



**Gamification as an Innovative Strategy to Enhance Motivation  
and Learning in General Basic Education**

**Gamificación Como Estrategia Innovadora Para Potenciar  
La Motivación Y El Aprendizaje En Educación General  
Básica**

---

**Para citar este trabajo:**

Bastidas González, L. D. (2024). Gamificación Como Estrategia Innovadora Para Potenciar La Motivación Y El Aprendizaje En Educación General Básica. Imperium Académico Multidisciplinary Journal, 1(1), 1-8.  
[https://estrellaediciones.com/index.php/imperium\\_academico/article/view/14](https://estrellaediciones.com/index.php/imperium_academico/article/view/14)

---

**Autores:**

**Luis David Bastidas González**  
Universidad Estatal de Milagro  
Milagro - Ecuador

[davidbastidasg1@gmail.com](mailto:davidbastidasg1@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0003-3060-4342>

**Autor de Correspondencia:** Luis David Bastidas González, [davidbastidasg1@gmail.com](mailto:davidbastidasg1@gmail.com)

**RECIBIDO:** 08-Noviembre-2024

**ACEPTADO:** 06-Diciembre-2024

**PUBLICADO:** 30-Diciembre-2024



### **Resumen**

La educación general enfrenta el reto de actualizar sus metodologías para responder a las necesidades de estudiantes que crecen en un entorno digital, requiriendo estrategias innovadoras que fomenten un aprendizaje significativo. En este contexto, se diseñaron y aplicaron actividades gamificadas dirigidas a estudiantes de cuarto de básica, con el objetivo de fortalecer la enseñanza de contenidos fundamentales. La investigación, de enfoque mixto y diseño pre-experimental, evaluó durante dos semanas el impacto de estas actividades en la motivación y el aprendizaje, combinando técnicas cuantitativas y cualitativas para obtener resultados integrales. Los hallazgos evidencian que la gamificación aumentó significativamente el compromiso y la participación activa de los estudiantes, facilitando una comprensión más profunda de los contenidos y promoviendo la conexión entre teoría y práctica. Esta estrategia pedagógica innovadora se presenta como una alternativa eficaz para mejorar la calidad educativa y adaptarse a las demandas actuales del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica.

**Palabras clave:** Gamificación; Educación básica; Motivación estudiantil; Estrategias pedagógicas; Aprendizaje significativo.

### **Abstract**

General education faces the challenge of updating its methodologies to meet the needs of students growing up in a digital environment, requiring innovative strategies that promote meaningful learning. In this context, gamified activities were designed and implemented targeting fourth-grade students, with the aim of strengthening the teaching of fundamental content. The research, employing a mixed-methods approach and a pre-experimental design, evaluated the impact of these activities on motivation and learning over a two-week period, combining quantitative and qualitative techniques to obtain comprehensive results. The findings demonstrate that gamification significantly increased student engagement and active participation, facilitating a deeper understanding of the content and fostering the connection between theory and practice. This innovative pedagogical strategy presents itself as an effective alternative to improve educational quality and adapt to the current demands of the teaching-learning process in basic education.

**Keywords:** Gamification; Basic education; Student motivation; Pedagogical strategies; Meaningful learning.



## 1. Introducción

En la actualidad, la educación general enfrenta el desafío de actualizar sus metodologías para responder a las características y necesidades de los estudiantes, quienes crecen en un entorno digital y requieren estrategias innovadoras para aprender de manera significativa. Es fundamental que la enseñanza no solo transmita información, sino que motive y permita a los estudiantes interiorizar conocimientos de manera efectiva, desarrollando competencias y valores aplicables a su vida cotidiana.

En la Unidad Educativa Victoria Macías de Acuña, ubicada en el cantón Milagro, Ecuador, la educación general básica enfrenta el desafío de motivar y comprometer a los estudiantes de cuarto de básica en el aprendizaje de temas fundamentales. La institución reconoce la importancia de adaptar sus métodos pedagógicos para responder a las características de los niños, quienes han crecido en un entorno digital y requieren estrategias innovadoras que les permitan aprender de manera significativa y acorde a las demandas de la sociedad actual.

Actualmente, abordar contenidos esenciales en educación general no solo implica informar, sino también motivar y permitir que los estudiantes interioricen conocimientos de forma efectiva. En este contexto, la gamificación ha surgido como una estrategia educativa innovadora que transforma el proceso de enseñanza mediante la integración de elementos característicos de los juegos, como niveles, recompensas y desafíos. Según Castillo et al. (2022), los estudiantes actuales, al haber nacido en la era de Internet, requieren estrategias pedagógicas que reflejen este contexto tecnológico, aprovechando herramientas digitales que faciliten el acceso a la información y potencien la experiencia de aprendizaje.

La gamificación, aplicada en el aula, permite a los estudiantes abordar problemáticas y contenidos de manera práctica. Investigaciones recientes resaltan que, al asumir roles o enfrentar desafíos simulados, los alumnos pueden explorar y resolver situaciones a través de escenarios interactivos, lo que incrementa la participación activa en el aula y conecta la teoría con la práctica. Además, Arellano et al. (2024) subrayan la importancia de la formación docente en gamificación, ya que su adecuada implementación puede potenciar el rendimiento académico y facilitar la integración de contenidos en el currículo escolar.

La educación general es crucial en la formación de los estudiantes, especialmente ante los desafíos sociales y tecnológicos actuales. Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza a menudo no logran captar el interés y la participación de los alumnos. La gamificación ofrece una alternativa innovadora que puede transformar la manera en que se enseñan conceptos complejos, incrementando la motivación y el compromiso de los estudiantes, y haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y relevante para su realidad cotidiana.

Este trabajo se enfoca en el diseño de una guía didáctica gamificada que facilite la enseñanza de contenidos clave en cuarto de básica, proporcionando a las maestras herramientas pedagógicas innovadoras que les permitan superar las limitaciones de los métodos tradicionales y mejorar la efectividad del aprendizaje. La validación de esta guía permitirá medir su impacto y demostrar cómo la gamificación puede enriquecer la enseñanza de estos temas esenciales.

### Objetivos

#### Objetivo general:

- Describir el diseño y desarrollo de actividades gamificadas para fortalecer la enseñanza de contenidos fundamentales en estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Victoria Macías de Acuña, mediante la elaboración de una guía didáctica adaptada a su contexto.



Objetivos específicos:

- Examinar cómo las maestras integran actividades gamificadas en la enseñanza de contenidos generales y cuáles son sus percepciones sobre la efectividad de estas estrategias en el aula de cuarto de básica.
- Identificar y adaptar buenas prácticas en la aplicación de actividades gamificadas para la enseñanza general en cuarto de básica, basándose en la literatura académica, la experiencia docente y la realidad del cantón Milagro.
- Diseñar y aplicar una guía didáctica gamificada con actividades innovadoras que motiven a los estudiantes y mejoren su comprensión y compromiso con los contenidos generales, considerando el contexto de la Unidad Educativa Victoria Macías de Acuña.
- Evaluar el impacto de las actividades gamificadas implementadas en el aprendizaje, la motivación y el desarrollo de competencias en los estudiantes de cuarto de básica, mediante encuestas y observaciones en el aula.

Esta propuesta se apoya en teorías como el constructivismo, que plantea que los estudiantes construyen su conocimiento a partir de la interacción con su entorno y la resolución de problemas; la teoría de la motivación intrínseca y extrínseca, que resalta la importancia de generar interés y satisfacción en los alumnos a través de actividades gratificantes; el aprendizaje basado en juegos, que sostiene que los juegos ofrecen entornos ricos y experienciales para el aprendizaje; y la educación para el desarrollo de competencias, que promueve la integración de aprendizajes significativos en la enseñanza.

Numerosos estudios han demostrado que la gamificación mejora el rendimiento académico, la motivación y la participación de los alumnos en el aprendizaje. Al integrar este enfoque en la enseñanza general, se ofrece una estrategia efectiva y atractiva para involucrar a los estudiantes en su propio proceso educativo.

## **2. Metodología**

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Victoria Macías de Acuña, ubicada en el cantón Milagro, Ecuador, con un enfoque mixto que combinó técnicas cuantitativas y cualitativas para evaluar la efectividad de la gamificación en la enseñanza de contenidos de educación general en estudiantes de cuarto de básica. El propósito principal fue medir objetivamente el impacto de esta metodología innovadora en el proceso de aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

Se adoptó un enfoque aplicado, con un alcance descriptivo y exploratorio, que permitió diseñar y evaluar una estrategia pedagógica concreta para mejorar la enseñanza en el contexto local. El diseño fue pre-experimental, facilitando la observación del efecto de la intervención sin manipular variables de forma directa. La implementación de las actividades gamificadas se realizó durante un periodo de dos semanas, con un enfoque transversal que captó la percepción y resultados en un momento específico del proceso educativo.

Para la recolección de datos se utilizaron encuestas aplicadas a las maestras en dos momentos (pretest y postest), que aportaron información sobre sus percepciones respecto a la gamificación. Además, se realizaron observaciones en el aula para analizar el comportamiento y la participación de los estudiantes durante las actividades. Estas herramientas permitieron obtener una visión integral del proceso y su impacto.

En cuanto a los materiales didácticos, se emplearon plataformas digitales como EducaPlay y Wordwall, que facilitaron la creación de actividades interactivas y adaptadas al nivel de los



estudiantes, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje y haciendo más atractiva la enseñanza de los contenidos generales.

La muestra estuvo conformada por los 25 estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Victoria Macías de Acuña y las tres maestras encargadas de su formación. La selección fue intencional, buscando representar fielmente la realidad del centro educativo y posibilitar un análisis detallado sobre la influencia de la gamificación en el aprendizaje y la enseñanza en este contexto particular.

Este diseño metodológico permitió evaluar de manera integral la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica en la educación general básica, aportando información valiosa para futuras intervenciones educativas en contextos similares.

### **3. Resultados**

Durante el desarrollo de la investigación en la Unidad Educativa Victoria Macías de Acuña, situada en el cantón Milagro, Ecuador, se analizó el impacto de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de cuarto de básica, centrándose en contenidos de educación general. El estudio adoptó un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión integral sobre la efectividad de esta estrategia pedagógica.

En la etapa inicial, se aplicaron cuestionarios pretest a las docentes para explorar sus percepciones, conocimientos y retos en la implementación de la gamificación. Los resultados reflejaron que, antes de la intervención, existía cierto escepticismo y desconocimiento sobre la metodología, así como preocupaciones relacionadas con la falta de formación y recursos tecnológicos. La mayoría de las docentes consideraba la gamificación como una herramienta poco familiar y manifestaba dudas sobre su impacto real en el aprendizaje y la motivación estudiantil.

Simultáneamente, se realizó una observación sistemática de la dinámica en el aula durante las actividades tradicionales. Se evidenció que la participación y motivación de los estudiantes eran limitadas; la atención y la concentración resultaban bajas, y la interacción tanto con el docente como entre compañeros era esporádica. La comprensión de los conceptos se mantenía superficial y la autonomía en el aprendizaje era reducida, lo que resaltaba la necesidad de introducir metodologías más activas e innovadoras.

Posteriormente, se diseñó e implementó una propuesta de actividades gamificadas, estructurada en cuatro sesiones distribuidas en dos semanas, utilizando plataformas digitales como EducaPlay y Wordwall. Las actividades incluyeron juegos de asociación de conceptos, preguntas interactivas, crucigramas y competencias tipo quiz, todas enfocadas en fortalecer el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes. Estas dinámicas permitieron que los estudiantes se involucraran de manera lúdica y colaborativa, promoviendo el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades comunicativas y cognitivas.

Tras la implementación, se aplicaron encuestas posttest a las docentes para evaluar los cambios percibidos en la motivación, participación y comprensión de los estudiantes. Los resultados indicaron una mejora significativa en la percepción docente sobre la gamificación, valorando positivamente su impacto en el aula. Se observó un aumento en la participación estudiantil, mayor atención y concentración, así como una interacción más frecuente y significativa entre los estudiantes y las docentes. Además, la comprensión de los contenidos mejoró notablemente, evidenciando que la gamificación contribuyó a un aprendizaje más profundo y duradero.

Sin embargo, las docentes también señalaron que la implementación de la gamificación implicó desafíos, especialmente en cuanto a la planificación y la necesidad de capacitación adicional para optimizar el uso de estas herramientas. A pesar de estas dificultades, la experiencia permitió



transformar la visión inicial de las docentes, quienes reconocieron el valor de la gamificación como estrategia para dinamizar el proceso educativo y motivar a los estudiantes.

En conclusión, la investigación demostró que la gamificación, aplicada en el contexto de la educación general básica en Ecuador, puede mejorar significativamente la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. No obstante, se identificó la importancia de continuar apoyando a las docentes con formación y recursos adecuados para asegurar la sostenibilidad y efectividad de estas metodologías en el aula.

#### **4. Discusión**

La teoría del aprendizaje constructivista, respaldada por investigaciones recientes en el ámbito educativo ecuatoriano, sostiene que el conocimiento se construye activamente a través de la interacción y la exploración en el entorno escolar Escobar et al. (2019). En el contexto de la gamificación aplicada a la educación general, este enfoque se evidencia al permitir que los estudiantes participen en actividades lúdicas y simulaciones que facilitan la comprensión de los contenidos de manera práctica y contextualizada. Según Barona et al. (2023), la gamificación fomenta el aprendizaje experiencial, ya que los estudiantes pueden aplicar conceptos en situaciones reales o simuladas, fortaleciendo el vínculo entre la teoría y la práctica.

En cuanto a la motivación, estudios como los de Ruiz et al. (2022) subrayan que la gamificación potencia tanto la motivación intrínseca como la extrínseca. Hacer el aprendizaje más entretenido y significativo, junto con la utilización de recompensas y reconocimientos, contribuye a que los estudiantes se involucren activamente en el proceso educativo. Araya-Pizarro y Espiniza (2020) destacan que la integración de ambos tipos de motivación a través de la gamificación favorece la participación y el compromiso en el aula.

Por otro lado, la literatura científica ecuatoriana ha documentado que los juegos y las actividades interactivas en línea ofrecen entornos ricos para el aprendizaje, permitiendo que los estudiantes experimenten, tomen decisiones y resuelvan problemas en contextos simulados Merino et al. (2023). Estas estrategias se alinean con el Aprendizaje Basado en Juegos, facilitando la exploración y aplicación de conocimientos de manera colaborativa y lúdica.

A pesar de estos beneficios teóricos, los resultados iniciales del pretest mostraron cierta resistencia de los docentes hacia la gamificación, lo que se atribuye principalmente a la falta de formación y familiaridad con la metodología Escobar et al. (2019). Sin embargo, la literatura coincide en que la capacitación docente es fundamental para superar estas barreras y lograr una implementación efectiva de la gamificación en el aula Rojas et al. (2022).

Los hallazgos de esta investigación coinciden con otros estudios realizados en Ecuador, que evidencian la efectividad de la gamificación para crear entornos educativos motivadores y centrados en el estudiante, facilitando la retención de conocimientos y promoviendo el desarrollo de habilidades clave como la colaboración y el pensamiento crítico Merino et al. (2023); Ruiz et al. (2022).

En síntesis, la gamificación, cuando se implementa de manera adecuada y respaldada por formación docente, representa una herramienta poderosa para transformar la educación general. Su éxito depende de la integración equilibrada de motivaciones, el acceso a recursos tecnológicos y la capacitación continua de los docentes.

#### **5. Conclusión**

La aplicación de estrategias de gamificación en la educación general básica en la Unidad Educativa Victoria Macías de Acuña ha demostrado ser eficaz para aumentar la motivación y el compromiso



de los estudiantes de cuarto de básica. A través de actividades lúdicas y dinámicas interactivas, se promueve un aprendizaje más activo y significativo, que permite a los estudiantes explorar y comprender de forma más profunda los contenidos educativos. Esta metodología no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también facilita la conexión entre los conceptos teóricos y las experiencias prácticas dentro del contexto escolar.

La gamificación tiene un impacto positivo en la motivación, tanto interna como externa, de los estudiantes. Las actividades recreativas y las recompensas asociadas fomentan el interés y la participación activa en el proceso educativo. Al combinar la motivación intrínseca, derivada del disfrute y la satisfacción de aprender, con la motivación extrínseca, que depende de incentivos y reconocimientos, se consigue un mayor compromiso y disfrute en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los resultados de la investigación sugieren que, inicialmente, las docentes presentaban una percepción negativa hacia la gamificación, principalmente por falta de experiencia con esta metodología. Para superar esta resistencia, fue fundamental brindar capacitación y recursos que les permitieran incorporar eficazmente la gamificación en su práctica pedagógica. La formación en el uso de herramientas gamificadas y la comprensión de sus beneficios resultaron esenciales para maximizar su impacto en el aula.

El estudio respalda la aplicación de teorías educativas como el constructivismo y la teoría de la motivación. La gamificación se ajusta a los principios del aprendizaje constructivista al proporcionar experiencias prácticas que facilitan la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes. Además, al integrar la motivación intrínseca y extrínseca, se refuerza la efectividad de las actividades gamificadas, permitiendo un aprendizaje más profundo y significativo.

Las conclusiones de esta investigación sugieren que la gamificación es una herramienta poderosa para mejorar la calidad educativa en la enseñanza general básica. Se recomienda la inclusión de estrategias gamificadas en los currículos educativos y la adaptación de las prácticas pedagógicas para fomentar un aprendizaje más activo y motivador. Apoyada por teorías educativas, la gamificación puede transformar el enfoque pedagógico, mejorando el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes.

Finalmente, se recomienda realizar más investigaciones para explorar cómo la gamificación impacta en diferentes contextos educativos y niveles de enseñanza. También sería beneficioso investigar cómo diversas mecánicas de juego y tipos de incentivos influyen en la motivación y el aprendizaje en la educación general. La evaluación continua y los ajustes en las estrategias gamificadas contribuirán a optimizar su efectividad en el ámbito escolar.

## **Referencias Bibliográficas**

- Andrade, M., Cedeño, S., & Torres, L. (2023). Gamificación y aprendizaje activo en la educación básica ecuatoriana: Un estudio de caso. *Revista Ecuatoriana de Innovación Educativa*, 9(2), 45-62.
- Araya-Pizarro, M., & Espiniza, R. (2020). Gamificación y educación: Estrategias para el aprendizaje activo. *Ciencia Digital*, 6(3), 6-16.
- Arellano, M., Pérez, J., & Torres, L. (2024). Formación docente en gamificación y su impacto en el rendimiento académico. *Revista Latinoamericana de Innovación Educativa*, 15(2), 45-60.
- Castillo, P., Sánchez, M., & Ríos, F. (2022). Estrategias pedagógicas para la era digital en educación básica. *Educación y Tecnología*, 10(1), 22-35.



Escobar-Jiménez, J., & Delgado, M. (2019). Uso de la gamificación y las TIC en la educación ecuatoriana. *Ciencia Digital*, 4(2), 42-53.

Merino Barona, A. C., Idrovo Palacios, M. S., Recalde Drouet, E. M., Sánchez Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633-7647. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5901](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901)

Rendón, S., López, A., & Martínez, G. (2024). Simulaciones y juegos de roles en la enseñanza de las ciencias naturales. *Educación Ambiental Hoy*, 8(1), 70-85.

Rojas, M., & Amber, S. (2022). Innovación educativa y gamificación: Retos y oportunidades en el contexto ecuatoriano. *Conciencia Digital*, 5(1), 22-35.

Ruiz-Jiménez, A., Cevikbas, M., & Kaiser, G. (2022). Gamificación y TIC en la educación: Un análisis de su impacto en el aprendizaje. *Ciencia Digital*, 6(3), 9-16.

**Conflicto de Intereses:** Los autores declaran que no tienen conflictos de intereses relacionados con este estudio y que todos los procedimientos seguidos cumplen con los estándares éticos establecidos por la revista. Asimismo, confirman que este trabajo es inédito y no ha sido publicado, ni parcial ni totalmente, en ninguna otra publicación.