

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1566>

Gamificación como estrategia para potenciar la motivación y el aprendizaje significativo en estudiantes de instituciones fiscales

Gamification as a strategy to boost motivation and meaningful learning in students at public institutions

Lely Johanna Olvera Toala

johannaot12@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-1998-2568>

Unidad Educativa Tarqui

Manta – Ecuador

Jessica Cristina Santos Loor

jeka_84crhis@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0045-5964>

Unidad Educativa Tarqui

Manta – Ecuador

María Isabel Zambrano Intriago

maryzambrano-376@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-4117-086X>

Unidad Educativa Tarqui

Manta – Ecuador

Cinthia Eliana Mero Delgado

cinthiamero88@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-2819-2591>

Unidad Educativa Tarqui

Manta – Ecuador

David Alexander Sarmiento Ordinola

daviisarmiento1984@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-8739-1946>

Investigador Independiente

Loja- Ecuador

Artículo recibido: 18 agosto 2025 - Aceptado para publicación: 28 septiembre 2025

Conflictos de intereses: Ninguno que declarar.

RESUMEN

El presente estudio pretende analizar la gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación y el aprendizaje significativo en estudiantes de instituciones fiscales, considerando aspectos relacionados con el diseño de actividades lúdicas, la participación activa del alumnado, el impacto en el rendimiento académico y la percepción de los estudiantes frente a este recurso metodológico. La investigación adopta una metodología cuantitativa no experimental de tipo descriptivo, desarrollada en varias instituciones fiscales de la ciudad de Manta. Como técnica de recolección de datos se aplicó una encuesta estructurada, diseñada para obtener información

precisa sobre las experiencias de los estudiantes con el uso de dinámicas gamificadas. Los resultados evidencian que la gamificación tiene una influencia positiva en la motivación escolar y en la construcción de aprendizajes significativos, fomentando la participación, la colaboración y el entusiasmo en el aula. Asimismo, se identificaron factores que favorecen la implementación de esta estrategia, como la creatividad docente, el uso de recursos tecnológicos y el acompañamiento institucional, mientras que las principales dificultades estuvieron relacionadas con limitaciones de infraestructura y disponibilidad de tiempo. Se concluye que este estudio contribuye a resaltar la importancia de la gamificación como una metodología activa que fortalece los procesos educativos en el contexto fiscal, logrando aprendizajes más dinámicos, inclusivos y efectivos.

Palabras clave: gamificación, motivación, aprendizaje significativo, educación fiscal

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze gamification as a pedagogical strategy to enhance motivation and meaningful learning in students at public institutions, considering aspects related to the design of recreational activities, active student participation, the impact on academic performance, and students' perceptions of this methodological resource. The research adopts a quantitative, non-experimental, descriptive methodology, developed in several public institutions in the city of Manta. A structured survey was used as a data collection technique, designed to obtain accurate information about students' experiences with the use of gamified dynamics. The results show that gamification has a positive influence on school motivation and the construction of meaningful learning, encouraging participation, collaboration, and enthusiasm in the classroom. Likewise, factors that favor the implementation of this strategy were identified, such as teacher creativity, the use of technological resources, and institutional support, while the main difficulties were related to infrastructure limitations and time availability. It is concluded that this study contributes to highlighting the importance of gamification as an active methodology that strengthens educational processes in the fiscal context, achieving learning. achieving more dynamic, inclusive, and effective learning.

Keywords: gamification, motivation, meaningful learning, fiscal education

Todo el contenido de la Revista Científica Internacional Arandu UTIC publicado en este sitio está disponible bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 International. 

INTRODUCCIÓN

La educación del siglo XXI enfrenta múltiples retos que se relacionan directamente con la motivación de los estudiantes y con la manera en que se generan aprendizajes significativos en el aula. De acuerdo con Franco (2023), menciona que “el sistema educativo, especialmente en el sector fiscal, se ha visto en la necesidad de reinventarse frente a los cambios sociales, culturales y tecnológicos que demandan nuevas formas de enseñanza”(p.5). Los métodos tradicionales, basados en la transmisión de conocimientos de forma unidireccional, han demostrado ser insuficientes para captar la atención de los estudiantes actuales, quienes conviven diariamente con entornos digitales, dinámicos e interactivos. En este escenario, surge la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora que integra elementos propios de los juegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de transformar la experiencia educativa en algo más atractivo, motivador y efectivo.

Siguiendo lo expresado por López (2022) se puede manifestar que “la gamificación es entendida como la aplicación de dinámicas, mecánicas y elementos de juego en contextos no lúdicos, busca convertir la clase en un espacio activo, donde el estudiante se sienta participe de su propio proceso formativo”(p.12). Esto quiere decir que al implementar sistemas de puntos, recompensas, insignias, niveles, retroalimentación inmediata y retos progresivos, se logra que el aprendizaje deje de percibirse como una obligación para convertirse en una experiencia atractiva que despierta la curiosidad y fomenta la participación activa. En este sentido, la motivación intrínseca, que es fundamental para el aprendizaje significativo, se ve fortalecida gracias a la introducción de estos recursos (Latorre & Hidalgo, 2025).

En las instituciones fiscales de la ciudad de Manta, donde asisten estudiantes de diversas realidades socioeconómicas y culturales, la gamificación representa una alternativa especialmente pertinente. Muchos de estos jóvenes se enfrentan a limitaciones en el acceso a recursos tecnológicos, condiciones familiares adversas o entornos poco estimulantes, lo que genera desinterés y apatía hacia el estudio (Pinto, 2022, pág. 5). Ante esta realidad, la gamificación ofrece un camino viable para transformar la percepción de la escuela y convertirla en un espacio que motive, inspire y brinde oportunidades de participación equitativa.

La motivación es un factor clave en cualquier proceso de aprendizaje. Citando a Carillo, et. al (2020) expresan que cuando un estudiante se siente motivado, no solo incrementa su rendimiento académico, sino que también desarrolla habilidades sociales, emocionales y cognitivas que fortalecen su formación integral. La gamificación, al introducir dinámicas basadas en la competencia sana, la cooperación, el logro de metas y la superación personal, responde de manera directa a esta necesidad. De esta forma, los estudiantes experimentan un sentido de pertenencia, compromiso y entusiasmo que los impulsa a involucrarse activamente en las actividades escolares.

Otro aspecto relevante que expresa Rodríguez, et. al 2022 de la gamificación es que promueve aprendizajes significativos, es decir, aquellos que el estudiante logra relacionar con sus conocimientos previos, aplicarlos en situaciones cotidianas y transferirlos a nuevos contextos. A través de retos, simulaciones y actividades gamificadas, los estudiantes no solo memorizan contenidos, sino que construyen un aprendizaje duradero que se conecta con su realidad. Por ejemplo, al resolver misiones o desafíos relacionados con una materia específica, los alumnos aprenden de manera práctica y reflexiva, consolidando competencias que trascienden las paredes del aula.

La implementación de la gamificación también responde a la necesidad de transformar el rol del docente. En lugar de limitarse a transmitir información, el maestro se convierte en un facilitador del aprendizaje, un guía que diseña experiencias retadoras y creativas para sus estudiantes. Este cambio de paradigma rompe con la enseñanza tradicional y genera un ambiente en el que los estudiantes se convierten en protagonistas, asumen la responsabilidad de su aprendizaje y desarrollan autonomía (Sánchez, 2019). En las instituciones fiscales de Manta, este rol es aún más crucial, dado que muchos estudiantes requieren acompañamiento cercano, estrategias diferenciadas y dinámicas que promuevan la equidad y la inclusión.

Asimismo, la gamificación fomenta el trabajo colaborativo. Gran parte de las actividades gamificadas están diseñadas para ser resueltas en equipos, lo que permite a los estudiantes interactuar, compartir ideas, negociar soluciones y aprender a valorar la diversidad de opiniones. Esta colaboración, además de fortalecer los lazos entre compañeros, desarrolla habilidades sociales como la comunicación, la empatía y el respeto mutuo, que son fundamentales para la convivencia escolar y para la vida en sociedad.

En términos tecnológicos, la gamificación se ve potenciada gracias a herramientas digitales que facilitan su aplicación. Plataformas como:

- Kahoot
- Quizizz
- Classcraft
- Genially
- Classroom

Estas plataformas permiten diseñar cuestionarios, competencias y retos interactivos que capturan la atención de los estudiantes. Sin embargo, es importante resaltar que la gamificación no se limita únicamente al uso de tecnología; también puede implementarse de manera presencial mediante juegos de mesa adaptados, dinámicas grupales, tarjetas de recompensas o tableros físicos en el aula. En el contexto de las instituciones fiscales de Manta, donde los recursos tecnológicos no siempre están disponibles, esta flexibilidad es una gran ventaja, ya que permite aplicar la estrategia de acuerdo con las posibilidades de cada institución (Sánchez, Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo, 2019, pág. 9).

Otro punto que merece atención es el impacto emocional de la gamificación. Los estudiantes, al recibir retroalimentación positiva, insignias o reconocimientos simbólicos por sus logros, desarrollan mayor autoestima y confianza en sus capacidades. Esto es particularmente importante en el sector fiscal, donde muchos alumnos enfrentan condiciones de vulnerabilidad y requieren estímulos que refuercen su seguridad personal y académica. La gamificación se convierte entonces en un medio para valorar el esfuerzo individual y colectivo, generando un clima escolar positivo y motivador.

Los autores Zambrano, et. al (2020) expresan que la implementación de la gamificación no está exenta de desafíos. Entre las principales limitaciones se encuentran la falta de tiempo en la planificación docente, la escasa capacitación en metodologías innovadoras, la carencia de infraestructura tecnológica en algunos planteles y la resistencia al cambio por parte de ciertos docentes acostumbrados a métodos tradicionales. Superar estos obstáculos implica un compromiso institucional y la disposición de los maestros para adaptarse a nuevas formas de enseñanza. En este sentido, el acompañamiento pedagógico, la formación continua y el apoyo de las autoridades educativas resultan esenciales para garantizar el éxito de esta metodología.

El presente estudio se enfoca en analizar la gamificación como estrategia aplicada en varias instituciones fiscales de Manta, con el fin de comprender su impacto en la motivación y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Se busca demostrar que, cuando es implementada de manera adecuada, la gamificación no solo mejora los resultados académicos, sino que también transforma la dinámica escolar, promoviendo valores como la cooperación, el respeto y la responsabilidad.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental de tipo descriptivo, cuyo propósito fue analizar la gamificación como estrategia para potenciar la motivación y el aprendizaje significativo en estudiantes de instituciones fiscales de la ciudad de Manta. Se eligió este enfoque porque permite recoger y analizar datos numéricos de manera objetiva, lo cual facilita la identificación de tendencias, percepciones y efectos de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El diseño fue no experimental debido a que no se manipularon variables, sino que se observó la implementación de la gamificación en el contexto natural de las instituciones fiscales. A su vez, se trató de un estudio descriptivo porque buscó detallar las características, percepciones y experiencias de los estudiantes en torno a esta metodología activa.

Población

La población estuvo conformada por estudiantes de varias instituciones fiscales de Manta, pertenecientes al nivel de educación básica superior, seleccionándose una muestra representativa que permitió obtener información confiable para el análisis.

Técnica E Instrumento

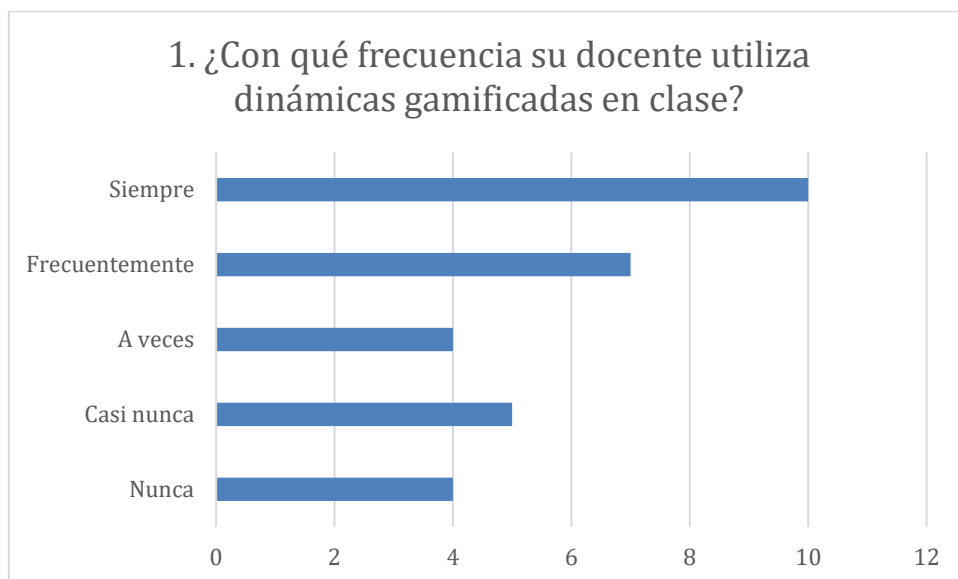
La técnica principal empleada fue la encuesta estructurada, aplicada de manera presencial en las aulas y en algunos casos a través de medios digitales, de acuerdo con las posibilidades de cada institución. Este recurso permitió recopilar información directa acerca de la percepción de los estudiantes frente a la aplicación de actividades gamificadas por parte de sus docentes. El instrumento de recolección de datos fue un cuestionario con preguntas cerradas en escala Likert de cinco opciones, diseñado para medir el grado de acuerdo o desacuerdo de los participantes en relación con aspectos vinculados a la motivación, la participación, el aprendizaje significativo y el trabajo colaborativo.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Luego de la encuesta aplicada a los 30 estudiantes de diferentes instituciones educativas se presentan los resultados obtenidos, usando diagramas de barras que exponen de una manera más eficiente la información.

Gráfico 1

Dinámicas gamificadas



Elaborado por los autores

Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes (10) afirma que sus docentes siempre aplican dinámicas gamificadas, mientras que 7 consideran que estas se emplean frecuentemente. Esto refleja una presencia considerable de la gamificación en el aula, de acuerdo con Carrillo, & Erazo, (2020) indica que los docentes están adoptando este tipo de estrategias de manera habitual. Sin embargo, aún existen estudiantes que perciben un uso limitado (9 entre nunca y casi nunca), lo cual evidencia que la implementación no es homogénea en todas las clases. Esto sugiere que, aunque la gamificación está ganando espacio en el sector fiscal de Manta, todavía es necesario fortalecer su aplicación para garantizar una experiencia más equitativa entre los estudiantes.

Gráfico 2

La gamificación y motivación



Elaborado por los autores

La distribución de respuestas refleja cierta polarización: 14 estudiantes consideran que la gamificación no aumenta su motivación (sumando totalmente en desacuerdo y en desacuerdo), mientras que la misma cantidad (13) se muestra de acuerdo o totalmente de acuerdo. Solo 3 permanecen neutrales. Esto evidencia que la motivación generada por la gamificación depende en gran medida de cómo se implementa y del contexto particular de cada aula. Según Villamizar (2021), es probable que los estudiantes que no perciben un aumento en la motivación hayan tenido experiencias limitadas o poco significativas con esta metodología. El hallazgo resalta la importancia de diseñar actividades gamificadas atractivas, bien planificadas y contextualizadas a la realidad de los estudiantes fiscales.

Gráfico 3

Aprendizajes significativos



Elaborado por los autores

El resultado refleja una percepción diversa: mientras 10 estudiantes creen que los aprendizajes con gamificación son poco o nada significativos, 17 consideran que son medianamente, significativos o muy significativos. Esto demuestra que, aunque la gamificación genera aprendizajes más valorados por la mayoría, todavía hay un sector que no logra identificar beneficios claros. La diferencia puede estar relacionada con el tipo de actividades utilizadas por los docentes y el nivel de implicación de los estudiantes en el proceso (Lozada & Betancur, 2016). Este hallazgo pone en evidencia la necesidad de que las dinámicas gamificadas se alineen estrechamente con los objetivos de aprendizaje, de modo que no solo resulten entretenidas, sino también útiles para consolidar conocimientos y competencias.

Gráfico 4

Trabajo Colaborativo

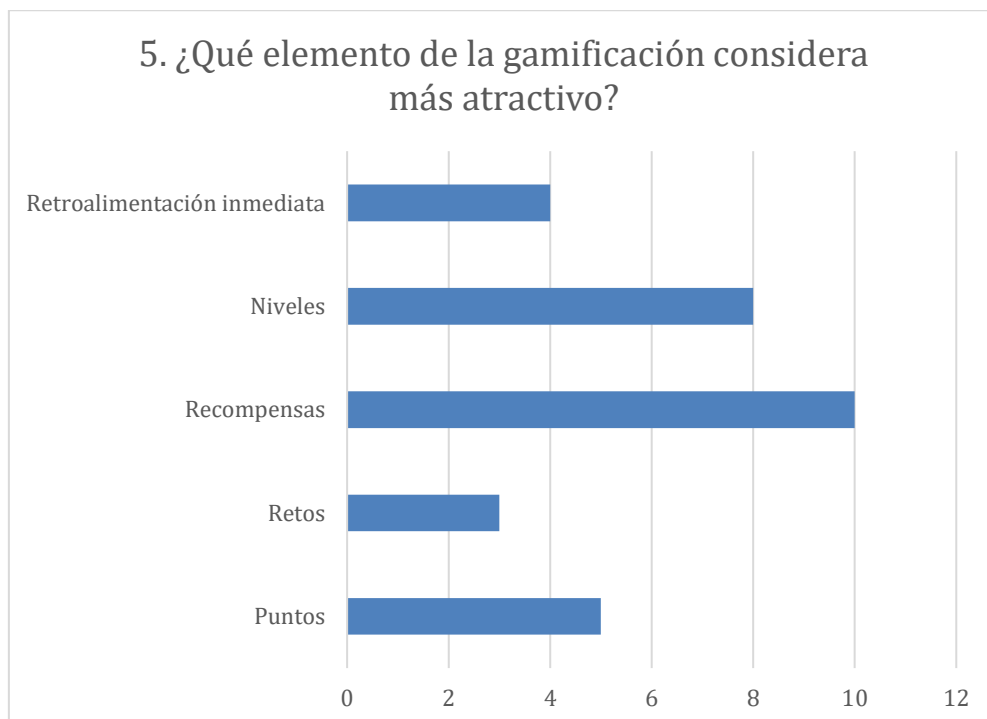


Elaborado por los autores

Los resultados muestran que 10 estudiantes consideran que la gamificación no fomenta en absoluto el trabajo colaborativo, mientras que 8 aseguran que lo hace totalmente y 12 opinan que lo promueve en distintas medidas (poco, regular o mucho). La diferencia tan marcada entre percepciones indica que la colaboración depende directamente del tipo de dinámicas implementadas. Cuando la gamificación se centra en retos individuales, es probable que no se perciba como colaborativa; en cambio, cuando se aplican competencias grupales, los estudiantes experimentan mayor cooperación (Egas, et. al 2023). Este hallazgo resalta la importancia de diseñar actividades que involucren la cooperación, promoviendo valores como la empatía, el respeto y el trabajo en equipo dentro del aula fiscal.

Gráfico 5

Elementos atractivos



Elaborado por los autores

Los resultados evidencian que las recompensas (10) y los niveles (8) son los elementos más atractivos para los estudiantes, seguidos por los puntos (5) y la retroalimentación inmediata (4). Los retos, por otro lado, recibieron menor preferencia (3). Esto demuestra que los estudiantes valoran especialmente el reconocimiento tangible o simbólico de sus logros, así como la posibilidad de progresar de manera visible en un sistema estructurado por niveles. Sin embargo, la menor preferencia por los retos puede deberse a que algunos los perciben como actividades difíciles o estresantes (Sánchez, 2019, pág. 10). Estos hallazgos sugieren que los docentes deben priorizar recompensas claras y un sistema de progresión motivador, sin dejar de lado la importancia de diseñar retos equilibrados que generen desafío sin causar frustración.

CONCLUSIONES

La investigación permitió evidenciar que la gamificación constituye una estrategia pedagógica innovadora y efectiva para incrementar la motivación en estudiantes de instituciones fiscales de Manta. La incorporación de dinámicas lúdicas en el aula genera mayor interés y participación activa, lo que se traduce en un aprendizaje más atractivo. Sin embargo, su implementación aún no es homogénea, pues algunos estudiantes señalaron que la práctica de sus docentes es limitada. Esto refleja la necesidad de fortalecer la capacitación docente y estandarizar el uso de metodologías activas en el sector fiscal.

En cuanto a la percepción del aprendizaje significativo, los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes reconoce beneficios claros de la gamificación, aunque un grupo menor

aún no identifica un impacto directo. Esto pone de manifiesto que la efectividad de la metodología depende de la pertinencia de las actividades y su alineación con los objetivos pedagógicos. La gamificación debe trascender el simple entretenimiento y orientarse a consolidar competencias cognitivas, sociales y emocionales. Solo de esta forma se garantiza que el conocimiento adquirido sea duradero y aplicable a distintos contextos de la vida escolar y personal.

Finalmente, se comprobó que los elementos de la gamificación más valorados por los estudiantes son las recompensas y los niveles, ya que refuerzan la motivación y el sentido de logro. Además, el trabajo colaborativo se percibió en menor medida, lo que indica que las dinámicas aplicadas deben reforzar la cooperación entre pares. En este sentido, la gamificación representa un recurso poderoso para promover ambientes inclusivos y participativos, pero requiere planificación intencionada, apoyo institucional y adecuación a las condiciones de cada institución fiscal. Su fortalecimiento puede convertirse en un motor clave para mejorar la calidad educativa en Manta

REFERENCIAS

- Carillo, M., Garcia, D., Ávila, C., & Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1). doi: <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Egas, V., Pazmiño, W., Vinueza, O., & Alfaro, G. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(12). doi:10.23857/pc.v8i12.6319
- Franco, A. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 8(8). doi:Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Latorre, N., & Hidalgo, B. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica: revisión sistemática de la literatura. *Revista Boletín redipe*, 14(1).
- Lopez, Á. M. (2022). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de primaria. *Polo del Conocimiento*, 8(8). doi:DOI: 10.23857/pc.v8i8
- Lozada, C., & Betancur, S. (2016). La gamificación en la educación superior: una revision sistematica. *Horizontes*. doi:DOI: 10.22395/rium.v16n31a5
- Pinto, A. (2022). *La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje*. Bogotá.
- Rodríguez, A., Cañar, N., Gualoto, O., & Correa, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión. *Revista Científica Dominio delas Ciencias*, 7(2). doi: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>
- Sánchez, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Internacional de tecnología y educación*. doi: <https://orcid.org/0000-0003-4831-5813>
- Sánchez, C. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo. *Revista de Docentes*, 7(1). doi: <https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.5>
- Sánchez, C. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Internacional Docentes 2.0 Tecnología - educativa*.
- Sarabia, D., & Bowen, L. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *EPISTEME KOINONIA*. doi: <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519>
- Villamizar, M. d. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, 45(2). doi: <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42861>

Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M. d., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Dominio de las Ciencias*, 6(3). doi: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>