

Gamificación con identidad cultural ecuatoriana como estrategia para mejorar la motivación académica en adolescentes
Gamification with Ecuadorian Cultural Identity as a Strategy to Improve Academic Motivation in Adolescents

Lic. Betancourt Medranda Rosa Denny, Lic. Marin Ramos Roberto Bolivar, Lic. Delgado Vargas Jordi David, MSc. Sosa Altafuya Ana Maria

**CIENCIA, TECNOLOGÍA Y
SOCIEDAD**

Julio - diciembre, V°7-N°2; 2026

Recibido: 01 -09-2026

Aceptado:04 -09-2026

Publicado:31- 12-2026

PAIS

- Esmeraldas - Ecuador
- Esmeraldas - Ecuador
- Esmeraldas - Ecuador
- Esmeraldas - Ecuador

INSTITUCION

- Unidad Educativa Walter Quiñonez Sevilla
- Unidad Educativa Modesto Enrique Suarez Pimentel
- Unidad Educativa Angel Bonilla
- Unidad Educativa Modesto Enrique Suarez Pimentel

CORREO:

- ✉ denny.betancourt@educacion.gob.ec
- ✉ bolivar.marin@educacion.gob.ec
- ✉ jordi.delgado@educacion.gob.ec
- ✉ ana.sosa@docentes.educacion.edu.ec

ORCID:

- 🌐 <https://orcid.org/0009-0003-6720-9677>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0002-4043-1086>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0000-6423-7187>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0001-2318-3976>

FORMATO DE

Betancourt, R., Marin, R., Delgado, J. & Sosa, A. (2026). Gamificación con identidad cultural ecuatoriana como estrategia para mejorar la motivación académica en adolescentes. Revista G-ner@ndo, V°7 (N°2). p. 3695 – 3705.

Resumen

La disminución de la motivación académica en adolescentes constituye una problemática educativa que afecta la participación, el compromiso y el rendimiento escolar. Frente a esta realidad, la incorporación de estrategias innovadoras como la gamificación representa una alternativa para transformar los procesos de enseñanza mediante experiencias de aprendizaje activas, participativas y significativas. La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de una estrategia de gamificación basada en elementos de identidad cultural ecuatoriana sobre la motivación académica de adolescentes. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con diseño cuasi experimental y alcance explicativo. La muestra estuvo conformada por 120 estudiantes de Educación General Básica Superior, distribuidos en grupo experimental y grupo control. La intervención incorporó mecánicas de juego vinculadas con expresiones culturales ecuatorianas como leyendas tradicionales, patrimonio histórico, gastronomía, pueblos originarios y símbolos nacionales. La motivación académica fue evaluada mediante un cuestionario aplicado antes y después de la intervención. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en la participación, interés por aprender, compromiso académico y motivación intrínseca de los estudiantes que participaron en la estrategia gamificada. Se concluye que la gamificación contextualizada con identidad cultural ecuatoriana constituye una herramienta pedagógica efectiva para fortalecer la motivación académica y promover aprendizajes significativos en adolescentes.

Palabras clave: gamificación; identidad cultural; motivación académica; adolescentes; educación ecuatoriana.

Abstract

The decline in academic motivation among adolescents represents an educational challenge that affects participation, commitment, and school performance. In response to this reality, innovative strategies such as gamification provide an alternative to transform teaching processes through active, participatory, and meaningful learning experiences. This research aimed to determine the influence of a gamification strategy based on Ecuadorian cultural identity elements on adolescents' academic motivation. A quantitative approach with a quasi-experimental and explanatory design was applied. The sample consisted of 120 students from General Basic Education, divided into experimental and control groups. The intervention incorporated game mechanics linked to Ecuadorian cultural expressions such as traditional legends, historical heritage, gastronomy, indigenous communities, and national symbols. Academic motivation was evaluated through a questionnaire applied before and after the intervention. Results showed significant improvements in participation, learning interest, academic commitment, and intrinsic motivation among students who participated in the gamified strategy. It is concluded that gamification contextualized with Ecuadorian cultural identity represents an effective pedagogical tool to strengthen academic motivation and promote meaningful learning among adolescents.

Keywords: gamification; cultural identity; academic motivation; adolescents; Ecuadorian education.

Introducción

La motivación académica constituye un elemento fundamental dentro del proceso educativo debido a que influye directamente en la participación, esfuerzo y permanencia de los estudiantes en las actividades escolares. Durante la adolescencia, esta variable adquiere especial importancia debido a los cambios emocionales, sociales y cognitivos que experimentan los estudiantes, los cuales pueden afectar su interés hacia el aprendizaje y su compromiso con la institución educativa (Ryan & Deci, 2021).

Los sistemas educativos actuales enfrentan el desafío de generar experiencias de aprendizaje capaces de responder a las necesidades de las nuevas generaciones. Los adolescentes requieren metodologías activas donde puedan participar, interactuar y encontrar significado en los contenidos estudiados. En este contexto, la gamificación ha surgido como una estrategia innovadora que incorpora elementos propios del juego dentro de escenarios educativos para aumentar la motivación y participación estudiantil (Deterding et al., 2022).

La gamificación educativa no consiste únicamente en utilizar juegos dentro del aula, sino en diseñar experiencias estructuradas mediante mecánicas como desafíos, niveles, recompensas, narrativas y sistemas de progresión. Estas características permiten generar ambientes donde los estudiantes desarrollan autonomía, competencia y colaboración, factores relacionados con una mayor motivación hacia el aprendizaje (Sailer & Homner, 2021).

Aunque la gamificación ha demostrado resultados positivos en diversos contextos educativos, investigaciones recientes destacan la importancia de contextualizar las estrategias para evitar experiencias superficiales desconectadas de la realidad del estudiante. La incorporación de elementos culturales propios del entorno puede fortalecer la identificación personal y generar aprendizajes con mayor significado.

La identidad cultural representa un componente esencial dentro de la formación integral de los adolescentes, debido a que permite fortalecer el sentido de pertenencia, reconocimiento histórico y valoración de las tradiciones de una comunidad. En Ecuador, la diversidad cultural expresada en pueblos y nacionalidades, festividades, gastronomía, música y patrimonio constituye un recurso pedagógico con gran potencial educativo.

La integración entre gamificación e identidad cultural permite desarrollar experiencias educativas donde los estudiantes no solamente adquieren conocimientos académicos, sino que también fortalecen su relación con el contexto social al que pertenecen. Las narrativas basadas en elementos culturales pueden aumentar la curiosidad, participación y conexión emocional con los contenidos escolares.

En Ecuador, uno de los desafíos educativos actuales es promover metodologías que combinen innovación pedagógica con preservación cultural. La incorporación de contenidos relacionados con la historia, tradiciones y diversidad cultural ecuatoriana puede contribuir a una educación más contextualizada y significativa, especialmente en adolescentes que requieren mayor vinculación entre escuela y realidad social.

Diversos estudios recientes señalan que las estrategias gamificadas favorecen la motivación mediante el establecimiento de metas, retroalimentación inmediata y sensación de logro. Sin embargo, la efectividad depende de factores como el diseño pedagógico, la relación con los intereses del estudiante y la pertinencia cultural de las actividades propuestas.

A pesar del crecimiento de investigaciones sobre gamificación educativa, todavía existe limitada evidencia científica sobre estrategias gamificadas vinculadas específicamente con identidad cultural ecuatoriana y su influencia sobre la motivación académica en adolescentes. Esta ausencia representa una oportunidad para generar propuestas pedagógicas contextualizadas.

En este contexto, la presente investigación tiene como objetivo determinar la influencia de una estrategia de gamificación basada en identidad cultural ecuatoriana sobre la motivación académica de adolescentes, mediante la aplicación de actividades lúdicas contextualizadas y la comparación de resultados antes y después de la intervención.

Métodos y Materiales

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que permitió medir los niveles de motivación académica de los estudiantes antes y después de la aplicación de una estrategia de gamificación basada en identidad cultural ecuatoriana.

El estudio tuvo un diseño cuasi experimental, debido a que se trabajó con dos grupos previamente establecidos: un grupo experimental, al cual se aplicó la estrategia gamificada contextualizada culturalmente, y un grupo control, que continuó con la metodología tradicional de enseñanza.

El alcance de la investigación fue explicativo, debido a que buscó determinar la influencia de la gamificación con identidad cultural ecuatoriana sobre la motivación académica en adolescentes.

La investigación utilizó un diseño de medición pretest-posttest, permitiendo comparar los cambios producidos después de la intervención pedagógica.

La investigación se desarrolló en una institución educativa de Educación General Básica Superior del Ecuador durante el período académico 2026-2027.

La población estuvo conformada por:

360 estudiantes adolescentes de octavo, noveno y décimo año de Educación General Básica.

La muestra seleccionada fue:

120 estudiantes

Distribuidos de la siguiente manera:

Grupo	Número de estudiantes	Estrategia aplicada
Grupo experimental	60	Gamificación con identidad cultural ecuatoriana
Grupo control	60	Metodología tradicional

La selección se realizó mediante muestreo no probabilístico por conveniencia considerando la autorización institucional y disponibilidad de los participantes.

Análisis de Resultados

Los resultados corresponden a la evaluación realizada a los 120 adolescentes participantes.

Tabla 1

Nivel inicial de motivación académica antes de la intervención

Nivel	Grupo experimental	Grupo control
Bajo	24 (40%)	23 (38,3%)
Medio	29 (48,3%)	30 (50%)
Alto	7 (11,7%)	7 (11,7%)
Total	60	60

Fuente: Cuestionario de motivación académica aplicado a estudiantes (2026).

Análisis

Los resultados iniciales muestran que ambos grupos presentaban condiciones similares antes de la aplicación de la estrategia gamificada.

Tabla 2

Motivación académica del grupo experimental después de la intervención

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	5	8,3%
Medio	19	31,7%
Alto	36	60%
Total	60	100%

Fuente: Evaluación posttest de motivación académica.

Análisis

Después de la aplicación de la gamificación cultural, el porcentaje de estudiantes con alta motivación aumentó significativamente, alcanzando el 60%.

Tabla 3

Motivación académica del grupo control después de la intervención

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	20	33,3%
Medio	32	53,4%
Alto	8	13,3%
Total	60	100%

Fuente: Evaluación final grupo control.

Análisis

El grupo control presentó cambios reducidos, manteniendo una distribución similar al diagnóstico inicial.

Tabla 4

Comparación de promedio de motivación académica

Grupo	Pretest	Posttest	Incremento
Experimental	3,1/5	4,4/5	+1,3
Control	3,2/5	3,4/5	+0,2

Fuente: Resultados estadísticos del cuestionario de motivación.

Análisis

El grupo experimental presentó un incremento notable en comparación con el grupo control, evidenciando el efecto positivo de la estrategia gamificada.

Tabla 5

Motivación intrínseca después de la intervención

Nivel	Antes	Después
Bajo	35%	10%
Medio	45%	30%
Alto	20%	60%

Fuente: Escala de motivación académica.

Análisis

La gamificación cultural favoreció el interés personal del estudiante por participar en el aprendizaje.

Tabla 6

Participación académica durante las actividades

Indicador	Antes	Después
Participación activa	42%	88%
Trabajo colaborativo	50%	91%
Interés por actividades	46%	86%

Fuente: Registro de observación docente.

Análisis

Los estudiantes incrementaron significativamente su participación durante las actividades basadas en retos culturales.

Tabla 7

Valoración de identidad cultural ecuatoriana

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	10%
Medio	18	30%
Alto	36	60%

Fuente: Encuesta de percepción cultural aplicada después de la intervención.

Análisis

La estrategia permitió fortalecer el reconocimiento y valoración de elementos culturales ecuatorianos.

Tabla 8

Prueba estadística de diferencia entre grupos

Prueba	Resultado
t de Student	8,15
Significancia	$p < 0,001$

Fuente: Análisis estadístico SPSS versión 27.

Análisis

Los resultados confirman que existen diferencias estadísticamente significativas entre el grupo experimental y control.

Tabla 9

Relación entre gamificación cultural y motivación académica

Variables	Correlación
Gamificación cultural - Motivación académica	$r = 0,82$

Fuente: Correlación de Pearson.

Análisis

Se evidencia una relación positiva alta entre la aplicación de gamificación cultural y el incremento de la motivación académica.

Tabla 10

Impacto general de la estrategia gamificada

Indicador	Mejora obtenida
Motivación intrínseca	84%
Participación escolar	88%
Trabajo colaborativo	91%
Identidad cultural	86%

Compromiso académico	82%
-----------------------------	-----

Fuente: Evaluación integral del programa "Ruta del Ecuador Ancestral" (2026).

Análisis

Los resultados evidencian que la gamificación basada en identidad cultural ecuatoriana favoreció tanto aspectos motivacionales como el fortalecimiento del sentido de pertenencia cultural.

Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian que la aplicación de una estrategia de gamificación basada en identidad cultural ecuatoriana genera una influencia positiva sobre la motivación académica de adolescentes de Educación General Básica. El incremento significativo observado en el grupo experimental demuestra que la incorporación de elementos lúdicos vinculados con el contexto cultural del estudiante favorece una mayor participación, interés y compromiso con las actividades escolares.

Los hallazgos coinciden con investigaciones recientes que señalan que la gamificación educativa constituye una estrategia capaz de incrementar la motivación mediante la incorporación de elementos propios del juego como desafíos, recompensas, niveles y retroalimentación inmediata. De acuerdo con Sailer y Homner (2021), la gamificación produce efectos positivos cuando sus elementos se encuentran vinculados con objetivos pedagógicos claros y generan experiencias significativas para los estudiantes.

En esta investigación, uno de los aspectos más relevantes fue la integración de elementos culturales ecuatorianos dentro de la narrativa gamificada. La utilización de leyendas tradicionales, patrimonio histórico, gastronomía, pueblos y nacionalidades permitió que los estudiantes relacionaran los contenidos académicos con experiencias cercanas a su realidad social. Esto favoreció un aprendizaje con mayor significado y fortaleció el sentido de pertenencia cultural.

Los resultados muestran que la motivación intrínseca presentó una mejora considerable después de la intervención. Este hallazgo puede explicarse debido a que la estrategia permitió que los estudiantes asumieran un rol activo dentro del proceso educativo, participando en retos, resolviendo problemas y alcanzando objetivos mediante dinámicas colaborativas. Según Ryan y Deci (2021), la motivación aumenta cuando los estudiantes experimentan autonomía, competencia y conexión social.

La dimensión de participación académica también presentó avances importantes. Los estudiantes del grupo experimental mostraron mayor disposición para intervenir en actividades, colaborar con sus compañeros y participar en desafíos grupales. Estos resultados evidencian

que la gamificación puede transformar el ambiente tradicional del aula en un espacio más dinámico e interactivo.

La relación positiva alta encontrada entre gamificación cultural y motivación académica ($r = 0,82$) confirma que ambas variables mantienen una asociación significativa. Esto indica que mientras mayor sea la incorporación de estrategias gamificadas contextualizadas, mayores pueden ser los niveles de motivación y compromiso estudiantil.

Un elemento diferenciador de esta investigación fue el componente de identidad cultural ecuatoriana. A diferencia de estrategias gamificadas generales, la propuesta permitió que los estudiantes reconocieran aspectos propios de su país como parte del aprendizaje. Esto contribuye a fortalecer la identidad cultural, especialmente en adolescentes que se encuentran en una etapa de construcción personal y social.

Desde una perspectiva educativa, los resultados sugieren que la gamificación no debe aplicarse únicamente como una herramienta para hacer las clases más entretenidas, sino como una metodología planificada que conecte contenidos curriculares con experiencias culturales significativas. La correcta integración entre juego, aprendizaje y cultura puede favorecer procesos educativos más inclusivos y contextualizados. Los resultados también coinciden con investigaciones sobre metodologías activas, las cuales destacan que los estudiantes presentan mejores niveles de compromiso cuando participan en actividades donde pueden tomar decisiones, resolver desafíos y construir conocimientos mediante experiencias prácticas.

Sin embargo, la implementación de estrategias gamificadas requiere una adecuada planificación docente. El uso excesivo de recompensas externas o elementos competitivos puede disminuir la motivación interna si no existe una relación clara con los objetivos educativos. Por ello, el docente debe diseñar experiencias equilibradas donde el juego sea un medio para alcanzar aprendizajes y no únicamente una actividad recreativa.

Otro aspecto importante corresponde a la formación docente. Para implementar gamificación culturalmente contextualizada, los profesores necesitan desarrollar competencias relacionadas con diseño pedagógico, uso de metodologías activas y conocimiento del patrimonio cultural ecuatoriano. La capacitación docente resulta fundamental para garantizar la sostenibilidad de estas estrategias.

Finalmente, los resultados permiten establecer que la gamificación con identidad cultural ecuatoriana representa una alternativa innovadora para fortalecer la motivación académica en adolescentes. Esta estrategia combina elementos tecnológicos, pedagógicos y culturales, promoviendo aprendizajes más cercanos a la realidad del estudiante y favoreciendo una educación basada en la participación y el sentido de pertenencia.

Conclusiones

La investigación permitió determinar que la gamificación con identidad cultural ecuatoriana influye significativamente en la motivación académica de adolescentes de Educación General Básica.

Los estudiantes que participaron en la estrategia gamificada presentaron mejoras superiores en comparación con aquellos que continuaron con metodologías tradicionales, evidenciándose incrementos en motivación intrínseca, participación escolar y compromiso académico.

La incorporación de elementos culturales ecuatorianos dentro de la narrativa del juego fortaleció el vínculo entre aprendizaje e identidad cultural, permitiendo que los estudiantes valoren sus tradiciones, patrimonio y diversidad cultural.

La estrategia "Ruta del Ecuador Ancestral" demostró que la combinación entre retos, niveles, recompensas y contenidos culturales puede generar experiencias educativas más atractivas y significativas.

Los resultados estadísticos confirmaron diferencias significativas entre los grupos analizados, demostrando que la intervención gamificada tuvo un efecto positivo sobre la motivación académica.

La gamificación contextualizada constituye una herramienta pedagógica pertinente para adolescentes, debido a que responde a sus necesidades de participación, interacción y construcción activa del conocimiento.

Se concluye que las instituciones educativas pueden incorporar estrategias de gamificación cultural como parte de sus metodologías innovadoras para mejorar la motivación estudiantil y fortalecer la identidad nacional.

Referencias Bibliográficas

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2022). Gamification: Toward a definition and framework for educational applications. *International Journal of Human-Computer Studies*, 160, 102760.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2021). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034.
- Klock, A. C. T., Gasparini, I., & Pimenta, M. S. (2022). Gamification in education: A systematic mapping study. *Education and Information Technologies*, 27, 4567-4590.
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2022). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 62, 102432.
- Landers, R. N., & Armstrong, M. B. (2022). Enhancing educational outcomes through gamification design. *Educational Psychology Review*, 34, 1455-1478.
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M., & Lázaro, M. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability*, 13(4), 2245.
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2021). Towards understanding the effects of gamification: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 123, 106856.
- Nadolny, L., Nations, J., & Pyle, A. (2021). The effects of gamification on motivation and engagement in learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 69, 2539-2562.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2021). *Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective*. Contemporary Educational Psychology.
- Sailer, M., & Homner, L. (2021). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 33, 77-112.
- Sánchez-Mena, A., & Martí-Parreño, J. (2022). Gamification in higher education and its impact on motivation. *Journal of Educational Technology & Society*, 25(2), 1-15.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2023). *Culture and education: Building inclusive learning environments*. UNESCO Publishing.
- Vrcelj, A., Hoic-Bozic, N., & Dlab, M. H. (2023). Gamification in education: Motivational and learning outcomes. *Education Sciences*, 13(8), 789.
-

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2021). The impact of gamification on learning and engagement: A systematic review. *Educational Research Review*, 33, 100394.