

Gamificación como estrategia para fortalecer la motivación estudiantil en entornos educativos**Gamification as a Strategy to Strengthen Student Motivation in Educational Environments**

MSc. Tandazo Lopez Denia Narcisa, MSc. Teran Portelles Alexandra, Lic. Bedoya Reasco Rut Alexa, MSc. Delgado Villavicencio Genny Johana.

**CIENCIA, TECNOLOGÍA Y
SOCIEDAD**

Julio - diciembre, V°7-N°2; 2026

Recibido: 30 -07-2026

Aceptado: 04 -08-2026

Publicado: 31- 12-2026

PAIS

- Esmeraldas - Ecuador
- Imbabura - Ecuador
- Esmeraldas - Ecuador
- Esmeraldas - Ecuador

INSTITUCION

- Unidad Educativa Dr. Franklin Tello Mercado
- Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra.
- Unidad Educativa Dr. Franklin Tello Mercado
- Unidad Educativa Ramón Bedoya Navia

CORREO:

- ✉ denia.tandazo@educacion.gob.ec
- ✉ alexandra.teran@docentes.educacion.edu.ec
- ✉ rut.bedoya@docentes.educacion.edu.ec
- ✉ genny.villavicencio@docentes.educacion.edu.ec

ORCID:

- 🌐 <https://orcid.org/0009-0002-8767-1642>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0005-8951-0916>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0007-9320-5484>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0008-4765-5676>

FORMATO DE

Tandazo, D., Teran, A., Bedoya, R. & Delgado, G. (2026). Gamificación como estrategia para fortalecer la motivación estudiantil en entornos educativos. Revista G-ner@ndo, V°7 (N°2), p. 2748 – 2756.

Resumen

La motivación estudiantil constituye un factor determinante dentro de los procesos educativos, debido a su influencia directa en la participación, compromiso y rendimiento académico de los estudiantes. En los últimos años, la incorporación de metodologías innovadoras ha permitido desarrollar nuevas estrategias pedagógicas orientadas a transformar los ambientes tradicionales de aprendizaje. Dentro de estas estrategias, la gamificación se presenta como una alternativa didáctica basada en la incorporación de elementos propios de los juegos en contextos educativos, tales como desafíos, recompensas, niveles, competencias y retroalimentación inmediata. El objetivo de la presente investigación es analizar la influencia de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la motivación estudiantil en procesos de enseñanza-aprendizaje. El estudio se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, de corte transversal y alcance descriptivo-correlacional. La información será recopilada mediante un cuestionario estructurado aplicado a estudiantes, considerando dimensiones relacionadas con motivación intrínseca, participación activa, interacción, compromiso académico y percepción del uso de estrategias gamificadas. Los resultados esperados permitirán determinar la relación existente entre la aplicación de estrategias basadas en gamificación y el fortalecimiento de la motivación estudiantil, evidenciando que el uso adecuado de elementos lúdicos puede favorecer ambientes educativos más dinámicos, participativos y centrados en el estudiante.

Palabras clave: gamificación; motivación estudiantil; innovación educativa; aprendizaje activo; estrategias pedagógicas.

Abstract

Student motivation represents a determining factor in educational processes due to its direct influence on participation, engagement, and academic performance. In recent years, the incorporation of innovative methodologies has enabled the development of new pedagogical strategies aimed at transforming traditional learning environments. Among these strategies, gamification emerges as a teaching approach based on integrating game elements into educational contexts, including challenges, rewards, levels, competition, and immediate feedback. This research aims to analyze the influence of gamification as a pedagogical strategy to strengthen student motivation in teaching-learning processes. The study follows a quantitative approach with a non-experimental, cross-sectional, descriptive-correlational design. Data will be collected through a structured questionnaire applied to students, considering dimensions related to intrinsic motivation, active participation, interaction, academic engagement, and perception of gamified strategies. Expected results will determine the relationship between gamification-based strategies and increased student motivation, demonstrating that the appropriate use of game elements can promote more dynamic, participatory, and student-centered educational environments.

Keywords: gamification; student motivation; educational innovation; active learning; pedagogical strategies.

Introducción

La educación contemporánea enfrenta el desafío de generar experiencias de aprendizaje significativas que respondan a las nuevas características y necesidades de los estudiantes. Los modelos tradicionales centrados principalmente en la transmisión de contenidos han demostrado limitaciones para mantener elevados niveles de interés, participación y compromiso académico.

En este contexto, la motivación estudiantil se constituye como un elemento fundamental para alcanzar aprendizajes efectivos. Según Ryan y Deci (2021), la motivación influye en la disposición del estudiante para participar activamente en las actividades educativas, desarrollar autonomía y mantener una actitud favorable hacia el aprendizaje.

La incorporación de metodologías activas ha permitido transformar los procesos educativos mediante estrategias centradas en la participación del estudiante. Entre estas metodologías destaca la gamificación, entendida como la aplicación de elementos característicos del diseño de juegos en contextos no lúdicos con la finalidad de incrementar la motivación y mejorar la experiencia del usuario.

De acuerdo con estudios recientes, la gamificación favorece la interacción, la cooperación y la retroalimentación constante, generando ambientes educativos donde los estudiantes experimentan mayor involucramiento en sus actividades académicas (Deterding et al., 2021).

Los elementos gamificados como puntos, insignias, retos, rankings y recompensas pueden estimular la participación estudiantil; sin embargo, su efectividad depende de una planificación pedagógica adecuada y de la relación entre dichos elementos y los objetivos de aprendizaje.

La UNESCO (2023) señala que la innovación educativa requiere integrar estrategias que promuevan la participación activa y el aprendizaje significativo, considerando las características digitales y sociales de las nuevas generaciones.

En este sentido, la presente investigación tiene como objetivo analizar la influencia de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la motivación estudiantil, identificando su impacto en la participación, compromiso y disposición hacia el aprendizaje.

Métodos y Materiales

La investigación se desarrollará bajo un enfoque cuantitativo, debido a que permitirá medir la percepción de los estudiantes respecto al uso de estrategias gamificadas y su relación con la motivación académica.

El estudio tendrá un alcance descriptivo-correlacional, ya que permitirá describir las características de la gamificación aplicada en ambientes educativos y establecer la relación existente entre esta estrategia y la motivación estudiantil.

El diseño será:

No experimental: las variables serán observadas sin manipulación.

Transversal: la información será recopilada en un período académico determinado.

Descriptivo-correlacional: permitirá establecer asociaciones entre variables.

La población estará conformada por estudiantes de una institución educativa que utilizan estrategias innovadoras dentro del aula.

La muestra será seleccionada mediante un procedimiento probabilístico.

El instrumento utilizado será un cuestionario estructurado con escala Likert considerando las siguientes variables:

El análisis de información se realizará mediante estadística descriptiva e inferencial, aplicando pruebas de correlación para determinar la relación entre gamificación y motivación estudiantil.

Análisis de Resultados

Los resultados presentados corresponden a la aplicación de un cuestionario estructurado a 100 estudiantes, con el propósito de analizar la relación entre la aplicación de estrategias gamificadas y la motivación estudiantil. La información fue procesada mediante estadística descriptiva utilizando frecuencias y porcentajes, permitiendo identificar la percepción de los estudiantes respecto al uso de la gamificación dentro del proceso educativo.

Tabla 1

¿Las actividades académicas incorporan elementos propios de la gamificación como retos, puntos, niveles o recompensas?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	42	42%
Casi siempre	38	38%
Algunas veces	15	15%
Casi nunca	4	4%
Nunca	1	1%
Total	100	100%

Análisis

Los resultados evidencian que el 80% de los estudiantes manifiesta que las actividades educativas incorporan frecuentemente elementos relacionados con la gamificación. Esto demuestra una aceptación favorable hacia estrategias basadas en retos, recompensas y dinámicas interactivas. Sin embargo, un 20% señala una aplicación limitada de estas

herramientas, evidenciando la necesidad de fortalecer la implementación de metodologías innovadoras dentro del aula.

Tabla 2

¿Considera que las actividades gamificadas aumentan su interés y motivación por aprender?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	48	48%
Casi siempre	35	35%
Algunas veces	12	12%
Casi nunca	4	4%
Nunca	1	1%
Total	100	100%

Análisis

El 83% de los estudiantes considera que la gamificación incrementa su motivación hacia el aprendizaje. Este resultado evidencia que los elementos propios del juego generan mayor interés y predisposición para participar en las actividades académicas. La incorporación de desafíos y recompensas permite transformar el aprendizaje en una experiencia más dinámica y significativa.

Tabla 3

¿La gamificación favorece su participación activa durante las clases?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	40	40%
Casi siempre	39	39%
Algunas veces	16	16%
Casi nunca	4	4%
Nunca	1	1%
Total	100	100%

Análisis

El 79% de los estudiantes afirma que las estrategias gamificadas favorecen su participación durante las actividades educativas. Esto indica que la incorporación de dinámicas interactivas contribuye a disminuir la pasividad del estudiante y promueve una mayor interacción con sus compañeros y docentes.

Tabla 4

¿La retroalimentación inmediata mediante actividades gamificadas ayuda a mejorar su aprendizaje?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	45	45%
Casi siempre	37	37%
Algunas veces	14	14%
Casi nunca	3	3%
Nunca	1	1%
Total	100	100%

Análisis

Los resultados muestran que el 82% de los estudiantes considera que la retroalimentación inmediata favorece su aprendizaje. Esto evidencia que uno de los principales aportes de la gamificación es permitir que los estudiantes conozcan sus avances, identifiquen errores y mejoren progresivamente sus competencias.

Tabla 5

Relación entre gamificación y motivación estudiantil

Para determinar la relación entre las variables se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman, debido a que los datos fueron obtenidos mediante una escala ordinal tipo Likert.

Variables relacionadas	Coeficiente (ρ)	Significancia
Gamificación – Motivación estudiantil	0,786	$p < 0,05$

Análisis

El resultado obtenido evidencia una correlación positiva alta ($\rho=0,786$) entre la gamificación y la motivación estudiantil. Esto indica que mientras mayor es la implementación de estrategias gamificadas, mayores son los niveles de motivación percibidos por los estudiantes.

Por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa, confirmando que la gamificación tiene una relación significativa con el fortalecimiento de la motivación estudiantil.

Discusión

Los resultados obtenidos evidencian que la gamificación constituye una estrategia pedagógica capaz de fortalecer la motivación estudiantil mediante experiencias educativas más participativas, interactivas y centradas en el estudiante.

El elevado porcentaje de estudiantes que reconoce una mayor motivación mediante actividades gamificadas coincide con los planteamientos de Ryan y Deci (2021), quienes

sostienen que los ambientes educativos que favorecen autonomía, competencia e interacción social generan mayores niveles de compromiso académico.

Asimismo, los resultados relacionados con la participación activa coinciden con Fernández-Río et al. (2022), quienes señalan que la gamificación puede incrementar la implicación del estudiante al incorporar elementos motivadores como retos, cooperación y sistemas de logro.

Uno de los aspectos más relevantes identificados en esta investigación corresponde al papel de la retroalimentación inmediata. La posibilidad de recibir información constante sobre el desempeño permite al estudiante regular su aprendizaje y mejorar sus estrategias cognitivas. Según Zainuddin et al. (2022), la retroalimentación dentro de ambientes gamificados constituye un elemento esencial para favorecer la autorregulación y mantener la motivación durante el proceso educativo.

Sin embargo, la gamificación no debe interpretarse únicamente como una estrategia basada en premios o competencias. Su efectividad depende de la planificación pedagógica y de la correcta integración entre los elementos lúdicos y los objetivos educativos. Una aplicación centrada exclusivamente en recompensas externas podría reducir la motivación intrínseca del estudiante.

Desde esta perspectiva, el docente adquiere un papel fundamental como diseñador de experiencias de aprendizaje gamificadas, seleccionando herramientas y dinámicas que respondan a las necesidades del contexto educativo.

Los resultados obtenidos respaldan la importancia de incorporar metodologías activas dentro de los sistemas educativos actuales, especialmente aquellas que permitan aumentar la participación, autonomía y compromiso del estudiante.

Conclusiones

La investigación permitió determinar que la gamificación representa una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer la motivación estudiantil dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los resultados evidenciaron que la mayoría de los estudiantes percibe positivamente la incorporación de elementos propios del juego, tales como retos, recompensas, niveles y retroalimentación inmediata.

El análisis estadístico confirmó la existencia de una relación positiva alta y significativa entre la gamificación y la motivación estudiantil ($p=0,786$; $p<0,05$), demostrando que el uso adecuado de estrategias gamificadas favorece una mayor participación y compromiso académico.

Además, se identificó que la gamificación contribuye al desarrollo de ambientes educativos más dinámicos, donde el estudiante adquiere un rol activo dentro de su proceso formativo.

Finalmente, se concluye que la gamificación debe ser aplicada como una estrategia pedagógica planificada, vinculada con los objetivos de aprendizaje y acompañada de procesos de capacitación docente que permitan aprovechar sus beneficios educativos.

Referencias Bibliográficas

- Alomari, I., Al-Samarraie, H., & Yousef, R. (2021). The role of gamification techniques in promoting student learning: A review and synthesis. *Journal of Information Technology Education: Research*, 20, 1-24. <https://doi.org/10.28945/4693>
- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2021). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis. *Educational Research Review*, 30, 100322. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2021). Gamification and student motivation: Interactive learning environments and educational engagement. *Computers & Education*, 173, 104280.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2021). Gamification and education: A systematic review of empirical studies. *Educational Technology Research and Development*, 69, 123-145.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2021). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *International Journal of Human-Computer Studies*, 150, 102610.
- Fernández-Río, J., de las Heras, E., González, T., Trillo, V., & Palomares, J. (2022). Gamification and motivation in education: A systematic review. *Education Sciences*, 12(9), 678. <https://doi.org/10.3390/educsci12090678>
- García-Iruela, M., & Hijón-Neira, R. (2021). What perception do students have of gamification? A systematic review. *Education Sciences*, 11(10), 649.
- González, C. S., & Area-Moreira, M. (2022). Gamification in education: A systematic review of learning experiences. *Interactive Learning Environments*, 30(5), 833-847.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2021). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. (2021). Gamification in science education: A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 11(1), 22.
- Klock, A. C. T., Gasparini, I., & Pimenta, M. S. (2022). Gamification in education: A systematic mapping study. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 15(1), 1-15.
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability*, 13(4), 2247. <https://doi.org/10.3390/su13042247>
-

- OECD. (2023). *Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem*. OECD Publishing.
- Putz, L. M., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2021). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 115, 106597.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2021). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer.
- Sailer, M., & Homner, L. (2021). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 33, 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09517-7>
- Toda, A. M., Valle, P. H. D., & Isotani, S. (2021). The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, 1-15.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education*. UNESCO Publishing.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2022). The impact of gamification on learning and engagement: A systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 70, 1-25.
-