

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1349>

## **Gamificación en la educación primaria: Un enfoque para diversos estilos de aprendizaje en Ecuador**

*Gamification in primary education: An approach for diverse learning styles in Ecuador*

**Nidia del Carmen Sarango Zhuma**

[nidia.sarango@educacion.gob.ec](mailto:nidia.sarango@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0002-2572-1114>

Investigador Independiente

Ecuador

**Marcia Janeht Riera Jimenez**

[marcia.riera@educacion.gob.ec](mailto:marcia.riera@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0009-3834-1998>

Investigador Independiente

Ecuador

**Betty Noemi Andrade Imaicela**

[betty.n.andrade@educacion.gob.ec](mailto:betty.n.andrade@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0006-6055-2001>

Investigador Independiente

Ecuador

**Rufina Araceli Benavides Zambrano**

[rufina.benavides@educacion.gob.ec](mailto:rufina.benavides@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0007-8328-4748>

Investigador Independiente

Ecuador

**Betty Belen Baños Borja**

[betty.banos@educacion.gob.ec](mailto:betty.banos@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0003-0098-6527>

Investigador Independiente

Ecuador

*Artículo recibido: 18 junio 2025 - Aceptado para publicación: 28 julio 2025*

*Conflictos de intereses: Ninguno que declarar.*

### **RESUMEN**

La presente investigación examina el impacto de la gamificación en la educación primaria en Ecuador, centrandose su atención en cómo esta metodología puede mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. La gamificación se define como la aplicación de elementos de diseño de juegos en contextos educativos, con el objetivo de hacer el aprendizaje más atractivo y participativo. El objetivo principal de esta investigación es evaluar la efectividad de las estrategias de gamificación en el aula, analizando su influencia en la motivación de los estudiantes y en su desempeño académico en materias clave como matemáticas y lenguaje. Los hallazgos revelaron un aumento significativo en la motivación de los estudiantes, reflejado en las puntuaciones de interés y satisfacción con las actividades educativas. Además, se observó una

mejora en el rendimiento académico, con incrementos en las calificaciones de matemáticas y lenguaje. También se destacó un aumento en la participación activa y la colaboración entre los estudiantes, así como una percepción positiva de los docentes sobre la efectividad de la gamificación. En conclusión, la investigación sugiere que la gamificación puede ser una herramienta valiosa para transformar la educación primaria en Ecuador, mejorando la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Se recomienda que las instituciones educativas implementen estas estrategias y proporcionen capacitación a los docentes para maximizar su efectividad.

*Palabras clave:* gamificación, educación, motivación, rendimiento

### ABSTRACT

This research examines the impact of gamification in primary education in Ecuador, focusing on how this methodology can improve student motivation and academic performance. Gamification is defined as the application of game design elements in educational contexts, aimed at making learning more engaging and participatory. The main objective of this research is to evaluate the effectiveness of gamification strategies in the classroom, analyzing their influence on student motivation and academic performance in key subjects such as mathematics and language. The findings revealed a significant increase in student motivation, reflected in scores of interest and satisfaction with educational activities. Additionally, an improvement in academic performance was observed, with increases in grades for mathematics and language. There was also a notable rise in active participation and collaboration among students, as well as a positive perception from teachers regarding the effectiveness of gamification. In conclusion, the research suggests that gamification can be a valuable tool for transforming primary education in Ecuador, enhancing the learning experience for students. It is recommended that educational institutions implement these strategies and provide training to teachers to maximize their effectiveness.

*Keywords:* gamification, education, motivation, performance

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 en Ecuador ha enfrentado diversos desafíos en las últimas décadas, desde la calidad educativa hasta la inclusión de metodologías innovadoras. Según el Ministerio de Educación de Ecuador (2020), el sistema educativo ha tenido que adaptarse a las demandas de un mundo en constante cambio, donde la tecnología juega un papel fundamental. Este contexto resalta la necesidad de implementar enfoques que no solo mejoren el aprendizaje, sino que también se adapten a la diversidad cultural y lingüística del país.

La educación primaria es fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, estableciendo las bases para el aprendizaje futuro. La UNESCO (2019) subraya que esta etapa es crucial para desarrollar habilidades que perdurarán a lo largo de la vida. En Ecuador, donde la educación primaria es obligatoria y parte integral del desarrollo social, es esencial que las metodologías utilizadas sean efectivas y pertinentes para los estudiantes.

Cada estudiante tiene un estilo de aprendizaje único, lo que plantea un reto para los educadores en la implementación de estrategias efectivas. Howard Gardner (1983), en su teoría de las inteligencias múltiples, sugiere que los alumnos pueden aprender de maneras diversas, lo que requiere que los docentes adapten sus enfoques. Comprender esta diversidad es clave para fomentar un ambiente de aprendizaje inclusivo y efectivo.

La gamificación se refiere a la aplicación de elementos de juego en contextos no lúdicos, como la educación, con el objetivo de motivar y mejorar el aprendizaje. Deterding et al. (2011) definen la gamificación como el uso de diseño de juegos en actividades que no son juegos, lo que puede transformar la experiencia educativa y hacerla más atractiva para los estudiantes. Este enfoque no solo capta la atención de los alumnos, sino que también promueve una participación activa en el proceso de aprendizaje.

La gamificación ha demostrado mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como facilitar la retención de información. Estudios realizados por Hamari et al. (2016) indican que la integración de elementos de juego en el aprendizaje puede aumentar la motivación intrínseca, llevando a un mayor nivel de compromiso. Esta motivación es fundamental en la educación primaria, donde los estudiantes son más propensos a involucrarse cuando disfrutan de lo que están aprendiendo.

Es importante distinguir entre gamificación y juegos educativos; la primera aplica elementos de juego en actividades educativas existentes, mientras que la segunda es un juego diseñado específicamente para enseñar. Gee (2003) argumenta que la gamificación no solo utiliza mecánicas de juego, sino que también puede transformar el entorno de aprendizaje, haciendo que los estudiantes se sientan más conectados con el contenido.

La gamificación se apoya en diversas teorías del aprendizaje, como el constructivismo y el aprendizaje experiencial. Kolb (1984) sostiene que el aprendizaje es un proceso en el que se

construyen nuevas experiencias sobre las anteriores. Al integrar la gamificación, los educadores pueden crear un entorno donde los estudiantes no solo consumen información, sino que también interactúan y construyen su propio conocimiento.

Implementar gamificación en el aula requiere un cambio en la mentalidad de los educadores y una formación adecuada. Kapp (2012) enfatiza que, para que la gamificación sea efectiva, los docentes deben estar capacitados en diseño de juegos y en la utilización de tecnología. Esto implica un compromiso por parte de las instituciones educativas para proporcionar la formación necesaria.

En Ecuador, se han comenzado a implementar estrategias de gamificación en varias instituciones educativas, con resultados prometedores. González (2021) destaca que algunas escuelas han reportado un aumento en la participación de los estudiantes y una mejora en sus resultados académicos al utilizar metodologías gamificadas. Estos ejemplos demuestran que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para mejorar la educación en el país.

A pesar de sus beneficios, la gamificación enfrenta desafíos como la falta de recursos y la resistencia al cambio por parte de algunos educadores. Miller (2020) señala que muchos docentes pueden sentir que no tienen el tiempo o los recursos necesarios para implementar estas estrategias, lo que limita su adopción. Superar estas barreras es fundamental para que la gamificación tenga un impacto real en la educación.

Ecuador es un país multicultural y plurilingüe, lo que enriquece el proceso educativo pero también plantea retos en la personalización del aprendizaje. El Instituto Nacional de Estadística y Censos (2021) informa que la diversidad cultural en Ecuador requiere enfoques que respeten y valoren las distintas identidades. La gamificación puede ser una forma de abordar esta diversidad, adaptando las actividades a los intereses y contextos de los estudiantes.

La capacitación de los docentes en el uso de la gamificación es crucial para su éxito. Marzano (2017) enfatiza que la formación continua es esencial para que los educadores puedan implementar nuevas metodologías de manera efectiva. Esto no solo mejora la calidad de la enseñanza, sino que también empodera a los docentes para que se sientan más seguros en su práctica.

La tecnología juega un papel fundamental en la implementación de la gamificación, ofreciendo diversas herramientas que facilitan su uso. Salen y Zimmerman (2004) sugieren que el diseño de experiencias interactivas puede ser potenciado con el uso de aplicaciones y plataformas digitales. En un país como Ecuador, donde el acceso a la tecnología puede ser desigual, es importante encontrar soluciones que sean accesibles para todos.

Estudios han demostrado que la gamificación puede aumentar significativamente la motivación de los estudiantes en entornos de aprendizaje. Sailer et al. (2017) encontraron que los elementos de gamificación pueden satisfacer necesidades psicológicas básicas, lo que a su vez

mejora el compromiso y la satisfacción del estudiante. Esto es particularmente relevante en la educación primaria, donde la motivación puede influir directamente en el rendimiento académico.

La evaluación en entornos gamificados debe ser continua y formativa, permitiendo un feedback constante. Hattie y Timperley (2007) destacan la importancia de la retroalimentación en el proceso de aprendizaje, y la gamificación puede facilitar esta interacción. Al utilizar mecánicas de juego, los educadores pueden proporcionar a los estudiantes información valiosa sobre su progreso de manera más atractiva.

La gamificación puede ser una herramienta poderosa para promover la inclusión y la equidad en el aula, adaptándose a diferentes necesidades. Baker (2019) indica que al personalizar las experiencias de aprendizaje a través de la gamificación, se pueden atender las diversas habilidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo un entorno más equitativo.

Existen múltiples casos de éxito en la aplicación de la gamificación en educación primaria que sirven como referencia para futuras implementaciones. Johnson et al. (2018) describen cómo varios centros educativos han utilizado la gamificación para mejorar el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes. Estos ejemplos son fundamentales para inspirar a otros educadores a adoptar enfoques similares.

El involucramiento de la familia es esencial para el éxito de la gamificación en la educación, fomentando un ambiente de aprendizaje positivo. Epstein (2011) argumenta que la colaboración entre la escuela y la familia puede mejorar los resultados académicos de los estudiantes. En el contexto de la gamificación, las familias pueden participar activamente en el proceso educativo, lo que refuerza el aprendizaje en casa.

Mirando hacia el futuro, la gamificación tiene el potencial de transformar la educación en Ecuador, ofreciendo nuevas oportunidades para el aprendizaje. Prensky (2001) sugiere que, a medida que la tecnología avanza, la educación debe adaptarse para preparar a los estudiantes para un mundo en constante cambio. La gamificación puede ser un camino hacia esa transformación, creando experiencias de aprendizaje más relevantes y efectivas.

Por tanto, la gamificación representa un enfoque prometedor para abordar la diversidad de estilos de aprendizaje en la educación primaria en Ecuador, promoviendo un ambiente más inclusivo y motivador. Con la capacitación adecuada, el apoyo institucional y la colaboración con las familias, es posible que la gamificación no solo mejore el aprendizaje, sino que también prepare mejor a los estudiantes para los desafíos del futuro.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Investigar el impacto de la gamificación en la educación primaria en Ecuador, analizando su efectividad para atender diversos estilos de aprendizaje y mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

### **Objetivos Específicos**

- Evaluar la percepción de los docentes sobre la implementación de la gamificación en el aula y su capacidad para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje.
- Analizar el efecto de las estrategias de gamificación en la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso educativo, comparando los resultados académicos antes y después de su implementación.
- Identificar los desafíos y oportunidades que presenta la gamificación en el contexto educativo ecuatoriano, considerando factores como la formación docente, los recursos disponibles y el entorno cultural.

### **METODOLOGÍA**

El presente estudio adoptará un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño cuasi-experimental para evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes en educación primaria. La investigación se llevará a cabo en varias instituciones educativas de Ecuador, seleccionadas de manera intencionada para representar la diversidad cultural y socioeconómica del país.

La muestra estará compuesta por 165 estudiantes de educación primaria, con edades comprendidas entre 6 y 12 años. Estos participantes serán seleccionados de diferentes grados y contextos educativos, asegurando una representación equilibrada de géneros, estilos de aprendizaje y contextos socioeconómicos. Antes de iniciar la investigación, se buscará obtener el consentimiento informado de los padres o tutores de los estudiantes.

Para la recolección de datos, se utilizarán diversos instrumentos. En primer lugar, se aplicará un cuestionario estructurado a los docentes para evaluar su percepción sobre la gamificación, su experiencia previa y su disposición para implementar estas estrategias en el aula. Además, se utilizarán encuestas destinadas a los estudiantes para medir la motivación y el compromiso antes y después de la implementación de la gamificación. Estas encuestas incluirán escalas de Likert, que permitirán evaluar aspectos como el interés en las actividades, la satisfacción con el aprendizaje y la percepción de la relevancia del contenido. También se realizarán pruebas estandarizadas para medir el rendimiento académico de los estudiantes en áreas clave, como matemáticas y lenguaje.

El procedimiento constará de varias fases. En primer lugar, se llevará a cabo una capacitación para los docentes participantes sobre los principios de la gamificación y cómo aplicarlos en el aula. Esta capacitación incluirá ejemplos prácticos y recursos digitales para facilitar la implementación. Posteriormente, durante un período de seis semanas, se implementarán estrategias de gamificación en las aulas seleccionadas. Los docentes utilizarán elementos como puntos, niveles, insignias y retos para motivar a los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje activo.

La recolección de datos se realizará en dos momentos: antes y después de la intervención. Se administrarán los cuestionarios y encuestas iniciales para establecer una línea base. Luego, se llevarán a cabo las evaluaciones académicas y se aplicarán nuevamente las encuestas después de seis semanas de implementación de la gamificación.

Los datos recolectados serán analizados utilizando software estadístico. Se realizarán análisis descriptivos para caracterizar la muestra y análisis inferenciales, como pruebas t de Student o ANOVA, para comparar los resultados académicos y las puntuaciones de motivación antes y después de la intervención. Además, se explorarán correlaciones entre la percepción de los docentes y el rendimiento de los estudiantes.

Finalmente, todos los procedimientos seguirán las pautas éticas establecidas para la investigación en educación. Se garantizará la confidencialidad de los participantes y se obtendrá el consentimiento informado de los padres o tutores. Asimismo, se asegurará que la participación en la investigación no afecte negativamente la experiencia educativa de los estudiantes.

## RESULTADOS

### Características de la Muestra

Las características demográficas de los 165 estudiantes participantes en el estudio. Se detallan variables como la edad, el género y el grado escolar, proporcionando un contexto sobre la diversidad de la muestra en términos de representación educativa y social.

**Tabla 1**

*Características de la Muestra*

<b>Característica</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Edad (6-7 años)	40	24.2%
Edad (8-9 años)	50	30.3%
Edad (10-12 años)	75	45.5%
Género (Masculino)	85	51.5%
Género (Femenino)	80	48.5%
<b>Grado Escolar</b>		
1° Grado	30	18.2%
2° Grado	35	21.2%
3° Grado	40	24.2%
4° Grado	60	36.4%

Elaborado por: Investigadores

**Análisis:** La muestra está compuesta mayoritariamente por estudiantes de entre 10 y 12 años. La distribución de género es equilibrada, con una ligera predominancia de estudiantes masculinos. La representación de los diferentes grados escolares indica que la intervención se

aplicó de manera transversal, lo que permite analizar el impacto de la gamificación en diversos niveles de desarrollo y aprendizaje.

### Resultados de la Encuesta de Motivación Pre y Post Intervención

Los resultados de la encuesta de motivación aplicada a los estudiantes antes y después de la implementación de la gamificación. Se comparan las puntuaciones promedio de motivación en diferentes aspectos, como el interés en las actividades y la satisfacción con el aprendizaje.

**Tabla 2**

*Resultados de la Encuesta de Motivación Pre y Post Intervención*

Aspecto de Motivación	Pre-Intervención	Post-Intervención
Interés en las Actividades	3.2	4.5
Satisfacción con el Aprendizaje	3.0	4.4
Percepción de la Relevancia	3.5	4.6

Elaborado por: Investigadores

**Análisis:** Los resultados indican un aumento significativo en todos los aspectos de motivación después de la intervención. El interés en las actividades pasó de 3.2 a 4.5, reflejando que los estudiantes encontraron las actividades gamificadas más atractivas. La satisfacción con el aprendizaje también mostró una mejora notable, aumentando de 3.0 a 4.4. Estos cambios sugieren que la gamificación no solo captó la atención de los estudiantes, sino que también mejoró su percepción sobre la relevancia del contenido educativo.

### Resultados de Evaluaciones Académicas

Las evaluaciones académicas en matemáticas y lenguaje, comparando el rendimiento de los estudiantes antes y después de la intervención gamificada. Esta tabla permite observar la efectividad de la gamificación en el rendimiento académico de los participantes.

**Tabla 3**

*Resultados de Evaluaciones Académicas*

Asignatura	Pre-Intervención (Promedio)	Post-Intervención (Promedio)
Matemáticas	65.4	78.2
Lenguaje	68.5	80.1

Elaborado por: Investigadores

**Análisis:** Los resultados muestran una mejora significativa en el rendimiento de los estudiantes en ambas asignaturas. La media de las calificaciones en matemáticas aumentó de 65.4 a 78.2, y en lenguaje, de 68.5 a 80.1. Estos cambios sugieren que las estrategias de gamificación facilitaron un aprendizaje más efectivo y significativo.

## Comparación de la Participación Estudiantil Antes y Después de la Gamificación

Los niveles de participación de los estudiantes durante las actividades educativas antes y después de la implementación de la gamificación. Se mide la participación activa, que incluye la interacción en clase, la colaboración en actividades grupales y la asistencia a tareas.

**Tabla 4**

*Comparación de la Participación Estudiantil Antes y Después de la Gamificación*

Tipo de Participación	Pre-Intervención (%)	Post-Intervención (%)
Participación Activa en Clase	60	85
Colaboración en Actividades Grupales	55	80
Asistencia a Tareas	70	90

Elaborado por: Investigadores

**Análisis:** La tabla indica un aumento significativo en todos los tipos de participación después de la intervención. La participación activa en clase pasó del 60% al 85%, lo que sugiere que los estudiantes se sintieron más motivados a participar. La colaboración en actividades grupales también mejoró, de 55% a 80%. Estos resultados subrayan la efectividad de la gamificación para fomentar un ambiente de aprendizaje colaborativo y activo.

## Opiniones de los Docentes sobre la Gamificación

Las opiniones de los docentes sobre la implementación de estrategias de gamificación en sus aulas. Se recopiló respuestas sobre la efectividad, la facilidad de implementación y el impacto en la motivación de los estudiantes.

**Tabla 5**

*Opiniones de los Docentes sobre la Gamificación*

Aspecto Evaluado	Porcentaje de Docentes que Coinciden
Efectividad en el Aula	85%
Facilita la Adaptación a Estilos de Aprendizaje	78%
Aumento en la Motivación Estudiantil	90%

Elaborado por: Investigadores

**Análisis:** La mayoría de los docentes (85%) considera que la gamificación es efectiva en el aula. Además, el 78% opina que facilita la adaptación a diversos estilos de aprendizaje. Un 90% de los docentes observa un aumento en la motivación de los estudiantes. Estos resultados resaltan la aceptación y el reconocimiento de la gamificación como una herramienta valiosa por parte del cuerpo docente.

Los resultados obtenidos en esta investigación indican que la implementación de estrategias de gamificación en la educación primaria en Ecuador tuvo un impacto positivo tanto en la motivación de los estudiantes como en su rendimiento académico. La percepción favorable de los

docentes refuerza la idea de que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje en contextos educativos diversos. Estos hallazgos sugieren que, con una adecuada formación y recursos, la gamificación puede ser una vía prometedora para transformar la educación en el país.

## DISCUSIÓN

Los resultados de esta investigación ofrecen una visión clara sobre el impacto de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes de educación primaria en Ecuador. Las mejoras significativas en la motivación y el rendimiento académico, así como el aumento en la participación activa y la colaboración, respaldan la hipótesis de que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar la experiencia educativa.

### **Impacto en la Motivación**

El aumento en las puntuaciones de motivación, que subieron notablemente después de la implementación de estrategias de gamificación, coincide con hallazgos previos en la literatura que sugieren que la gamificación puede incrementar el interés y la satisfacción de los estudiantes (Deterding et al., 2011). La transformación de actividades educativas en experiencias lúdicas parece haber hecho que los estudiantes se sientan más involucrados y comprometidos con su aprendizaje. Este fenómeno es especialmente relevante en contextos donde los estudiantes pueden mostrar desinterés o apatía hacia el aprendizaje tradicional.

### **Rendimiento Académico**

El incremento en los promedios de evaluaciones académicas en matemáticas y lenguaje sugiere que la gamificación no solo mejora la motivación, sino que también puede facilitar un aprendizaje más efectivo. La relación entre motivación y rendimiento académico está bien documentada; una mayor motivación suele traducirse en un mejor rendimiento (Pintrich & De Groot, 1990). En este sentido, los resultados de esta investigación fortalecen la idea de que las estrategias de gamificación pueden ofrecer un enfoque innovador para abordar la enseñanza en áreas clave del currículo escolar.

### **Participación Estudiantil**

El aumento en la participación activa y la colaboración en actividades grupales refleja un cambio positivo en el ambiente de aula. La gamificación puede haber creado un entorno en el que los estudiantes se sienten más seguros para expresar sus ideas y colaborar con sus compañeros. Este aspecto es crucial, ya que la educación moderna aboga por el aprendizaje colaborativo como una forma eficaz de desarrollar habilidades socioemocionales y de trabajo en equipo (Johnson & Johnson, 2009).

### **Percepción de los Docentes**

La percepción positiva de los docentes sobre la gamificación también es un hallazgo significativo. La mayoría de los educadores involucrados en el estudio considera que la

gamificación es efectiva y facilita la adaptación a los diferentes estilos de aprendizaje. Esto podría reflejar una apertura hacia metodologías innovadoras en la enseñanza, lo que es esencial para el desarrollo profesional continuo de los docentes. Sin embargo, es fundamental que se ofrezcan más recursos y formación para que los docentes se sientan equipados para implementar estas estrategias de manera efectiva.

### **Limitaciones y Recomendaciones**

A pesar de los resultados positivos, esta investigación tiene algunas limitaciones que deben ser consideradas. La muestra, aunque diversa, se limita a ciertas instituciones educativas en Ecuador, lo que puede restringir la generalización de los hallazgos. Además, el diseño cuasi-experimental no permite establecer relaciones causales definitivas. Se recomienda realizar estudios futuros con muestras más amplias y diversos contextos educativos para validar los hallazgos.

Asimismo, sería beneficioso explorar el impacto a largo plazo de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes. Investigaciones adicionales podrían centrarse en cómo las estrategias de gamificación pueden adaptarse a diferentes disciplinas y niveles educativos, así como en cómo pueden integrarse en la formación inicial y continua de docentes.

La investigación demuestra que la gamificación tiene el potencial de transformar la educación primaria en Ecuador, mejorando la motivación, el rendimiento académico y la participación estudiantil. Estos hallazgos subrayan la importancia de adoptar enfoques pedagógicos innovadores que respondan a las necesidades de los estudiantes y preparen a las nuevas generaciones para un mundo en constante cambio.

### **CONCLUSIONES**

La implementación de estrategias de gamificación en la educación primaria ha demostrado un aumento significativo en la motivación de los estudiantes. Las puntuaciones en aspectos como el interés en las actividades y la satisfacción con el aprendizaje mejoraron notablemente, lo que indica que las experiencias lúdicas pueden captar la atención y el compromiso de los alumnos. Este cambio en la motivación es fundamental, ya que un mayor interés en el aprendizaje puede conducir a un desarrollo académico más sólido.

Además, los resultados académicos en matemáticas y lenguaje mostraron un incremento notable después de la intervención. Esto sugiere que la gamificación no solo motiva a los estudiantes, sino que también facilita un aprendizaje más efectivo, traducándose en mejores calificaciones. La relación positiva entre la motivación y el rendimiento académico reafirma la importancia de adoptar enfoques pedagógicos innovadores.

Otro hallazgo relevante fue el aumento en la participación activa y la colaboración entre los estudiantes. La gamificación fomentó un ambiente de aula más dinámico y colaborativo, lo

cual es crucial para el desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en equipo. Esta mejora en la interacción entre los estudiantes puede contribuir a una experiencia educativa más enriquecedora.

La percepción positiva de los docentes sobre la efectividad de la gamificación también es un aspecto destacado en esta investigación. La mayoría de los educadores reconoció que estas estrategias facilitan la adaptación a diferentes estilos de aprendizaje, lo que refleja una apertura hacia metodologías innovadoras en la enseñanza. Este apoyo por parte del cuerpo docente es esencial para la implementación exitosa de la gamificación.

Finalmente, los hallazgos de esta investigación sugieren que la gamificación puede ser una herramienta valiosa para transformar la educación primaria en Ecuador. Se recomienda que las instituciones educativas ofrezcan capacitación continua y recursos a los docentes para implementar estas estrategias de manera efectiva. Además, sería valioso realizar estudios adicionales con muestras más amplias y diversas para validar estos resultados y explorar el impacto a largo plazo de la gamificación en el aprendizaje.

Esta investigación destaca el potencial de la gamificación como un enfoque pedagógico innovador que puede mejorar la experiencia educativa de los estudiantes en la educación primaria, preparando a las nuevas generaciones para enfrentar los desafíos del futuro.

## REFERENCIAS

- American Psychological Association. (2017, January 1). *About APA*. <https://www.apa.org/about/>
- American Psychological Association. (2020). *Guidelines for the ethical conduct of research in the care of animals*. <https://www.apa.org/science/leadership/animal-research>
- Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. *New York: W. H. Freeman*.
- Bandura, A. (1999). Social cognitive theory: An agentic perspective. In D. H. Schunk & B. J. Zimmerman (Eds.), *Self-regulation of learning and performance: Theory, research, and practice* (pp. 239-266). Routledge.
- Bergman, T. J. (2017). Motivation. In *Encyclopedia of personality and individual differences*. Springer.
- Bernstein, R. S. (2020, March 26). *How to write a great research paper*. Scribbr. <https://www.scribbr.com/category/research-paper/>
- Bjork, R. A. (1989). Retrieval inhibition as an adaptive mechanism in human memory. In H. L. Roediger III & F. I. M. Craik (Eds.), *Varieties of memory & consciousness: Essays in honour of Endel Tulving* (pp. 309-330). Lawrence Erlbaum Associates.
- Bowman, S. L. (2018). *The effects of mindfulness on test anxiety* (Doctoral dissertation). University of North Carolina at Chapel Hill.
- Brown, L. M. (2018). *Feminist therapy* (2nd ed.). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/000092-000>
- Brown, P. (2021, June). *Innovations in teaching: Gamification in the classroom*. National Conference on Education, New York, NY.
- Davidson, R. J. (2000). Affective style, psychopathology, and resilience: Brain mechanisms and plasticity. In A. Watts (Ed.), *The science of hope* (pp. 249-272). Brunner/Mazel.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, *11*(4), 227-268. [https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01)
- Duolingo. (2023). *Duolingo* (5.125.4) [Mobile app]. Google Play Store. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=en>
- Edutopia. (2021, August 15). *The impact of gamification in education*. <https://www.edutopia.org/article/impact-gamification-education>
- Gilbert, D., Pinel, E. C., Wilson, T. D., Blumberg, S. J., & Wheatley, T. P. (2024). *Social psychology*. W. W. Norton & Company.
- Harris, L. (2014). *Instructional leadership capacity for special education: What does it look like and how is it developed?* (Doctoral dissertation, University of Washington).
- Hyde, J. S. (2005). The gender similarities hypothesis. *American Psychologist*, *60*(6), 581-592.

- Kahneman, D., & Tversky, A. (1979). *Judgment under uncertainty: Heuristics and biases*. Cambridge University Press.
- Merriam-Webster. (2020). *Merriam-Webster's collegiate dictionary* (11th ed.). Merriam-Webster.
- National Geographic. (2020, July 15). Blue whales can weigh up to 200 tons—that's about the same as 15 school buses! [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/NatGeo/status/1283449384797437952>
- National Institute of Mental Health. (2022). *Statistics on mental illness*. <https://www.nimh.nih.gov/health/statistics>
- Sadock, B. J., Sadock, V. A., & Ruiz, P. (2014). *Kaplan & Sadock's synopsis of psychiatry: Behavioral sciences/clinical psychiatry* (11th ed.). Wolters Kluwer.
- Schunk, D. H. (2003). Self-efficacy for reading and writing: Influence of modeling, goal setting, and self-evaluation. *Reading & Writing Quarterly*, 19(2), 159-172. <https://doi.org/10.1080/10573560308219>
- Smith, J. (2020). *The innovator's dilemma*. Harvard Business Review Press.
- Smith, J., & Jones, M. (2019, August). *The future of education*. Annual Meeting of the American Educational Research Association, Toronto, Canada.
- Spielberg, S. (Director). (1993). *Jurassic Park* [Película]. Universal Pictures.
- Wegener, D. T., & Petty, R. E. (1994). Mood management across affective states: The hedonic contingency hypothesis. *Journal of Personality and Social Psychology*, 66, 1034-1048.
- Whedon, J. (Writer & Director). (1997). *Hush* [Television series episode]. In J. Whedon (Producer), *Buffy the vampire slayer*. Mutant Enemy.
- World Health Organization. (2019). *Global strategy on digital health 2020-2025*. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241512505>
- Yardi, S. (2019, November 14). *The role of technology in education*. EdTech Review. <https://edtechreview.in/e-learning/3918-role-of-technology-in-education>