesta pedagógica que necesitamos para despertar la curiosidad en la educación a nivel primario. A través de este documento, hemos confirmado que la incorporación intencionada de elementos lúdicos no solo hace que la clase sea más placentera, sino que realmente allana el camino hacia la adquisición de un conocimiento sólido.

De hecho, la propuesta de gamificación es capaz de demostrarse como un excepcional catalizador para la motivación. Al permitir que el estudiante gane puntos, suba de nivel y enfrente desafíos, se rompen los sentimientos monótonos y agotadores de la rutina. Así, logramos un alto nivel de involucramiento en el proceso, cumpliendo plenamente el objetivo de colocar al estudiante en el epicentro de su aprendizaje.

Aún más importante, los aspectos emocionales del aprendizaje son solo una parte del conocimiento adquirido a través de la gamificación. La forma en que un estudiante estructura su pensamiento también se ve influenciada positivamente. La propia naturaleza del juego requiere que los niños apliquen y repitan conceptos para progresar, lo que solidifica su comprensión. Además, los sistemas de retroalimentación automatizados en el aprendizaje gamificado brindan a los estudiantes maneras inmediatas de rectificar sus errores y así el conocimiento se construye más rápido y de manera más eficiente que en los sistemas tradicionales de aprendizaje.

Hemos observado que, desde esta perspectiva, esta es una estrategia útil y las habilidades que son socioemocionales son extremadamente importantes. Los obstáculos que solo pueden ser superados con trabajo en equipo lo fomentan grandemente. Además, a través de estas actividades, ayudamos a construir un ambiente de aula que es más activo, socialmente gratificante y basado en el respeto mutuo.

A pesar de todo, el análisis práctico nos obligó a señalar la principal barrera de esta estrategia, que es el tiempo que lleva completar la estructuración por parte de los docentes. Esta es una estrategia efectiva, especialmente para los niños, pero los maestros necesitan asistencia. Así, la implementación exitosa de esta propuesta requiere que se reconozca el esfuerzo y se brinden capacitación, herramientas y apoyo reales que simplifiquen enormemente el diseño y las tareas administrativas.

Después de alinear las lecciones, la gamificación debería ser considerada relevante en la pedagogía. Este es el hilo común que conecta el plan de estudios con actividades que realmente cautivan el interés de la juventud. Por lo tanto, los problemas con los que estamos lidiando son de naturaleza institucional. La movilidad profesional continua y las herramientas adecuadas para apoyar la aplicación escalada y sostenible de la gamificación en la educación primaria aún son insuficientes.

4. RECOMENDACIONES

- Implementar la gamificación de forma planificada y alineada al currículo, asegurando que las actividades lúdicas respondan a objetivos pedagógicos claros y favorezcan un aprendizaje efectivo.
- Fortalecer la capacitación docente en diseño y aplicación de estrategias gamificadas, con apoyo institucional y acceso a recursos tecnológicos que reduzcan el tiempo de planificación.
- Integrar la gamificación como parte de la evaluación formativa, utilizando retroalimentación constante, niveles e insignias para valorar el progreso y la comprensión del estudiante.

- Promover actividades gamificadas colaborativas que desarrollen habilidades socioemocionales, identidad cultural y ciudadanía digital en los estudiantes de educación básica.

5. REFERENCIAS

- Gómez Martín, R., & Alarcón Mendoza, M. (2022). La gamificación en la enseñanza de las ciencias: Fomento del pensamiento crítico en estudiantes de primaria. *Educación XXI*, 25(1), 345-367. doi:<https://doi.org/10.5944/educxx1.25.1>
- Herrera, J., & Castro, S. (2023). El Juego de Roles Gamificado y el Desarrollo de la Empatía en Niños de 8 a 10 años. *Psicología Educativa y Desarrollo*, 25(1), 12-28. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9220021>LinktoDialnet
- Johnson, A., & Foste, J. (2020). Digital Engagement: The Future of Gamification in K-12 Learning. *Education Technology*, 28(1), 112-129. Obtenido de https://r4d.org/edtech-evidence/?gad_source=1&gad_campaignid=22671225032&gbraid=0AAAAADxvg2Y-PHYdmx3H8_qeI-yXQfAZO&gclid=CjwKCAjw6P3GBhBVEiwAJPjmLkcXh-umJ3HwzUkQvEjw2arss-XQlyiX27v10Gd-AHRNZ2HOygLx0RoCqPsQAvD_BwE
- López Fernández, J., & Pérez López, J. (2024). Modelos de diseño gamificado para el desarrollo de competencias digitales en el docente de educación elemental. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 29(1), 88-105. Obtenido de <https://journals.ucjc.edu/>
- López, A. C., & Navarro, R. (2024). Diseño de Micro-Retos Gamificados para la Reducción de la Carga Cognitiva en Matemáticas Elementales. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 19, 134-149. doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.02.011>

- Martínez, L., Torres, G., & Vargas, E. (2022). Gamificación y Flipped Classroom: Una Sinergia para el Compromiso en la Educación Elemental. *Computers & Education, 186*. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104555>
- Núñez, P., Vega, A., & Sierra, B. (2025). Eficacia a Largo Plazo de la Gamificación: Un Estudio Longitudinal sobre la Retención de Contenidos en Educación Básica. *Revista de Investigación en Psicología Educativa, 26*(1), 45-60. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ripe.2025.100101>
- Pérez, C., & González, M. (2023). La Desmotivación Estudiantil y el Reto de las Metodologías Activas en la Educación Básica. . *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, 16*(2), 56-74. doi:<https://revistas.uam.es/riee/article/view/16508>
- Rivas, J., Solano, I., & Mora, K. (2025). Barreras de Implementación: Análisis de la Brecha Digital en la Aplicación de Estrategias de Gamificación en Contextos Rurales. *Cuadernos de Investigación Educativa, 34*(1), 120-140. doi:<https://revistas.universidad.edu.uy/cie/article/view/1234>
- Rojas, P. (2021). Mecánicas de Juego y Rendimiento Académico: Análisis Predictivo en Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa (RELATEC), 20*(2), 101-118. doi:<https://relatec.unex.es/article/view/3914>
- Sánchez García, M., & Ruiz Guzmán, F. (2023). Impacto de la Gamificación en la Autorregulación del Aprendizaje en Primaria. *Revista de Educación a Distancia (RED), 72*(23), 1-22. doi:<https://revistas.um.es/red/article/view/575971>
- Solís Acosta, D. (2024). Diseño de Experiencias de Aprendizaje Gamificadas basado en Narrativa: Un Enfoque para Habilidades Blando-Duras. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE), 17*(1), 45-63. doi:<https://www.researchgate.net/publication/380005001>

Zambrano, S., & Solano, H. (2025). Gamificación con herramientas digitales para potenciar el aprendizaje y la motivación en el entorno educativo. *Revista Fronteriza*, 5(1), 620. doi:<https://doi.org/10.59814/resofro.2025>.

6. ANEXOS

Anexo 1.



Anexo 2.



Anexo 3.



Anexo 4.



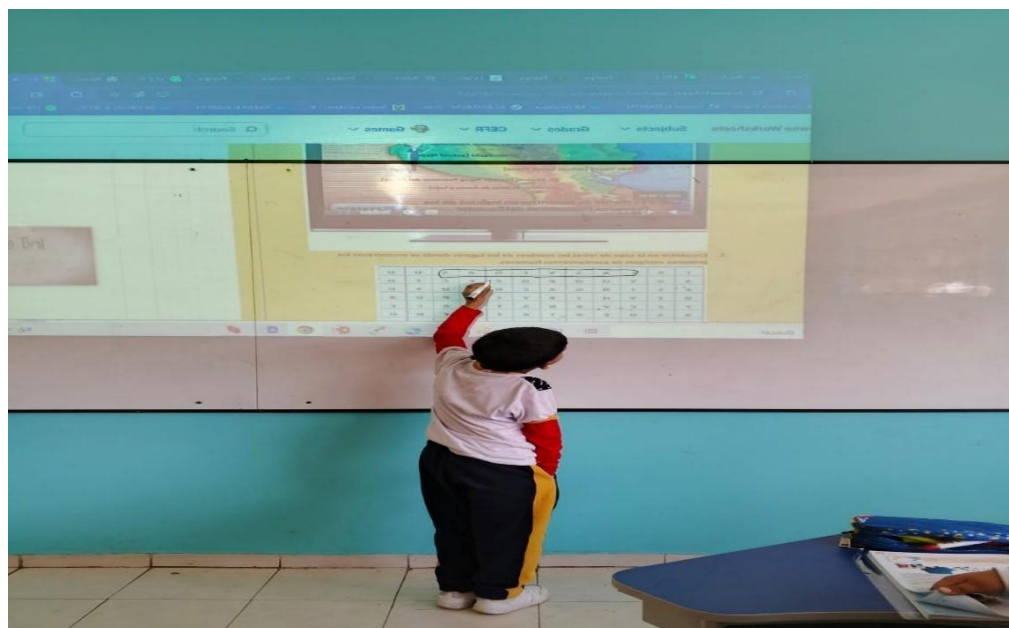
Anexo 5.



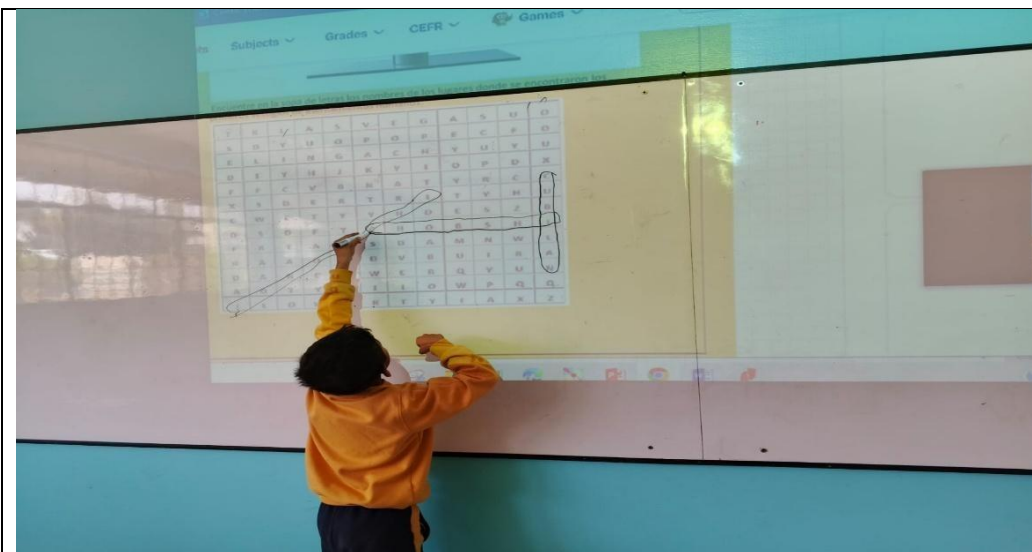
Anexo 6.



Anexo 7.



Anexo 8.



Anexo 9.



Anexo 10.

