



La gamificación como herramienta para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en la educación básica

Gamification as a tool to improve student motivation and engagement in basic education

Gamificação como ferramenta para melhorar a motivação e engajamento dos alunos na educação básica

Tanlly Marina Suquitana-Reyes ^I
tanlly.suquitana@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0002-5821-0698>

Jean Carlos Montaña-Bautista ^{II}
jean.montano@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0006-6693-7455>

Jessica Jessenia Barragán-Paredes ^{III}
jessica.barragan@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0002-3670-1605>

Verónica Alexandra Alvarado-Veliz ^{IV}
veronica.alvarado@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0001-8194-2152>

Correspondencia: tanlly.suquitana@educacion.gob.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 20 de septiembre de 2024 * **Aceptado:** 12 de octubre de 2024 * **Publicado:** 06 de noviembre de 2024

- I. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Primaria Maestría en Administración de la Educación, Docente de la Unidad Educativa Federico Intriago, Valencia, Los Ríos, Ecuador.
- II. Profesor de Educación Básica de segundo a séptimo año Nivel Tecnológico, Docente de la Unidad Educativa Fiscomisional "Cristo Redentor", Viche, Esmeraldas, Ecuador.
- III. Licenciada en Ciencias de la Educación Primaria Maestría en Administración de la Educación, Docente de la Escuela de Educación Básica Zamora, Quinsaloma, Los Ríos, Ecuador.
- IV. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica Maestría en Administración de la Educación, Docente de la Unidad Educativa Fiscomisional "Cristo Redentor", Viche, Esmeraldas, Ecuador.

Resumen

La gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica no solo innovadora, sino profundamente efectiva, destinada a revitalizar la motivación y el aprendizaje dentro del entorno educativo. Este artículo se adentra en el impacto multifacético de la gamificación a través de diferentes etapas del proceso educativo, resaltando su asombrosa capacidad para metamorfosear la dinámica de enseñanza-aprendizaje. Mediante un exhaustivo análisis de estudios contemporáneos, se revela que el uso de plataformas interactivas como Kahoot, Quizizz y Classcraft no solo cultiva un compromiso más activo entre los estudiantes, sino que, además, propicia un notable incremento en su rendimiento académico. Asimismo, se exponen ejemplos concretos de implementación en diversas asignaturas, enfatizando la crucial necesidad de diseñar actividades que se alineen con la edad y el nivel educativo de los alumnos. No obstante, la integración de la gamificación no está exenta de desafíos; obstáculos como la escasez de recursos y la imperiosa necesidad de capacitación docente emergen como barreras significativas, subrayando la urgencia de una planificación meticulosa para maximizar sus beneficios. En conclusión, este artículo sostiene que, a pesar de los retos que presenta, la gamificación se erige como una oportunidad formidable para enriquecer el panorama educativo, promoviendo un aprendizaje más dinámico y participativo entre los estudiantes.

Palabras clave: gamificación; motivación; educación; herramientas educativas; rendimiento académico.

Abstract

Gamification has emerged as an innovative, but profoundly effective, pedagogical strategy aimed at reinvigorating motivation and learning within the educational environment. This article delves into the multifaceted impact of gamification across different stages of the educational process, highlighting its astonishing ability to metamorphose the teaching-learning dynamic. Through a thorough analysis of contemporary studies, it is revealed that the use of interactive platforms such as Kahoot, Quizizz, and Classcraft not only cultivates more active engagement among students, but also leads to a notable increase in their academic performance. Concrete examples of implementation in various subjects are also presented, emphasizing the crucial need to design activities that align with the age and educational level of students. However, the integration of

gamification is not without its challenges; obstacles such as scarce resources and the imperative need for teacher training emerge as significant barriers, underscoring the urgency of meticulous planning to maximize its benefits. In conclusion, this article argues that, despite the challenges it presents, gamification stands as a formidable opportunity to enrich the educational landscape, promoting more dynamic and participatory learning among students.

Keywords: gamification; motivation; education; educational tools; academic performance.

Resumo

A gamificação emergiu não só como uma estratégia pedagógica inovadora, mas também profundamente eficaz, que visa revitalizar a motivação e a aprendizagem no ambiente educativo. Este artigo investiga o impacto multifacetado da gamificação em diferentes fases do processo educativo, destacando a sua surpreendente capacidade de metamorfosear a dinâmica de ensino-aprendizagem. Através de uma análise exaustiva de estudos contemporâneos, revela-se que a utilização de plataformas interativas como o Kahoot, Quizizz e Classcraft não só cultiva um envolvimento mais ativo entre os alunos, como também leva a um aumento notável do seu desempenho académico. Da mesma forma, são apresentados exemplos concretos de implementação em diversas disciplinas, enfatizando a necessidade crucial de conceber atividades que estejam alinhadas com a idade e o nível educacional dos alunos. No entanto, a integração da gamificação não está isenta de desafios; Obstáculos como a escassez de recursos e a extrema necessidade de formação de professores surgem como barreiras significativas, sublinhando a urgência de um planeamento meticuloso para maximizar os seus benefícios. Concluindo, este artigo sustenta que, apesar dos desafios que apresenta, a gamificação representa uma oportunidade formidável para enriquecer o panorama educativo, promovendo uma aprendizagem mais dinâmica e participativa entre os alunos.

Palavras-chave: gamificação; motivação; educação; ferramentas educativas; desempenho académico.

Introducción

La gamificación, ese fascinante arte de incorporar elementos propios del diseño de juegos en entornos no lúdicos, ha emergido como una estrategia educativa de gran relevancia en el ámbito escolar contemporáneo. Esta metodología audaz busca no solo transformar el aprendizaje en una

experiencia más cautivadora y dinámica, sino también tejer un tejido de interés y participación en los estudiantes mediante ingeniosas mecánicas de juego (Mora et al., 2022; Wong, 2024). En la educación básica, donde los niños y niñas exhiben un espectro variado de motivaciones, la gamificación se erige como una poderosa herramienta capaz de encender el fuego del compromiso y la motivación hacia el aprendizaje (Barona et al., 2023; Villafuerte et al., 2023).

La motivación y el compromiso no son meras palabras; son los pilares que sostienen el proceso educativo, influyendo de manera directa en el rendimiento académico y en la adquisición de habilidades fundamentales (Galarza et al., 2022; Domínguez, 2024). Numerosos estudios han evidenciado que los estudiantes que se sienten verdaderamente motivados y comprometidos tienden a participar de manera más activa en las actividades de aprendizaje, lo que se traduce en un rendimiento académico superior y en una actitud más positiva hacia la educación misma (Ortega & Guevara, 2022; Palacios et al., 2023).

Este ensayo se propone adentrarse en el análisis de cómo la gamificación puede no solo potenciar, sino también revitalizar la motivación y el compromiso de los estudiantes en la educación básica. A través de una exhaustiva revisión de la literatura y estudios de caso reveladores, se explorarán las estrategias de gamificación más efectivas, así como su impacto tangible en el aprendizaje, ofreciendo una perspectiva profunda sobre su implementación en el aula.

Desarrollo

Contexto de la Educación Básica

La educación básica se erige como un pilar fundamental en el vasto entramado del sistema educativo, estableciendo las bases para el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. En numerosos países, este nivel abarca desde la tierna educación inicial hasta el final de la educación primaria, un trayecto que, aunque esencial, presenta retos colosales para los educadores. Uno de los más apremiantes es, sin duda, la desmotivación y el escaso compromiso de los alumnos. Según Barona et al. (2023), esta apatía ha adquirido dimensiones preocupantes, pues puede conducir a un rendimiento académico deficiente y al deterioro del proceso educativo. Este fenómeno se ve acentuado por la monotonía de los métodos tradicionales de enseñanza, que a menudo fracasan en captar la atención de los estudiantes en un mundo saturado de tecnologías y videojuegos, elementos que dominan su vida cotidiana (Intriago et al., 2024).

Concepto de Gamificación

La gamificación surge como un enfoque pedagógico revolucionario que integra elementos del diseño de juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el propósito de motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Sus elementos clave puntos, niveles, recompensas y desafíos entrelazan la creación de un entorno de aprendizaje dinámico y participativo (Mora et al., 2022). A diferencia de los juegos serios, que son videojuegos elaborados con un fin educativo específico, la gamificación transforma actividades educativas comunes, convirtiéndolas en experiencias cautivadoras y memorables (Ortega & Guevara, 2022).

Implementar la gamificación va más allá de simplemente introducir dinámicas de juego; requiere una planificación meticulosa para asegurar que estas se alineen con los objetivos de aprendizaje y se integren de manera fluida en el currículo (Párraga et al., 2024). Este enfoque permite a los estudiantes no solo participar de forma activa, sino también establecer metas, recibir retroalimentación inmediata y experimentar un profundo sentido de logro (Galarza et al., 2022).

Beneficios de la Gamificación en la Educación

Aumento de la motivación

La gamificación tiene el poder de crear un entorno de aprendizaje atractivo y divertido, generando un aumento significativo en la motivación de los estudiantes. Camacho et al. (2024) subrayan que la implementación de actividades gamificadas en la evaluación del aprendizaje conduce a una disposición renovada para participar y esforzarse. La inclusión de elementos lúdicos, como puntos y recompensas, alimenta un sentido de competencia y logro que puede revitalizar el interés de los alumnos por el aprendizaje.

Mejora del compromiso

El compromiso estudiantil se ve fortalecido a través de actividades gamificadas que estimulan la participación activa. Por ejemplo, plataformas interactivas como Kahoot y Quizziz permiten a los estudiantes involucrarse más intensamente en su proceso de aprendizaje, promoviendo así una experiencia de aula más dinámica y colaborativa (Vargas et al., 2020). Flores et al., (2024) sugieren que la gamificación en la asignatura de Estudios Sociales no solo mejora el comportamiento escolar, sino que también eleva la participación de los estudiantes, haciéndolos más responsables de su propio aprendizaje.

Desarrollo de habilidades blandas

Más allá de incrementar la motivación y el compromiso, la gamificación también se erige como un catalizador para el desarrollo de habilidades blandas. Las actividades gamificadas fomentan la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas entre los estudiantes. En este sentido, Villafuerte et al. (2023) argumentan que la implementación de estrategias gamificadas en el aula no solo enriquece el aprendizaje de contenidos académicos, sino que también cultiva competencias sociales y emocionales esenciales para una formación integral.

Estrategias de Implementación

Ejemplos de herramientas y plataformas de gamificación

La gamificación en el ámbito educativo se sostiene sobre un abanico vibrante de herramientas y plataformas que permiten la creación de experiencias de aprendizaje interactivas y cautivadoras. Entre las más prominentes, destacan:

- **Kahoot:** Esta plataforma ofrece la posibilidad de diseñar cuestionarios interactivos y juegos de trivia, donde los estudiantes se enfrentan entre sí en un entorno lúdico. Ha demostrado ser una herramienta poderosa para elevar el interés y la participación de los alumnos en el aprendizaje (Vargas, Gutiérrez, & Solano, 2020).
- **Quizizz:** A semejanza de Kahoot, Quizizz permite a los estudiantes responder cuestionarios a su propio ritmo, incentivando la autoevaluación y el aprendizaje autónomo. Su aplicación ha mostrado un impacto positivo tanto en el rendimiento académico como en la motivación de los estudiantes (Ortega & Guevara, 2022).
- **Classcraft:** Esta plataforma transforma el aula en un vibrante entorno de juego donde los estudiantes asumen roles de personajes y colaboran en equipo para completar misiones y enfrentar desafíos. Este enfoque no solo fomenta la colaboración, sino que también potencia el trabajo en equipo, aspectos cruciales en la educación contemporánea (Mora et al., 2022).

Sugerencias para incorporar la gamificación en diferentes asignaturas

1. **Matemáticas:** Emplear juegos de preguntas como Kahoot o Quizizz para evaluar conocimientos previos y reforzar conceptos a través de competencias amistosas. Los docentes pueden incluir actividades que exijan lógica y resolución de problemas en forma de retos gamificados (Camacho et al., 2024).

2. **Ciencias Sociales:** Desarrollar proyectos gamificados donde los estudiantes investiguen temas relevantes y presenten sus hallazgos en un formato de juego de rol. Este enfoque no solo estimula la creatividad, sino que también potencia el trabajo en equipo, incrementando el compromiso estudiantil (Flores-Santander et al., 2024).
3. **Lengua y Literatura:** Crear desafíos de escritura creativa donde los estudiantes ganen puntos por completar relatos o poemas, que serán evaluados por sus compañeros. Esta técnica no solo mejora la escritura, sino que también fomenta una sana competencia entre los estudiantes (Galarza et al., 2022).

Consideraciones sobre el diseño de actividades gamificadas

Al diseñar actividades gamificadas, es esencial tener en cuenta la edad y el nivel educativo de los estudiantes. Las actividades deben ser apropiadas para su desarrollo cognitivo y emocional. Algunas recomendaciones son:

- **Diversificar los tipos de actividades:** Incluir preguntas de opción múltiple, juegos de roles y desafíos creativos que se alineen con los intereses de los estudiantes.
- **Establecer reglas claras:** Asegurarse de que los estudiantes comprendan cómo participar y qué se espera de ellos en cada actividad, evitando confusiones que puedan llevar a la desmotivación.
- **Utilizar la retroalimentación:** Proporcionar comentarios instantáneos para que los estudiantes comprendan sus errores y puedan mejorar, un aspecto fundamental en el proceso de aprendizaje (Villafuerte et al., 2023).

Estudios de Caso y Evidencia

Impacto positivo de la gamificación en la motivación y el compromiso

Diversos estudios han evidenciado el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje. Por ejemplo, un análisis realizado por Barona et al. (2023) reveló que la aplicación de técnicas de gamificación en el aula incrementó la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de primaria, sugiriendo que estas estrategias son efectivas para contrarrestar la desmotivación en la educación básica.

Además, investigaciones como la de Clemente (2024) mostraron que el uso de gamificación mejoró notablemente la motivación de los estudiantes de quinto grado en la escuela General César Rohon Sandoval, lo que sugiere que estas metodologías son efectivas en variados contextos educativos.

Análisis de casos de éxito en instituciones educativas

Un caso emblemático es el de la escuela Roberto Alejandro Narváez, donde la adopción de la gamificación como estrategia pedagógica resultó en un notable aumento del compromiso entre los estudiantes de décimo año, mejorando su proceso de enseñanza-aprendizaje (Domínguez, 2024). Otro caso relevante es el de la unidad educativa Virgen del Cisne, donde se observó un incremento en la motivación y el rendimiento de los estudiantes de quinto año al aplicar elementos de gamificación en el currículo (Wong, 2024).

Retos y Consideraciones

Obstáculos para la implementación de la gamificación

A pesar de los múltiples beneficios, la gamificación enfrenta desafíos significativos, tales como:

- **Recursos limitados:** Muchas instituciones educativas carecen de la infraestructura tecnológica necesaria para implementar herramientas de gamificación de manera efectiva (Intriago, Campuzano, & Acosta, 2024).
- **Capacitación docente:** Es fundamental que los docentes reciban formación adecuada para utilizar estas herramientas de manera eficiente. La falta de capacitación puede resultar en una implementación ineficaz de las estrategias de gamificación (Párraga et al., 2024).

Necesidad de una planificación cuidadosa

Para maximizar los beneficios de la gamificación, es imprescindible una planificación meticulosa. Los docentes deben diseñar actividades que no solo sean entretenidas, sino que también cumplan con los objetivos de aprendizaje establecidos. Una estrategia bien estructurada garantiza que la gamificación no solo funcione como un recurso atractivo, sino que también contribuya de manera significativa al aprendizaje y desarrollo de habilidades en los estudiantes (Velasco & Tuarez, 2021).

Conclusiones

La implementación de estrategias de gamificación en el aula ha emergido como un catalizador poderoso, capaz de elevar la motivación y el compromiso de los estudiantes a niveles extraordinarios. Diversos estudios han puesto de relieve que el uso de herramientas gamificadas

genera un ambiente de aprendizaje vibrante y cautivador, lo que, a su vez, se traduce en un interés renovado por las asignaturas y un notable incremento en el rendimiento académico.

La gamificación no solo diversifica las estrategias pedagógicas empleadas en el aula, sino que también abre un abanico de posibilidades para incluir diferentes tipos de actividades que se ajustan a los intereses y niveles de los estudiantes. Este enfoque no solo fomenta la creatividad y la colaboración, sino que también permite abordar los contenidos curriculares de una manera más dinámica y efectiva. Un ejemplo palpable de esta efectividad se encuentra en la escuela Roberto Alejandro Narváez, donde se ha observado un verdadero renacer en la forma en que se enseñan y aprenden los contenidos.

Sin embargo, a pesar de los evidentes beneficios que ofrece, la adopción de la gamificación se enfrenta a retos significativos. Entre ellos, la escasez de recursos tecnológicos y la apremiante necesidad de capacitación docente son dos de los obstáculos más prominentes. Estas limitaciones pueden comprometer la efectividad de las estrategias de gamificación en el aula, subrayando así la imperativa necesidad de una planificación meticulosa y un respaldo institucional adecuado para garantizar su implementación exitosa.

Una planificación cuidadosa es, sin duda, la piedra angular para maximizar los beneficios de la gamificación en el aprendizaje. Los docentes deben asegurarse de que las actividades gamificadas no solo sean un deleite para los estudiantes, sino que también se alineen con los objetivos educativos establecidos. Esta alineación asegura que la gamificación no sea solo una herramienta lúdica, sino un recurso pedagógico eficaz que enriquezca el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo un desarrollo integral y significativo en los estudiantes.

Referencias

1. Barona, A. C. M., Palacios, M. S. I., Drouet, E. M. R., Pazmiño, O. R. S., & Robles, L. A. B. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633-7647.
2. Caicedo-Hurtado, A. C., & Chere-Quiñónez, B. F. (2021). Nuevo modelo nacional de supervisión a la gestión educativa ecuatoriana. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 1106-1118.
3. Camacho, A. M. R., Abalo, L. M. R., Muñoz, W. F. M., & Cando, X. O. Y. (2024). Gamificación en la evaluación de los aprendizajes de matemáticas en estudiantes de secundaria. *Código Científico Revista de Investigación*, 5(1), 455-472.

4. Clemente Reyes, M. H. (2024). Gamificación y el nivel de motivación en estudiantes de quinto grado de la escuela de educación básica Gral. César Rohon Sandoval, 2023–2024 (Master's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2024).
5. Domínguez Suárez, W. R. (2024). Gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de décimo año de educación básica de la escuela Roberto Alejandro Narváez 2023-2024 (Master's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2024).
6. Flores-Santander, M. A., Chávez-Silva, A. M., García-Cobas, R., & Ortiz-Aguilar, W. (2024). Estrategia didáctica de gamificación para mejorar el comportamiento escolar a través de la asignatura Estudios Sociales en la Educación Básica. *MQRInvestigar*, 8(2), 1679-1707.
7. Galarza, M. G. P., Guadalupe, J. V. E., Murillo, J. D. P., & Bayas, S. I. J. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Uniandes Episteme*, 9(2), 231-243.
8. Intriago, Y. C., Campuzano, M. F. P., & Acosta, J. M. Z. (2024). Estrategia innovadora basada en la gamificación para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes de cuarto año de educación básica. *Revista Social Fronteriza*, 4(5), e45415-e45415.
9. Mora, M. J. C., Murillo, M. G. E., Murillo, R. D. L. Á. B., & Moyano, M. Y. C. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(1), 43.
10. Ortega, D. A. R., & Guevara, M. V. (2022). El uso de la gamificación para mejorar la motivación y el rendimiento académico en estudiantes universitarios: Un metaanálisis. *Revista Científica Kosmos*, 1(1), 15-26.
11. Palacios, H. F. M., Cumbicos, K. M. C., & Peralta, S. R. T. (2023). El impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de matemáticas de educación básica superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 6494-6505.
12. Párraga, A. P. B., Cedeño, E. L. H., Amores, C. G. R., Molina, A. D. A., Batioja, I. J. Z., Lloacana, M. Y. S., & Duran, V. D. R. C. (2024). La Gamificación como Estrategia Pedagógica en la Educación Matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 6435-6465.

13. Paz-Perea, M. E. (2020). Estudio documental sobre Innovación educativa: Nuevos retos y perspectivas. *Polo del Conocimiento*, 5(12), 465-487.
14. Vargas, L. D. A., Gutiérrez, I. M., & Solano, M. I. (2020). La influencia de la gamificación en el aprendizaje con la aplicación Quizziz. In *Redes sociales y ciudadanía: hacia un mundo ciberconectado y empoderado* (pp. 229-235). Grupo Comunicar.
15. Velasco, M. S. G., & Tuarez, L. K. C. (2021). Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 1031-1047.
16. Villafuerte, V. P. E., Arcos, W. R. P., Morán, O. O. V., & Rodas, G. C. A. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(12), 875-894.
17. Wong Parrales, M. A. (2024). La gamificación y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de quinto año de educación básica de la unidad educativa Virgen del Cisne, año lectivo 2023-2024 (Master's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2022.).

© 2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).