



*La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media*

*Gamification as a teaching strategy to improve the motivation and academic performance of students in Secondary Basic Education*

*Gamificação como estratégia de ensino para melhorar a motivação e o desempenho acadêmico de alunos do Ensino Médio Básico*

Verónica Patricia Egas-Villafuerte <sup>I</sup>

[vp.egas@uta.edu.ec](mailto:vp.egas@uta.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0003-1979-8924>

Olga Olinda Vinueza-Morán <sup>III</sup>

[olinda.vinueza@hotmail.com](mailto:olinda.vinueza@hotmail.com)

<https://orcid.org/0009-0009-9501-3421>

Wilson Roberto Pazmiño-Arcos <sup>II</sup>

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

<https://orcid.org/0009-0000-9176-0838>

Guadalupe Citlalli Alfaro-Rodas <sup>IV</sup>

[guadalupealfaro2121@hotmail.com](mailto:guadalupealfaro2121@hotmail.com)

<https://orcid.org/0009-0003-5484-5420>

**Correspondencia:** [vp.egas@uta.edu.ec](mailto:vp.egas@uta.edu.ec)

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

\* **Recibido:** 30 de octubre de 2023 \* **Aceptado:** 17 de noviembre de 2023 \* **Publicado:** 11 de diciembre de 2023

- I. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- II. Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador.
- III. Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.
- IV. Instituto de Estudios Superiores de Chiapas, Tapachula, México.



## Resumen

En este artículo, el propósito es revisar la literatura que examina la relación existente entre la gamificación, motivación y el rendimiento académico para contribuir al debate científico en este tema. La gamificación sirve como una estrategia de enseñanza innovadora que puede promover la motivación para mejorar el rendimiento académico, y varios estudios han demostrado los beneficios de la gamificación en diversos contextos educativos. Estos estudios abarcan desde la educación primaria hasta la secundaria y contribuyen al desarrollo de interpretaciones históricas e incluso universitarias. Se realizó una revisión sistemática que destaca el potencial de la gamificación para que los estudiantes de primaria mejoren en el proceso de aprendizaje. También se investigó cómo la gamificación puede promover el aprendizaje innovador en las instituciones de educación secundaria. Al igual que con las investigaciones sobre gamificación, motivación y rendimiento educativo, los esfuerzos de gamificación educativa se han relacionado con la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria. En educación superior, exploramos experiencias con la gamificación en España y exploramos las percepciones de los estudiantes sobre esta estrategia. En resumen, la gamificación ha demostrado ser una estrategia eficaz para promover la motivación en los estudiantes en educación básica media para mejorar el rendimiento académico, pues resalta su aplicación en diferentes niveles educativos y áreas temáticas, demostrando su potencial en el proceso de aprendizaje y proporciona motivación positiva para mejorar el rendimiento académico.

**Palabras Clave:** Gamificación; Motivación; Rendimiento académico; Juegos.

## Abstract

In this article, the purpose is to review the literature that examines the relationship between gamification, motivation and academic performance to contribute to the scientific debate on this topic. Gamification serves as an innovative teaching strategy that can promote motivation to improve academic performance, and several studies have demonstrated the benefits of gamification in various educational contexts. These studies range from primary to secondary education and contribute to the development of historical and even university interpretations. A systematic review was conducted that highlights the potential of gamification for primary school students to improve in the learning process. It was also investigated how gamification can promote innovative learning in secondary education institutions. As with research on gamification, motivation, and educational

performance, educational gamification efforts have been linked to high school students' motivation and academic performance. In higher education, we explore experiences with gamification in Spain and explore students' perceptions of this strategy. In summary, gamification has proven to be an effective strategy to promote motivation in students in basic secondary education to improve academic performance, as it highlights its application at different educational levels and subject areas, demonstrating its potential in the learning process and providing positive motivation to improve academic performance.

**Keywords:** Gamification; Motivation; Academic performance; Games.

### **Resumo**

Neste artigo, o objetivo é revisar a literatura que examina a relação entre gamificação, motivação e desempenho acadêmico para contribuir com o debate científico sobre este tema. A gamificação serve como uma estratégia de ensino inovadora que pode promover a motivação para melhorar o desempenho acadêmico, e vários estudos têm demonstrado os benefícios da gamificação em vários contextos educativos. Esses estudos abrangem desde o ensino fundamental até o secundário e contribuem para o desenvolvimento de interpretações históricas e até mesmo universitárias. Foi realizada uma revisão sistemática que destaca o potencial da gamificação para alunos do ensino fundamental melhorarem no processo de aprendizagem. Foi também investigado como a gamificação pode promover uma aprendizagem inovadora em instituições de ensino secundário. Tal como acontece com a investigação sobre gamificação, motivação e desempenho educacional, os esforços de gamificação educacional têm sido associados à motivação e ao desempenho acadêmico dos alunos do ensino secundário. No ensino superior, exploramos experiências com gamificação em Espanha e exploramos as percepções dos estudantes sobre esta estratégia. Em síntese, a gamificação revelou-se uma estratégia eficaz para promover a motivação dos alunos do ensino secundário básico para melhorar o desempenho acadêmico, pois destaca a sua aplicação em diferentes níveis de ensino e áreas disciplinares, demonstrando o seu potencial no processo de aprendizagem e proporcionando motivação positiva aos alunos. melhorar o desempenho acadêmico.

**Palavras-chave:** Gamificação; Motivação; Rendimiento académico; Jogos.

## Introducción

En algunas instituciones educativas y educadores dos de los problemas importante al que se enfrentan en la actualidad es la motivación en el estudio y el bajo rendimiento escolar como afirma Zichermann & Cunningham, (2011), es que muchos estudiantes carecen de motivación e interés para aprender. Si tuvieran la opción, muchos de ellos preferirían jugar videojuegos en lugar de leer un libro o completar una tarea. Como sostienen muchos educadores, formuladores de políticas y políticos, la solución no vendrá de establecer más estándares educativos o agregar más pruebas estandarizadas mediante pruebas y errores interminables.

Prensky (2001) presentó con entusiasmo la solución a la desmotivación de los estudiantes, mediante la combinación de educación y entretenimiento; de ahí el término “entretenimiento educativo”: “La buena educación es el entretenimiento educativo que ha logrado la combinación correcta.

Este rendimiento escolar se refiere a la capacidad de los estudiantes para lograr sus objetivos de aprendizaje y demostrar su comprensión del contenido académico. La motivación de los estudiantes juega un papel importante en su rendimiento académico, ya que una mayor motivación puede conducir a una participación más profunda en el aprendizaje y, en última instancia, a un mejor rendimiento académico

González et al. (2001) en el ámbito educativo, el logro de las metas propuestas se evalúa en términos de rendimiento académico (AP). Para Garbanzo (2007) establece que este es un concepto multidimensional que resume la cantidad y nivel de resultados alcanzados en el proceso educativo, como parámetro socio-jurídico se supone que las puntuaciones obtenidas son un indicador de los conocimientos adquiridos.

El campo de la educación es cambiante y la gamificación se ha convertido en un enfoque innovador y prometedor en la búsqueda de estrategias de enseñanza efectivas para aumentar la motivación y el rendimiento académico entre los estudiantes de educación básica media. La gamificación comprende de la integración de elementos del juego en el entorno educativo con el objetivo de involucrar a los estudiantes de manera más activa. Se ha demostrado que esta estrategia transforma la experiencia de aprendizaje al aprovechar las tendencias naturales de los estudiantes a competir y jugar mientras se promueve la adquisición de los conocimientos y habilidades.

A pesar del creciente interés en la gamificación educativa, sigue existiendo una necesidad apremiante de comprender plenamente cómo esta estrategia influye en la motivación y el

rendimiento de los estudiantes en el nivel de educación básica media. Mientras los educadores y responsables de la formulación de políticas se esfuerzan para mejorar la calidad educativa, sin embargo, se deben utilizar enfoques basados en evidencia para abordar el problema.

En la actualidad después de que los sistemas educativos tuvieron tiempo suficiente para adaptarse a la crisis sanitaria, podemos decir con optimismo que la situación generó un sinnúmero de oportunidades para la innovación educativa (Shaw, Sakurai, & Oikawa, 2021), y desarrollar habilidades digitales entre estudiantes y docentes que puedan descubrir y tener entornos de aprendizaje alternativos que diversifiquen los métodos de enseñanza y, por lo tanto, crear entornos de aprendizaje más inclusivos.

Este artículo tiene como objetivo abordar esta necesidad realizando una revisión documental exhaustiva de la literatura existente en el campo de la gamificación en educación básica media, por aquello surgen las siguientes preguntas centrales: ¿Cómo se ha utilizado hasta el momento la gamificación en la educación básica media? ¿Qué efectos tiene la gamificación en la motivación de los estudiantes de este nivel educativo? ¿Existe evidencia sólida del vínculo entre la gamificación y el rendimiento académico de los estudiantes?

El propósito de este artículo es revisar y sintetizar la evidencia disponible en la literatura académica con el fin de brindar una comprensión más profunda que contribuya al uso de la gamificación como estrategia didáctica para aumentar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica media, proporcionando información para la discusión científica sobre futuras investigaciones que contribuyan a la mejora de la calidad de la educación mediante la gamificación.

### **Metodología**

La metodología de investigación que se desarrolló en este trabajo, es parte de un enfoque cualitativo, un análisis documental bibliográfico, durante el cual se recopiló información que permitió probar o verificar la efectividad del uso de la gamificación en estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de educación básica media.

Se realizó una revisión exhaustiva de la literatura existente sobre el uso de la gamificación en educación y su relación con la motivación y el rendimiento académico. Se utilizaron bases de datos científicas como Google Scholar, Dialnet, ResearchGate y Scopus para identificar artículos, libros y publicaciones científicas relevantes. Este tipo de enfoque permitirá explorar y comprender las principales teorías y prácticas relacionadas con la gamificación y su impacto en los estudiantes con

relación a la motivación y el rendimiento escolar, a partir de evidencias e ideas de diferentes autores y expertos en esta área.

## **La Gamificación**

La gamificación según García & Zambrano (2021) es un anglicismo, derivada del inglés “gamification”, se refiere a la aplicación de conceptos comúnmente encontrados en los videojuegos. En ese mismo sentido Deterding et al. (2011) plantea que la gamificación como término se originó en la industria de los medios digitales, Marczewski (2013) establece que este concepto ha existido desde siempre, pero la palabra como tal fue acuñada por Nick Pelling por el año 2002, este fundó la consultora Conundra, que promueve específicamente el uso de mecánicas de juego como recurso para vender productos de consumo.

Sin embargo según Paharia (2010) el primer uso que se ha documentado se remonta al año 2008 por James Currier; en ese entonces, James sobre esta naciente conceptualización establece que esta involucra a la gente con una moneda virtual, tablas de clasificación, misiones y entre sí. (Gabe Zichermann llama a esto “funware”. Es un buen nombre para ello. También me gusta la idea de la “gamificación” de todo, que he escuchado usar a Clay Shirky y Bret Terrill) (James, 2008).

Para Sánchez se plantea dos categorías de la definición de Gamificación:

- Una primera categoría de definiciones se basa en la etimología del término. La gamificación consiste en “crear o fabricar un juego”, es decir, aplicar mecánicas de juego y utilizar elementos del juego como insignias, puntos, bonificaciones y tablas de clasificación para convertir un contexto no lúdico en una actividad similar a un juego. Esta definición se basa en un punto de vista sobre qué es un juego que cae dentro del “esencialismo”, es decir, las funciones de un juego resultan de un conjunto de atributos.
- Actualmente está surgiendo una segunda categoría de definiciones. Esta categoría de definiciones considera la gamificación como un proceso centrado en la experiencia del jugador. Este proceso consiste en la implementación de posibilidades motivacionales basadas en principios de diseño de juegos y con el objetivo de fomentar (Sanchez, et al. 2019).

También es necesario identificar las diferencias que existen entre gamificación y juegos/videojuegos.

- El objetivo principal de la gamificación es influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios, como el disfrute de la actividad de juego por parte de las personas.
- La gamificación crea y provoca experiencias, genera una sensación de dominio y autonomía en las personas, lo que resulta en un cambio de comportamiento significativo. Los videojuegos sólo crean experiencias hedonistas a través del medio audiovisual.

Entonces, la gamificación se refiere a la aplicación de elementos y mecánicas del juego en contextos ajenos al juego, como la educación, para aumentar la participación, la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Estos elementos suelen incluir competiciones, recompensas, desafíos, historias, evaluaciones y comentarios, que se integran en las actividades educativas para hacerlas más divertidas y emocionantes.

Pero en los entornos académicos y científicos la gamificación ha generado gran interés como estrategia educativa innovadora. Algunos investigadores definen la gamificación como el uso de elementos, mecánicas, características, diseño y estructura del juego en un entorno o contexto ajeno al juego (Alsawaier, 2018).

Según Gaitán (2013) la gamificación es una “técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos” (pág. 186).

En el ámbito educativo sugieren Torres & Romero (2018) que los métodos pedagógicos responden a la realidad social moderna de un mundo actualmente globalizado, por lo tanto, es importante utilizar la gamificación como estrategia didáctica en las escuelas para guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollar las capacidades cognitivas de los estudiantes, siempre en el contexto de las características e intereses de los estudiantes de las nuevas generaciones.

Pero para Dávila (2019), “La gamificación es una estrategia pedagógica que permite mejoras en el desempeño académico, desarrollo de competencias digitales, fortalecimiento de trabajos colaborativos y tener claramente a las TIC como herramientas” (pág. 49). Sin embargo, el planteamiento de Dichev & Dicheva (2017) expresa que la gamificación ha ganado un importante espacio de reflexión y análisis en el campo de la educación, al ser cada vez más utilizada como método o estrategia para motivar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, Su principal

objetivo es motivar a los participantes y recompensar significativamente el comportamiento esperado.

Por lo tanto, la gamificación aplicada en la educación es una técnica que integra a la educación, el aprendizaje se basa en juegos y recompensas, permitiendo a los estudiantes aprender y mejorar sus habilidades mientras se divierten esta técnica de enseñanza libera todo el potencial de los juegos en educación para mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Por tanto, para implementar la gamificación en el aula escolar, los estudiantes primero deben comprender la dinámica del juego al que quieren jugar, esto aumenta la participación y por tanto también contribuye al logro de los objetivos.

Uno de los objetivos de la gamificación en las tareas de aprendizaje (y más aún en los juegos educativos) no es crear el nivel más alto posible de participación, sino crear el tipo y nivel de participación adecuados para lograr mejor los objetivos de aprendizaje. Uno de los objetivos de cualquier intervención educativa es promover el aprendizaje profundo, lo que significa que los estudiantes retienen información importante incluso después de completar la intervención educativa.

En un estudio realizado por Prieto, Gómez & Said (2021) de 198 artículos de investigación sobre motivación y rendimiento académico, los resultados indican que el 67% de los artículos examinados muestran explícitamente un beneficio positivo o una mejora en la motivación. Sin embargo, también hay otros artículos reseñados que lo expresan en los siguientes términos: disfrute, interés, satisfacción, atractivo e interesante y entusiasmo. El porcentaje de artículos que asocian positivamente la gamificación con la motivación es del 77%, o el 10%. Muchos de los artículos seleccionados no consideraron la variable motivación en sus estudios. Dicho esto, el 92% de los artículos cuyo objetivo era estudiar la relación entre gamificación y motivación confirman que la gamificación promueve tanto la motivación intrínseca, cuando no hay otros refuerzos, como la motivación extrínseca, cuando, además, mejora el rendimiento amplificado externamente. Varios sistemas de amplificación de potencia.

Finalmente, revisando los artículos del mismo estudio, además de la influencia que tiene la gamificación en la motivación y el rendimiento académico, también se revelan otros datos interesantes como la influencia en los hábitos saludables, el comportamiento y la responsabilidad, el trabajo cooperativo y la creatividad, la gamificación es participación. o compromiso con la tarea, es decir, participación activa en el proceso de aprendizaje. El 27% de los artículos evalúan el

impacto de la gamificación en la participación activa a través del compromiso con la tarea. Si combinamos ambos porcentajes, el compromiso y rendimiento, obtenemos el resultado de que el 62% de los artículos asocian gamificación con el compromiso y rendimiento.

Entre las limitaciones de la gamificación Prieto, Gómez & Said (2021) consideran que el enfoque de gamificación puede no ser adecuado para todos los estudiantes, ya que depende de los elementos de gamificación utilizados y de las características individuales de cada estudiante, tales como: B. su tipo de jugador, sus necesidades educativas y sus intereses personales.

### **La Motivación en la Educación**

Varias teorías de la motivación en el contexto educativo son relevantes para comprender cómo la gamificación puede influir en la motivación de los estudiantes.

Carrillo, Padilla, Rosero, & Villagóme,( 2009) manifiestan que la motivación es un aspecto fundamental que no se puede ignorar en el ámbito de la educación. Lograr un aprendizaje excelente requiere un sistema educativo que apoye a los estudiantes para enfrentar y superar desafíos. Para lograr este objetivo es necesario un análisis detallado de estos aspectos de la motivación. Al discutir el tema de la motivación educativa, es importante considerar la amplia gama de diferencias individuales entre las personas. Cada estudiante tiene motivaciones y procesos motivacionales diferentes, lo que significa que no existe un enfoque único para todos. Por tanto, no existe una estrategia mágica que motive a todos los alumnos por igual. Dentro de la psicología se han desarrollado diversas teorías para comprender y explicar los motivos que impulsan el proceso de aprendizaje. A continuación, se presentan algunas de las teorías más importantes:

1. Teoría de la Autodeterminación: Stover, Brun, Uriel, & Fernández, (2017) sostienen que La teoría se basa en la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación. Al capacitar a los estudiantes para que tomen decisiones y controlen su aprendizaje, los juegos pueden aumentar su sensación de autonomía y, por tanto, ayudar a aumentar su motivación. Según esta teoría, la motivación de los estudiantes está relacionada con su sentido de autonomía, competencia y relación. A través del juego se puede potenciar la autonomía de los estudiantes para que puedan tomar decisiones y tomar el control de su proceso de aprendizaje. Por el contrario, contribuye a su motivación interna.

Para Botella Nicolás & Ramos Ramos (2019) la teoría de la autodeterminación se considera un enfoque motivacional del aprendizaje basado en proyectos, que permite una mejor comprensión de

los factores que influyen en la motivación en la práctica. Según este marco teórico, las formas autónomas de motivación deben desarrollar tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación. En la educación, estos requisitos se fomentan mediante un entorno que promueva la independencia, proporcione una organización adecuada y fomente la interacción de los estudiantes.

2. Teoría del Flujo: Los estudiantes experimentan un estado de fluidez cuando están inmersos en una tarea desafiante pero alcanzable. La gamificación puede ayudar a lograrlo al proporcionar un equilibrio entre desafío y recompensa para mantener a los estudiantes interesados y concentrados. Para Herrera (2010) la teoría del flujo es un concepto psicológico positivo que describe el estado mental cuando estamos completamente inmersos en actividades que encontramos gratificantes y significativas. Este estado se caracteriza por una concentración tan intensa que se pierde la noción del tiempo y se siente una sensación de control absoluto. La teoría del flujo establece conexiones con la motivación, el aprendizaje y el rendimiento académico. La incorporación de la teoría del flujo a la educación puede mejorar la educación significativa y equitativa para todos los estudiantes. Para promover la fluidez en el aula, a los estudiantes se les deben asignar tareas desafiantes pero factibles que brinden retroalimentación inmediata y sean relevantes para sus intereses y necesidades. También es importante crear un entorno en el que los estudiantes se sientan apoyados y respetados, y que ganen confianza para asumir riesgos y comprender sus errores.

La teoría del flujo fue creada por Mihály Csíkszentmihályi y Abio (2006) lo cita como un modelo psicológico para explicar los momentos en los que una persona se sumerge por completo en una actividad placentera, logrando un equilibrio perfecto entre el nivel de dificultad y sus habilidades. El enfoque de este modelo ha sido implementado en el ámbito educativo con el fin de potenciar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

3. Teoría de la Expectativa-Valor: De acuerdo con esta teoría, la motivación de los estudiantes se ve influenciada por cómo perciben la probabilidad de tener éxito y el nivel de importancia que le asignan a la tarea. La gamificación tiene el poder de cambiar estas percepciones haciendo que las tareas resulten más atractivas y valiosas para los estudiantes.

Páez, (2014) manifiesta que la teoría del valor de las expectativas analiza la motivación de los estudiantes examinando cómo se interrelacionan las expectativas de éxito y el valor de lograr una meta o tarea. Esta teoría fue propuesta por Atkinson en 1957. Según el autor de esta teoría, las razones para la acción se basan en las expectativas de las personas de lograr un estímulo u objetivo

y el significado que las personas atribuyen a esos estímulos, es decir se basa en una combinación de necesidades, expectativas y estructuras de valores. Según esta propuesta, el desempeño conductual puede explicarse como el resultado de tres factores: la motivación o necesidad de desempeño, la probabilidad de éxito y el valor motivacional de la tarea.

Los modelos explicativos muestran las funciones de motivación y consecución de objetivos. La teoría del valor de las expectativas de Eccles y Wigfield, conocida como teoría del valor de las expectativas, se utiliza ampliamente en educación. Para Miñano Pérez, Castejón Costa, & Cantero Vicente (2008) Esta teoría sugiere que el éxito o el fracaso de un estudiante depende no sólo de sus habilidades y tiempo de estudio, sino también de otros factores. Se postula la teoría del valor de las expectativas, que afirma que los resultados y las decisiones de los estudiantes con respecto al desempeño final están influenciados por dos elementos básicos: el desempeño esperado y el valor específico asignado a la tarea.

Las ventajas de la gamificación en relación a la motivación

La gamificación ofrece una serie de ventajas en términos de motivación en la educación. Hamari (2014) Al introducir elementos divertidos o lúdicos, como recompensas y desafíos, puede crear un entorno de aprendizaje más atractivo que fomente la participación activa de los estudiantes. Además, la gamificación proporciona oportunidades para la retroalimentación inmediata, permitiendo a los estudiantes comprender y corregir errores de manera rápida, lo que puede fortalecer la motivación intrínseca al ofrecer una sensación de progreso y logro (Deterding et al., 2011).

Las desventajas de la gamificación en relación a la motivación

Pero las desventajas también son obvias Ryan & Deci (2000) plantea que puede crear una dependencia excesiva de las recompensas extrínsecas puede conducir a una motivación superficial, en la que los estudiantes participan únicamente por motivación y no por interés real en el contenido educativo. Igualmente, Nicholson (2012) plantea que una gamificación mal diseñada puede generar una competencia nociva entre los estudiantes, distrayéndolos de los objetivos de la educación primaria e impactando negativamente en la calidad del aprendizaje.

A pesar de estos beneficios identificados, todavía existen limitaciones importantes para la gamificación en relación a la motivación educativa. Entonces la dependencia excesiva de las recompensas extrínsecas en un entorno de juego puede conducir a una motivación extrínseca en lugar de intrínseca, lo que puede comprometer la sostenibilidad a largo plazo. Además, la

efectividad de la gamificación puede variar según la diversidad de estilos de aprendizaje de los estudiantes, creando desafíos en el desarrollo de estrategias que se adapten igualmente a las necesidades individuales y situacionales.

### **Rendimiento Escolar en Educación Básica Media**

El rendimiento escolar se define como la evaluación del rendimiento académico de los estudiantes. Según Alemán, Navarro, Suárez, Izquierdo, & Encinas (2018). La motivación juega un papel crucial en el logro del aprendizaje, ya que determina el interés, el esfuerzo y la perseverancia de los estudiantes en las tareas de aprendizaje. Existen diferentes formas de motivación en las escuelas. La motivación intrínseca se centra en la alegría y la satisfacción personal del aprendizaje. La motivación extrínseca, por otro lado, se basa en incentivos externos como calificaciones, recompensas o elogios. También existen motivos sociales relacionados con el deseo de pertenecer y ser aceptado por un grupo de referencia. El rendimiento académico de los estudiantes de secundaria está influenciado de diversas maneras por la motivación escolar.

- Al Motivar a los estudiantes se potencia su atención, concentración y memoria.
- Se anima a los estudiantes a convertirse en pensadores curiosos, creativos y críticos.
- Mejorar la autoestima, la confianza y la autoeficacia de los estudiantes. Promover el compromiso, la colaboración y el compromiso de los estudiantes.
- Mejorar las actitudes, el comportamiento y la adaptabilidad de los estudiantes es el principal objetivo de la educación. Intentar implementar estrategias efectivas para enfrentar el estrés, la ansiedad y la deserción escolar.

Existen varias estrategias que se pueden utilizar para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Algunas de estas estrategias incluyen:

- Que los estudiantes establezcan metas claras, realistas y desafiantes.
- Brindar a los estudiantes comentarios constructivos con frecuencia y de manera oportuna. El reconocimiento y valoración de los esfuerzos y logros de los estudiantes es esencial.
- El enfoque pedagógico se centra en un amplio abanico de posibilidades, la adaptabilidad y la capacidad de toma de decisiones en las actividades de aprendizaje.
- Se recomienda utilizar material didáctico que resulte atractivo, interesante y dinámico para los estudiantes.

El objetivo es fomentar la participación activa de los estudiantes y promover la comunicación constante, el intercambio de ideas y la cooperación mutua. Para Ramos crear un ambiente positivo en el aula, es fundamental crear una atmósfera de confianza, respeto y apoyo entre todos los participantes. El primer paso para crear este entorno es cultivar la confianza mutua. Esto se puede lograr fomentando una comunicación abierta y honesta, animando a los estudiantes a expresar sus pensamientos y opiniones sin temor a ser juzgados.

El respeto es otro elemento importante para crear un buen ambiente. Los profesores deben enseñar a los alumnos a respetar no sólo a sus compañeros, sino también a ellos mismos y a las normas establecidas en el aula. Según Ortiz, Jordán, & Agredal, (2018) es importante fomentar la empatía y la comprensión de los demás para que todos se sientan valorados y respetados. El apoyo de los miembros de la clase también juega un papel importante. Los profesores deben proporcionar ayuda y orientación a los estudiantes que la necesiten y fomentar la cooperación y el trabajo en equipo. Es importante que los estudiantes se sientan apoyados y apoyados en su proceso de aprendizaje. En resumen, crear una atmósfera de confianza, respeto y apoyo en el aula es fundamental para brindar un ambiente propicio para el aprendizaje. Fomentar la confianza mutua, el respeto y el apoyo entre los miembros del aula ayudará a mejorar la calidad de la educación y fortalecer las relaciones entre profesores y estudiantes.

El rendimiento académico en la Educación Básica Media es un factor crucial para el éxito educativo de los estudiantes. Este rendimiento se refiere a la capacidad de los estudiantes para alcanzar los objetivos de aprendizaje y demostrar su comprensión de los contenidos académicos. La motivación de los estudiantes desempeña un papel esencial en su rendimiento académico, ya que una mayor motivación puede llevar a un compromiso más profundo con el aprendizaje y, en última instancia, a un mejor desempeño.

#### Ventajas de la gamificación con relación al rendimiento escolar

La gamificación en la educación tiene importantes beneficios para el rendimiento académico, según Deterding et al. (2011) la introducción de elementos de juego puede aumentar la participación y la retención en el contenido educativo porque los estudiantes encuentran estas actividades más atractivas y entretenidas. Además, para Hamari et al. (2014) los juegos pueden promover el desarrollo de habilidades cooperativas y el trabajo en equipo a través de dinámicas de juego, mejorando así la interacción social y construyendo relaciones positivas entre estudiantes.

#### Desventajas de la gamificación en el rendimiento académico

Sin embargo, hay algunas desventajas a considerar que nos plantea Nicholson (2015) es que una mala implementación de la gamificación puede provocar distracciones y pérdida de concentración en los objetivos de aprendizaje, ya que los estudiantes pueden centrarse más en las recompensas que en la absorción profunda del contenido. Asimismo, Hamari et al. (2014) indica que la competencia asociada a los juegos puede generar desigualdades entre los estudiantes, afectando la autoestima de algunos y creando tensión en el entorno educativo.

Aunque se ha demostrado que la gamificación aumenta la motivación y el compromiso, existen limitaciones significativas en su impacto en el rendimiento académico. La falta de estandarización de las estrategias de gamificación dificulta comparar investigaciones e identificar mejores prácticas. Además, es necesario investigar más a fondo la duración de la intervención de gamificación y su asociación con mejoras a largo plazo en el rendimiento académico. La literatura enfatiza la necesidad de realizar estudios longitudinales para examinar la sostenibilidad de los efectos positivos de gamificación en el rendimiento escolar a lo largo del tiempo.

### **Relación sobre la Gamificación en la Educación Básica Media**

La gamificación es un enfoque pedagógico que utiliza elementos del juego para potenciar el aprendizaje en el ámbito profesional y educativo. El objetivo es lograr resultados más efectivos en el proceso de aprendizaje. Delgado, Chancay & Zambrano (2022) realizaron un estudio reciente para analizar el impacto del juego como recurso y tecnología innovadora que puede utilizarse en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primaria. Los resultados obtenidos permiten evaluar la importancia de las necesidades en esta área pedagógicamente, enfatizando su relevancia en el proceso de aprendizaje y demostrando su impacto en el rendimiento y productividad de los estudiantes.

. 4. La retroalimentación instantánea y personalizada ayuda a los estudiantes a mejorar su desempeño.

Numerosos estudios han explorado el uso de la Gamificación en la Educación Básica Media y sus efectos en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Las investigaciones han demostrado que:

- Existe mayor implicación y participación de los estudiantes en las actividades educativas.
- Ayuda a fomentar el desarrollo de habilidades como la creatividad, la colaboración, la resolución de problemas y el pensamiento crítico

- El proceso de aprendizaje aumenta la autoestima, la confianza en sí mismos y la satisfacción de los estudiantes.
- La retroalimentación instantánea y personalizada ayuda a los estudiantes a mejorar su desempeño. Sin embargo, es importante señalar que la efectividad de la Gamificación en la Educación Básica Media puede depender de la implementación adecuada y de considerar las necesidades específicas de los estudiantes en este nivel educativo. La Gamificación puede lograr:
  - Aumentar la motivación de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más atractivo: La Gamificación es una estrategia que se emplea para lograr que el proceso de aprendizaje sea más atrayente y estimulante. Para Valderrama (2015) la Gamificación consiste en implementar conceptos y principios de diseño de juegos en situaciones que no son propias de los juegos. Existe una serie de beneficios al implementar la Gamificación en el aula, los cuales incluyen fomentar el compromiso, el interés y la motivación de los estudiantes.
  - Mejorar la retención de conocimientos y habilidades a través de la participación activa: De acuerdo con una investigación llevada a cabo en la Universidad de Colorado, se encontró que los juegos de simulación superan a otros métodos de aprendizaje al mostrar una mejora del 9% en la retención de conocimientos, aumentando en un 14% su base de habilidades y un 11% más en conocimientos fácticos. Borrás (2015) manifiesta que la gamificación puede resultar altamente efectiva para afianzar habilidades al aplicarlas en situaciones prácticas, ya que brinda a los estudiantes la oportunidad de visualizar las aplicaciones y los beneficios del conocimiento en el mundo real.
  - Fomentar la colaboración y el aprendizaje social en un entorno de juego: Gázquez, Molero et al. (2020) La gamificación puede promover la colaboración y el aprendizaje social en entornos de juego mediante la creación de comunidades de aprendizaje basadas en el intercambio de conocimientos, experiencias y emociones.

## Resultados

La gamificación como una estrategia para motivar y mejorar el rendimiento escolar e incentivar a los estudiantes a participar en el aprendizaje ha sido objeto de debate y consideración en toda la literatura. Estudiando diversos trabajos se puede comprender la importancia del juego y los posibles beneficios al respecto. La literatura revisada revela una visión compleja y prometedora de la

gamificación como estrategia educativa en la etapa de Educación Básica Media. A continuación, se presenta una discusión detallada de los hallazgos y su relevancia:

Los estudios revisados sistemáticamente de las investigaciones de la gamificación confirman que los juegos tienen un impacto positivo en la motivación de los Educación Básica Media. La introducción de elementos del juego, tales como recompensas y desafíos, fomenta el interés genuino y a una participación activa en las actividades educativas propuestas. Este resultado muestra que los juegos pueden abordar eficazmente la falta de motivación que prevalece en este nivel educativo.

La relación entre gamificación y rendimiento académico muestra resultados diversos en la literatura revisada. Si bien varios estudios indican que existen mejoras notables, otros sugieren una correlación más débil y que depende de otros factores. Estas diferencias pueden atribuirse a diferencias en la implementación de estrategias de juego, la naturaleza de las materias y la diversidad de estilos de aprendizaje en la educación secundaria básica. Es esencial tener en cuenta estos factores al diseñar intervenciones de juego para garantizar beneficios consistentes.

Un tema emergente del debate es la necesidad de prestar atención a la equidad y la inclusión al implementar la gamificación en la Educación Básica Media. Algunos estudios sugieren que ciertos grupos de estudiantes pueden beneficiarse más que otros, destacando la importancia de desarrollar políticas que sean inclusivas y receptivas a la diversidad estudiantil.

La revisión de la literatura destaca algunos desafíos y limitaciones de la investigación existente. La falta de consenso sobre los métodos de evaluación, la duración limitada de algunos estudios y la necesidad de tener en cuenta factores de contextos específicos son aspectos esenciales a tener en cuenta en futuras investigaciones.

Por tanto, la gamificación en Educación Básica Media tiene un potencial muy significativo para la mejora de la motivación y el rendimiento escolar. Sin embargo, maximizar los beneficios de esta estrategia de enseñanza requiere un enfoque cuidadoso y contextualizado que tenga en cuenta la diversidad de los estudiantes y aborde los desafíos identificados.

## **Conclusiones**

A partir de la revisión exhaustiva de la literatura, se concluye que la gamificación posee un potencial significativo como estrategia didáctica para mejorar tanto la motivación como el rendimiento académico de los estudiantes en el nivel de Educación Básica Media. La introducción

de elementos lúdicos en el proceso educativo ha demostrado generar un ambiente de aprendizaje más atractivo, incentivando la participación activa y el compromiso de los estudiantes.

A pesar de los beneficios identificados, se destaca la necesidad de investigaciones adicionales que aborden las particularidades y variaciones en la efectividad de la gamificación según contextos educativos específicos. Es esencial considerar factores como la diversidad estudiantil, las características del currículo y las metodologías de enseñanza al diseñar e implementar estrategias gamificadas. La contextualización se erige como un aspecto clave para maximizar los resultados positivos de la gamificación en el ámbito de la Educación Básica Media.

La gamificación ha demostrado ser un catalizador que mejora la interacción social y la cooperación entre los estudiantes. La competencia amistosa y la dinámica de juego fomentan no sólo la participación individual, sino también la creación de relaciones positivas y el aprendizaje colaborativo.

A pesar de los avances significativos, la revisión identifica áreas que requieren más investigación. Estos incluyen la necesidad de investigar más a fondo la duración óptima de las intervenciones basadas en el juego, comprender los efectos a largo plazo sobre el rendimiento académico y desarrollar estrategias que aborden de manera más efectiva las diferencias individuales de los estudiantes.

## Referencias

- Abio, G. (2006). El modelo de “flujo” de Csikszentmihalyi y su importancia en la enseñanza de lenguas extranjeras . RedELE : revista electrónica de didáctica español lengua extranjera . , 12.
- Alemán, M. B., Navarro, d. A., Suárez, D. R., Izquierdo, B. Y., & Encinas, A. T. (2018). Rev Méd Electrón, 1258- 1270.
- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. International Journal of Information and Learning Technology, Vol. 35 No. 1, 56-79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>.
- Botella Nicolás, A. M., & Ramos Ramos, P. (2019). La teoría de la autodeterminación : un marco motivacional para el aprendizaje basado en proyectos. Contextos educativos : revista de educación., 253-269.

- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagóme, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad. Revista de Educación* 2009, , 4.
- Dávila, L. .. (2019). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. . Guayaquil: Tesis de postgrado. Universidad Casa Grande. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1922/1/Tesis2099DAVe>.
- Delgad, -C. Y., r Chancay, G. L., & l Zambran, A. J. (2022). La Gamificación como Aprendizaje Innovador en los Estudiantes de Básica . *Polo del conocimiento*, 882-899.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek* (págs. 9-15. 10.1145/2181037.2181040.). Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011. 11.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 14 , 9 , <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>.
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje.
- Garbanzo, V. G. (2007). Factores asociados al rendimiento en estudiantes universitarios, una reflexión desde la calidad de la educación superior pública. *Revista Educación*, 31(1),, 43-63.
- García, M., & Zambrano, L. (2021). Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior. *Revista Científica Dominio de las ciencias*, <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i6.2379>.
- Gázquez, L. J., & r Molero, J. M. (2020). DE LA GAMIFICACIÓN AL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS. En A. M. Marcela, *INNOVACIÓN DOCENTE E INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES, ECONÓMICAS Y JURÍDICAS AVANZANDO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE* (pág. 699). Madrid: DYKINSON.
- González, C., Mafokozi, J., Orden Hoz, A. d., & L., O. M.-v. (2001). Modelos de investigación del bajo rendimiento. . *Revista Complutense de Educación*, 12(1), 159-178. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/RCED0101120159A>.

- Hamari, J. &. (2014). Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034. 10.1109/HICSS.2014.377.
- Herrera, J. I. (2010). LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. Temas para la educación Revista Digital, 1-14.
- James, C. (5 de Noviembre de 2008). Gamification: Game Mechanics is the New Marketing. Obtenido de oogalabs: <https://blog.oogalabs.com/2008/11/05/gamification-game-mechanics-is-the-new-marketing/>
- I Borrás, G. O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Madrid: Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid.
- Marczewski, A. (2013). Gamification: a simple introduction. .
- Miñano Pérez, P., Castejón Costa, J.-L., & Cantero Vicente, M. P. (2008). PREDICCIÓN DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO DESDE LAS VARIABLES COGNITIVO-MOTIVACIONALES DE UN MODELO DE EXPECTATIVA-VALOR. International Journal of Developmental and Educational Psychology, 483-492.
- Nicholson, S. (2012). A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification. Games+Learning+Society 8.0., (págs. 722-723).
- Orti, C. A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educação e Pesquisa, vol. 44.
- Páez, G. J. ( 2014 ). Teorías de valor: modelos e implicaciones educativas. Revista de Psicología y Educación, 129-149.
- Paharia, R. ( Junio de 2010). Who coined the term “gamification”? Quora,. Who coined the term “gamification”? Quora. <https://www.quora.com/Who-coined-the-term-gamification>.
- Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. New York: McGraw-Hill, 10.1145/950566.950567. .
- Prieto, J., Gómez, J., & Said, E. (2021). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. Revista Electrónica Educare. 26, 1-23. 10.15359/ree.26-1.14.
- Ramos, F. M. (s.f.). La motivación y su relación en el rendimiento académico. Almeria: Universidad de Almeria.

- Ryan, R., & Deci, E. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *The American psychologist*. 55, 68-78. 10.1037/0003-066X.55.1.68.
- Sanchez, E., van Oostendorp, H., Fijnheer, J., & Lavoué, E. (2019). Encyclopedia of Education and Information Technologies. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-60013-0\\_38-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-60013-0_38-1).
- Shaw, R., Sakurai, A., & Oikawa, Y. (2021). New Realization of Disaster Risk Reduction Education in the Context of a Global Pandemic: Lessons from Japan . *Int J Disaster Risk Sci* 12, 568–580. <https://doi.org/10.1007/s13753-021-00337-7>.
- Stover, J. B., Brun, F. E., Uriel, F. E., & Fernández, L. M. (2017). Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines [en línea]*., 105-115.
- Torres, Ä., & Romero, L. (2018). Gamificación en Iberoamérica-Experiencias desde la comunicación y la educación. Quito: Editorial Universitaria Abya-Yala.
- Valderrama, B. ). (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital Humano*., 72-78.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps* . 978-1-4493-9767-8: O'Reilly Media, Inc. (1st. ed.).

© 2023 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).