



*La gamificación sustentada en la didáctica aplicada en los estudiantes de
Educación General Básica Media*

*Gamification supported by applied didactics in students of General Basic
Secondary Education*

*Gamificação apoiada pela didática aplicada em alunos do Ensino Secundário
Básico Geral*

Aracely Abigail Arteaga-Vega ^I
aracely.arteaga4293@utc.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-3180-6493>

Naomi Solange Ruano-Cumbal ^{II}
Naomi.ruano5242@utc.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0009-6122-0246>

Juan Carlos Araque-Escalona ^{III}
juan.araque9454@utc.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2684-7889>

Correspondencia: aracely.arteaga4293@utc.edu.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 17 de noviembre de 2024 * **Aceptado:** 06 de diciembre de 2024 * **Publicado:** 11 de enero de 2025

- I. Estudiante de la Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura, Universidad Técnica de Cotopaxi, Pujilí, Ecuador.
- II. Estudiante de la Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura, Universidad Técnica de Cotopaxi, Pujilí, Ecuador.
- III. Universidad Técnica de Cotopaxi, Pujilí, Ecuador.

Resumen

En el siguiente trabajo de investigación, contiene basamento teórico en cuanto a la gamificación sustentada en la didáctica aplicada a de Educación General Básica Media. Por lo tanto, el aporte de la gamificación en el contexto educativo ha demostrado tener beneficios en cuanto a la retención del conocimiento por la interactividad que existe con los estudiantes en el aprender jugando, así pues, varios estudios anteriores demuestran la efectividad de la gamificación en áreas como: Matemáticas e Inglés, por ello en este artículo se pretende identificar y analizar el aprendizaje desde la gamificación, cuyo contenido es de conocimiento para los estudiantes, asimismo, diagnosticar y evaluar cómo estos pueden ser satisfechos con la efectividad de la gamificación sustentada en la didáctica, aplicada en el área de Lengua y Literatura, impulsando su implementación por medio de recomendaciones basadas en la experiencia y evidencia recopilada en la realización de este trabajo. En resumen, la utilización de la gamificación puede ser de mucho beneficio cuando en el aula de clases se encuentra diversos estilos de aprendizaje, con la gamificación se despierta la motivación, el interés, por consiguiente, el rendimiento académico de los estudiantes pudiera mejorar luego de esta intervención.

Palabras clave: Gamificación; Estrategia; Educación básica; motivación.

Abstract

In the following research work, it contains a theoretical basis regarding gamification supported by applied didactics to Basic General Secondary Education. Therefore, the contribution of gamification in the educational context has been shown to have benefits in terms of knowledge retention due to the interactivity that exists with students in learning by playing, thus, several previous studies demonstrate the effectiveness of gamification in areas such as: Mathematics and English, therefore, this article aims to identify and analyze learning from gamification, whose content is knowledge for students, also, diagnose and evaluate how they can be satisfied with the effectiveness of gamification supported by didactics, applied in the area of Language and Literature, promoting its implementation through recommendations based on experience and evidence collected in the realization of this work. In summary, the use of gamification can be very beneficial when there are different learning styles in the classroom. Gamification awakens motivation and interest, and consequently, the academic performance of students could improve after this intervention.

Keywords: Gamification; Strategy; Basic education; motivation.

Resumo

O trabalho de investigação que se segue contém uma base teórica sobre a gamificação apoiada na didática aplicada ao Ensino Secundário Geral Básico. Assim sendo, o contributo da gamificação no contexto educativo tem demonstrado benefícios ao nível da retenção de conhecimentos devido à interatividade que existe com os alunos na aprendizagem lúdica, assim, vários estudos anteriores demonstram a eficácia da gamificação em áreas como: Matemática e Inglês, pelo que este artigo tem como objetivo identificar e analisar a aprendizagem a partir da gamificação, cujo conteúdo é conhecimento para os alunos, também, diagnosticar e avaliar como podem ficar satisfeitos com a eficácia da gamificação com base na didática, aplicada na área da Língua e Literatura, promovendo a sua implementação através de recomendações baseadas na experiência e evidência recolhida na realização deste trabalho. Em síntese, o uso da gamificação pode ser muito benéfico quando existem diferentes estilos de aprendizagem na sala de aula.

Palavras-chave: Gamificação; Estratégia; Educação básica; motivação.

Introducción

En el presente trabajo de investigación se enmarca por medio de un basamento teórico, el cual pone en manifiesto la implementación de la gamificación sustentada en la didáctica aplicada (Mallitasig y Freire, 2020). En particular, si se aplica a estudiantes de Educación General Básica Media, por ende, es un reto para los docentes adaptarse e implementar su enseñanza en entornos digitales, para asegurar el aprendizaje de los estudiantes, es de vital importancia estar al mismo nivel o incluso un paso más de nuestros alumnos en cuanto al conocimiento digital, dado que ellos poseen una habilidad excepcional en cuanto al manejo de la tecnología porque han nacido en la era digital.

Por consiguiente, este enfoque basado en aprender jugando, en otros países de Europa ha demostrado ser eficaz en la motivación y en el aumento del interés por aprender por parte de los estudiantes (Apaolaza et al. 2020). La gamificación se encuentra inmersa en las etapas educativas, ya sea desde la educación formal hasta instituciones de educación superior como licenciaturas, posgrados, maestrías y otros. España se posiciona como uno de los países pioneros en el concepto de Gamificación aplicada como una herramienta educativa (Gaitán, 2013).

Dentro del sistema educativo europeo, específicamente en España es regulado por la Ley Orgánica de Educación (LOE), que se conforma por ciclo en educación infantil (CINE 01) y la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) constituyen la Educación Básica Española (Comisión Europea, 2023, como se citó en Gómez y Mendoza, 2023).

Por ello España, se posiciona como uno de los países pioneros en aplicar la gamificación en el sistema educativo, obteniendo resultados considerables conjuntamente con un aprendizaje más significativo en sus estudiantes. Por otro lado, hay que reconocer la importancia que tiene el aprender jugando, son experiencias que se almacenan en sus memorias, por ende, es un aprendizaje que será complicado de olvidar por la descarga de serotonina que está asociada con la felicidad. Por consiguiente, una vez que los estudiantes han adquirido dicha experiencia cuando tengan una hoja de examen sabrán cómo responder en la teoría por el aprendizaje significativo que se generó a través de la gamificación (Zainuddin, 2020).

Consecuentemente, lograr utilizar la gamificación como estrategia didáctica garantiza que los estudiantes puedan concebir los conocimientos, dado la existencia en la forma de aprender de los alumnos, puesto que, algunos de ellos pueden aprender escuchando, visualizando o practicando “La personalización del aprendizaje a través de la gamificación no solo mejora la retención del conocimiento, sino que también fomenta la autoconfianza y la autonomía en los estudiantes” (Equipo de edición de Psicosmart, 2024). En este contexto, la actual sociedad los intereses de algunos estudiantes se inclinan a todo lo que esté relacionado con los videojuegos, es entendible en esta era de la tecnología, se puede usufructuar el uso de los videojuegos visualizando el interés por aprender por parte de los estudiantes.

Asimismo, se vuelve interesante para los mismos considerando que se introducen tanto en su papel del personaje dentro del videojuego que mientras juegan en su mente crean estrategias de supervivencia para poder ganar la partida del juego. Por consiguiente, es lo que se pretende realizar con los estudiantes, más dándole un enfoque educativo, aprovechando el beneficio que los jóvenes y niños de ahora caracterizan los divertido con los retos o ganar.

Por otro lado, existen estudios previos los cuales comparten su éxito en la aplicación de la gamificación en los diferentes estilos de aprendizaje, demostrando resultados positivos como la afirmación en que los estudiantes retienen la información de lo aprendido hasta en un 30%, dado a la interactividad que tienen con las actividades con la gamificación “Casos como el de una escuela secundaria en México, que introdujo un sistema de puntos y recompensas para motivar a los

alumnos, han demostrado que los estudiantes que participan en estas dinámicas aprenden más y se involucran mejor” (Equipo de edición de Vorecol, 2024).

Ahora bien, la realidad de la educación en el Ecuador, según los últimos resultados de las pruebas Ser Estudiante aplicados por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) en el 2023 a nivel nacional, los estudiantes de Educación General Básica en varias asignaturas obtuvieron un bajo rendimiento, en cuanto a la asignatura de Lengua y Literatura cinco de cada 10 estudiantes no alcanzaron las competencias mínimas, entre sus causas se ha detectado la falta de motivación, metodologías, en los procesos de enseñanza – aprendizaje, por el poco uso de la gamificación en la didáctica, falta de atención en clases, entre otros (INEVAL, 2023).

Por esta razón, el presente artículo de investigación está encaminado en el basamento teórico sobre los beneficios de la gamificación sustentada en la didáctica aplicada en los estudiantes de Educación General Básica Media, así como también diagnosticar y evaluar el proceso de la gamificación sustentada en la didáctica fundamentado en la aplicación del área de la Lengua y la Literatura. A través de esta propuesta, se busca mejorar la motivación, el rendimiento académico de los estudiantes al incorporando elementos por medio de desafíos, recompensas, puntos, niveles y competencias, estimulando el interés de participación y colaboración para llegar a las metas específicas de la formación.

Se puede dimensionar que la gamificación es ese conjunto de elementos interactivos relacionados con el juego, en dónde la persona que está siendo participante juega mientras aprende obteniendo puntajes, alcanzando metas, niveles y competencias, por lo tanto, la gamificación impulsa a la motivación e interés para alcanzar el objetivo establecido en cuanto a la percepción que tienen los estudiantes sobre “La gamification (en lengua española “Gamificación” o “ludificación”) sugiere en este sentido, el poder utilizar elementos del juego, y el diseño de juegos, para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes” (Parente, 2016, p.7). A pesar de que en un inicio cuando aparece la gamificación no estaba totalmente centrada en la educación, se visualizó un gran interés por parte de los usuarios por el frecuente uso en el marketing e iniciativas ecológicas, gracias a su acogida positiva es que algunos docentes inician implementando la gamificación dentro del aula de clases, exponiendo resultados óptimos para su expansión.

Del mismo modo, se manifiesta que la gamificación no se ha adaptado a todas las áreas, dado que no existen estudios previos a la aplicación en el área de Lengua y Literatura, sino que su aplicación es más común en el área de matemáticas Idrovo (2018) considera que “es una materia de suma

dificultad en aprender, razón por la cual los alumnos tienen pavor en aprender matemática o simplemente tener una buena relación con los números, ha sido evidente el impacto en los estudiantes que muchos mencionan: “no soy bueno con los números”. Una realidad no muy alejada al área de la Lengua y la Literatura porque también se combina a través de procesos y el razonamiento lógico, no obstante, no existe diversidad de información en cuanto al mismo.

Por otro lado, Palma et al. (2022) declara que dentro de la importancia del aprendizaje de un idioma extranjero influye la memorización de un vocabulario extenso, al igual que lograr desarrollo de la capacidad de leer, escribir y escuchar la lengua de estudio, para ello la gamificación puede contribuir a conseguir ese objetivo de aprendizaje por medio de la promoción de una práctica concreta en que los estudiantes no solo aumenten el interés por aprender, sino también desarrollen la fluidez en el aprendizaje. Así pues, uno de los objetivos de esta investigación es analizar la percepción de los estudiantes en cuanto a la gamificación desde una óptica educativa, pretende promover el aprendizaje profundo garantizando el aprendizaje de los estudiantes, en un ambiente saludable, de diversión y trabajo colaborativo.

Para Johnson et al. (2014) como se cita en Ortiz et al. (2018) denomina que la gamificación como estrategia didáctica, no solo busca integrar características del juego en los contextos educativos sino también que la gamificación como estrategia didáctica potencia la motivación en los estudiantes. Por otra parte, es importante comprender que la aplicación de la gamificación dentro de un área del conocimiento llega a ser un reto para el docente, porque no existe motivación en ciertas instituciones educativas para capacitar al personal docente en cuanto a esta estrategia didáctica. “El aprendizaje basado en juegos digitales, cuando se utiliza de manera efectiva en la instrucción, puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, y los elementos de diseño del juego mejoran los resultados del aprendizaje” (Sadera, et al., 2014, p.31).

Se recuerda que una estrategia es ese conjunto de acciones que diseña el docente para obtener un objetivo, cabe recalcar que la estrategia siempre estará adaptada según las necesidades de los estudiantes, la misma contribuye a organizar pasos a seguir para conseguir una meta dentro del contexto educativo. Además, dentro de sus características se puede encontrar que es flexible, dado que se puede adaptar, se enfoca en cumplir un objetivo, está relacionado con los recursos que se pretende utilizar para alcanzar dicho objetivo. Ahora bien, la gamificación como estrategia didáctica también cumple los parámetros nombrados anteriormente, se enfoca en cumplir un objetivo, es flexible porque se puede adaptar a cualquier tipo de público, en este caso los estudiantes de

cualquier edad. Por último, la gamificación es didáctica porque mejora el aprendizaje por medio de la resolución de problemas, problemas que estarán inmiscuidos dentro de los juegos interactivos que se realizarán con los estudiantes.

Se puede analizar este apartado con que los estudiantes de EGBM, por lo general están entre ocho y once años de edad, por lo tanto, tienden a disociarse con facilidad cuando las clases están siendo tradicionales y solo dictadas, se puede mencionar que los profesores pueden captar la atención de estos estudiantes alrededor de 10 minutos máximo, después de este tiempo los estudiantes ya no están con sus sentidos activados para poder compactar el conocimiento, por ende, los estudiantes que están siendo objeto de estudio demuestran tener una complicación, en cuanto a la retención de información después de realizar una lectura.

Según Egas et al. (2023) menciona que la gamificación tiene sus beneficios cuando es aplicada en los estudiantes, especialmente en EGBM puede depender mucho de la implementación en los niños según sus necesidades, lo factible de la gamificación es que contribuye retroalimentación sea instantánea, es decir, en el momento del aprendizaje, entonces, por añadidura mejora su desempeño escolar. Del mismo modo, también pone en manifiesto que aumenta la motivación ya que es un proceso estimulante en el cual se sentirán en una zona de confort y eso optimiza el aprendizaje, por lo tanto, también mejora la retención del conocimiento, al mismo tiempo fomenta la colaboración mediante el intercambio de conocimientos.

Metodología

En el proceso de investigación se trabaja con un enfoque cuantitativo, así pues, para evaluar la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de Lengua y Literatura, se propone un diseño no experimental, además, se aplicarán encuestas para medir el rendimiento académico inicial en la asignatura de Lengua y Literatura. Por otro lado, se estima un alcance descriptivo, puesto que los datos obtenidos serán analizados mediante el análisis descriptivo para comparar los resultados del grupo y determinar si la gamificación produce mejoras significativas en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

En cuanto al tipo de investigación es de campo y esta se encamina al basamento teórico y aplicación del mismo, es decir, un tipo de investigación pre-experimental, con una población de 33 estudiantes del quinto año paralelo “A” aplicando de la técnica de la encuesta por medio del instrumento que es cuestionario con diez preguntas relacionadas con la gamificación como estrategia didáctica y su

aplicación en las aulas de clases, este cuestionario será respondido por los estudiantes, por medio del mismo se recolectarán datos para poder evidenciar cuanto conocimiento existe con referencia a la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica en las aulas de clases. Por razones de orden superior y en cumplimiento de disposiciones emanadas de las autoridades competentes, se ha determinado que el nombre de la institución no sea mencionado, esta decisión responde a una solicitud formal que busca garantizar la confidencialidad y el respeto a las directrices establecidas, velando por los intereses institucionales y el adecuado manejo de la información en concordancia con los principios de responsabilidad y discreción.

En el marco de esta investigación, se ha establecido la aplicación de un pre-test como el instrumento de evaluación, lo cual permitirá saber la percepción de los estudiantes en cuanto a la gamificación, de allí que no se pueda valorar la estrategia y su incidencia en el rendimiento académico.

Luego de la indagación e interpretación de los datos se pretende demostrar la importancia de la gamificación como estrategia didáctica en el aula de clases independientemente del área del conocimiento, garantizando así un aprendizaje en los estudiantes. Además, es importante mencionar el basamento teórico que se realizó para apreciar a profundidad la gamificación y cuál de las estrategias gamificadas ya existentes se acoplan y satisfacen las necesidades de nuestro grupo hacer investigado, de modo que, se utilizó base de datos académicos como: datos académicos como *Google Scholar*, *PubMed*, *ERIC* y *Scopus*.

Para implementar esta técnica de aprendizaje en el aula, el primer paso fue reflexionar acerca de las necesidades de los estudiantes y los objetivos pedagógicos que deseaba alcanzar. En este caso, el propósito principal es fomentar una mayor participación de los estudiantes y promover el aprendizaje dinámico y motivador, para que de esa manera sea un aprendizaje significativo. Todo esto haciéndolo de una manera que se aleje de métodos tradicionales que resultan monótonos.

Posteriormente, se exploró diferentes tipos de juegos que pudieran alinearse con estos objetivos. Tras una revisión de opciones y recursos, se optó por el formato de "*Escape Room*", considerando que su carácter interactivo y desafiante resultaría atractivo para los alumnos. Para materializar esta idea, se investigó herramientas disponibles en la plataforma *Genially*, la cual ofrece una amplia variedad de plantillas prediseñadas para crear actividades de este tipo. Se utilizó dicha plataforma para diseñar un "*Escape Room*" adaptado específicamente al contenido de la clase, ajustando las dinámicas del juego a los objetivos de aprendizaje previamente establecidos.

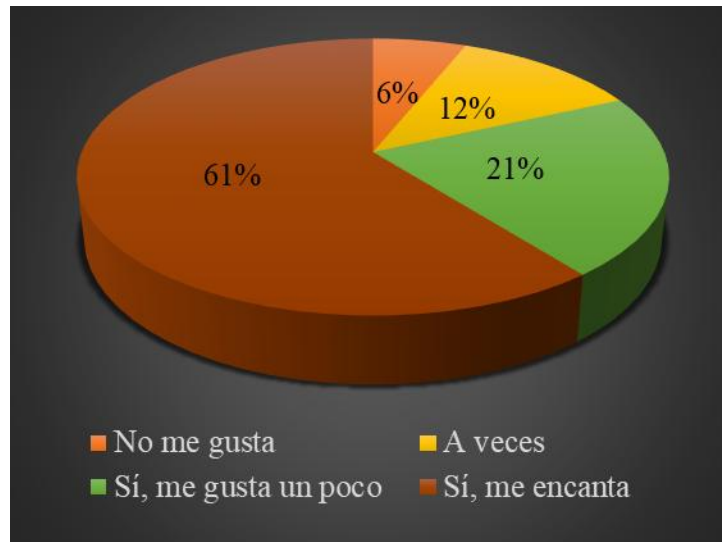
Resultados

Tabla 1: ¿Te gusta aprender jugando en clase?

Opción de Respuesta	Frecuencia de respuesta	Porcentual
No me gusta	2	6,06%
A veces	4	12,12%
Sí, me gusta un poco	7	21,21%
Sí, me encanta	20	60,61%
TOTAL	33	100,00%

Nota: Elaboración propia.

Figura 1: Distribución porcentual de respuestas a la pregunta: ¿Te gusta aprender jugando en clase?



En la pregunta 1, de 33 estudiantes encuestados, 20 respondieron "sí, me encanta", lo que equivale al 60,61%, asimismo 7 estudiantes respondieron "sí, me gusta un poco", lo que equivale al 21, 21%, por otro lado, 4 estudiantes manifestaron "a veces" reflejando el 12, 12% y 2 estudiantes mencionaron que no les gusta lo que equivale al 6,06%. Los resultados de la encuesta demuestran una preferencia de los estudiantes por aprender jugando en clase, esto apunta que los juegos son una herramienta altamente motivadora y atractiva para los estudiantes. Además, al considerar a aquellos que "les gusta un poco", se observa que más del 80% de los estudiantes encuestados tiene una actitud positiva hacia el aprendizaje a través del juego. No obstante, un pequeño porcentaje de

estudiantes expresa cierta negatividad hacia esta modalidad, lo que insinúa que es importante considerar las preferencias individuales al momento de diseñar las actividades de aprendizaje.

Tabla2: ¿Jugar te ayuda a entender mejor los temas?

Opción de Respuesta	Frecuencia de respuesta	Porcentual
No me ayuda	7	21,21%
A veces me ayuda	7	21,21%
Me ayuda un poco	4	12,12%
Me ayuda mucho	15	45,45%
TOTAL	33	100,00%

Nota: Elaboración propia.

Figura2: ¿Jugar te ayuda a entender mejor los temas?



En la pregunta 2, de 33 estudiantes encuestados, 15 respondieron que “les ayuda mucho” lo que equivale al 45,45%, por otro lado 7 estudiantes respondieron que “a veces les ayuda” lo que refleja el 21,21%, asimismo 7 estudiantes respondieron que “no les ayuda” reflejando otro 21,21% y 4 estudiantes mencionaron que “les ayuda un poco”, lo que equivale al 12,12%. Los resultados de la encuesta demuestran que, a la mayoría de los estudiantes, jugar les ayuda mucho a entender mejor los temas. Esto sugiere que los juegos pueden ser una buena herramienta para facilitar el aprendizaje. Sin embargo, hay variabilidad en las respuestas, ya que un porcentaje significativo de estudiantes considera que jugar les ayuda solo un poco o a veces, lo que quiere decir que, la efectividad de los juegos puede depender de factores como el tipo de juego, a pesar de estas

diferencias los resultados son positivos y respaldan la idea de que los juegos pueden ser una estrategia de enseñanza valiosa.

Tabla3: ¿Crees que aprender con juegos es más divertido que aprender leyendo o escuchando?

Opción de Respuesta	Frecuencia de respuesta	Porcentual
No, prefiero leer o escuchar	10	30,30%
A veces, depende del juego	9	27,27%
Sí, es más divertido	8	24,24%
Sí, ¡es mucho más divertido!	6	18,18%
TOTAL	33	100,00%

Nota: Elaboración propia.

Figura 3: ¿Crees que aprender con juegos es más divertido que aprender leyendo o escuchando?



En la pregunta 3, de 33 estudiantes encuestados, 10 respondieron que no, que prefieren escuchar o leer lo que equivale al 30,30%, por otro lado 9 estudiantes respondieron que a veces, depende del juego lo que refleja el 27,27%, mientras que 8 estudiantes mencionaron que sí, ya que es más divertido lo que representa el 24,24% y 6 estudiantes respondieron sí, es mucho más divertido lo que equivale al 18,18%. Los resultados de la encuesta demuestran una división de opiniones entre los estudiantes sobre si prefieren aprender con juegos o de forma tradicional. Si bien un tercio de los estudiantes prefiere métodos tradicionales como leer o escuchar, una ligera mayoría de estudiantes encuentra más divertido aprender a través de juegos. Sin embargo, un grupo

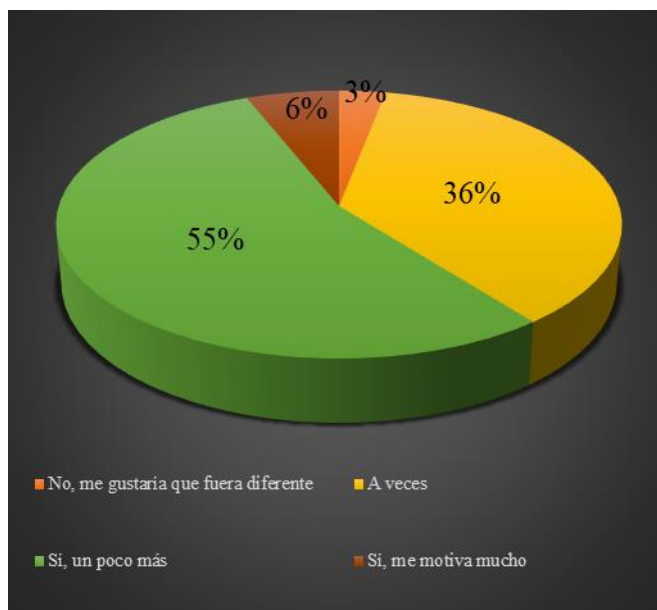
considerable considera que la diversión depende del tipo de juego, lo que sugiere que la efectividad de los juegos como herramienta de aprendizaje puede variar según la actividad que se elija.

Tabla4: ¿Te sientes más motivado/a para participar en clase cuando hay juegos o actividades interactivas?

Opción de Respuesta	Frecuencia de respuesta	Porcentual
No, me gustaría que fuera diferente	1	3,03%
A veces	12	36,36%
Sí, un poco más	18	54,55%
Sí, me motiva mucho	2	6,06%
TOTAL	33	100,00%

Nota: Elaboración propia.

Figura4: ¿Te sientes más motivado/a para participar en clase cuando hay juegos o actividades interactivas?



En la pregunta 4, de 33 estudiantes encuestados, 18 respondieron sí, un poco más lo que equivale al 54,55%, mientras que, 12 estudiantes respondieron a veces lo que equivale al 36,36%, por otro lado, 2 estudiantes respondieron sí, me motiva mucho lo que equivale al 6,06% y un estudiante respondió no, me gustaría que fuera diferente lo que equivale al 3,03%. Los resultados de la encuesta demuestran que existe una alta motivación de los estudiantes cuando se incluyen juegos o actividades interactivas en las clases. La mayoría de los estudiantes expresaron que se sienten más motivados cuando hay este tipo de actividades, aunque consideran que podrían usarse de

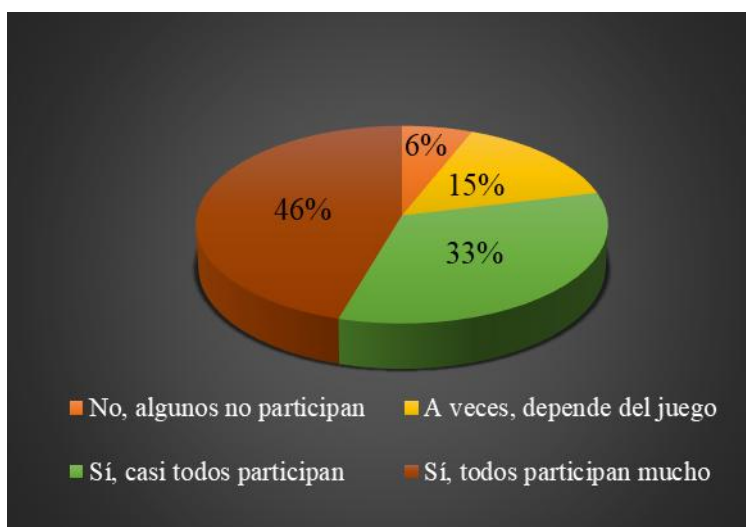
manera más frecuente, no obstante, un pequeño porcentaje no muestra una preferencia por estas actividades, sin embargo, la respuesta general es positiva, lo que indica que los juegos pueden ser una herramienta eficaz para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes en el aula.

Tabla 5: ¿Te parece que los juegos ayudan a que todos los compañeros participen y aprendan mejor?

Opción de Respuesta	Frecuencia de respuesta	Porcentual
No, algunos no participan	2	6,06%
A veces, depende del juego	5	15,15%
Sí, casi todos participan	11	33,33%
Sí, todos participan mucho	15	45,45%
TOTAL	33	100,00%

Nota: Elaboración propia.

Figura 5: Distribución porcentual de respuestas a la pregunta: ¿Te parece que los juegos ayudan a que todos los compañeros participen y aprendan mejor?



En la pregunta 5, de 33 estudiantes encuestados, 15 estudiantes respondieron sí, todos participan mucho lo que equivale al 45,45%, asimismo 11 estudiantes respondieron sí, casi todos participan lo que refleja el 33,33%, por otro lado 5 estudiantes respondieron a veces, depende del juego lo que equivale al 15,15% y dos estudiantes respondieron no, algunos no participan lo que refleja el 6,06%. Los resultados de la encuesta indican que los juegos son una herramienta eficaz para promover la participación activa de todos los estudiantes en las actividades de clase. Se evidencia

que mayoría de los estudiantes encuestados afirmaron que los juegos hacen que todos participen, lo que sugiere que los estudiantes perciben los juegos como dinámicas motivadoras. Sin embargo, un pequeño porcentaje señaló que la participación puede variar dependiendo del tipo de juego, lo que indica que la elección del juego adecuado es fundamental para garantizar la participación de todos.

Discusión

La gamificación debe ser implementada en las aulas de clases para poder garantizar beneficios como mejorar el aprendizaje de los estudiantes, por ello “la gamificación sustentada en la didáctica aplicada en los estudiantes de educación general básica media” permite dar a conocer la importancia y relevancia que tiene la gamificación en la educación, específicamente en el área de Lengua y Literatura. Así pues, este análisis tiene como enfoque demostrar los resultados obtenidos a partir de una revisión bibliográfica y encuestas realizadas en los estudiantes y docentes.

Además, la gamificación en la educación también puede fomentar la colaboración y la comunicación entre los estudiantes (Johnson et al., 2014). La interacción entre los estudiantes y la gamificación puede aumentar la motivación y la participación en la clase (90,91% de los encuestados). Sin embargo, también es importante considerar los días desafíos que se presentan al implementar la gamificación en la educación. Por ejemplo, podría ser un desafío para los docentes adaptar las estrategias de gamificación a las necesidades de los estudiantes y a los recursos disponibles en la institución educativa (Parente, 2016).

Por consiguiente, se testifica que la gamificación es una estrategia didáctica que fomenta la participación activa de los estudiantes dentro de un ambiente dinámico, los resultados demuestran que al 79,41% de estudiantes la gamificación ayudó a que la participación de clase sea equitativa. No obstante, se puede decir que el 18,18% de los estudiantes se les presentó como un desafío el aprendizaje basado en juegos, mientras que el 20,59% indica que a través de las dinámicas interactivas los estudiantes participan activamente en las clases. A todo esto, se crea la necesidad de ajustar las estrategias de la gamificación en nuestras planificaciones para poder satisfacer las necesidades y diversos de estilos de aprendizajes en los estudiantes.

Del mismo modo, la gamificación como estrategia didáctica ocupa el papel de la posible solución para satisfacer las necesidades en cuanto a la motivación y bajo rendimiento académico que se observan en el sistema académico educativo ecuatoriano, por supuesto se debe tener en

consideración que la gamificación puede ser aplicada y adaptada según el contexto y la necesidad educativa, la misma contribuye a que los estudiantes tengan un aprendizaje personalizado, dado que se adapta a las necesidades de los mismos como lo puede ser: métodos visuales, auditivos o kinestésicos.

La revisión bibliográfica demuestra que la gamificación contribuye a estimular la autonomía, confianza y colaboración entre los estudiantes, por otro lado, se manifiesta que uno de los desafíos que se presentan en cuanto a la implementación de la gamificación en el contexto educativo es la falta de capacitación de los docentes, dado que muchos profesores no cuentan con los conocimientos necesarios para poder integrar esta estrategia en sus clases, así pues, se recomienda que las instituciones educativas deberían realizar capacitaciones enfocadas en la gamificación para que se garantice el aprendizaje de los estudiante.

En este sentido, es importante que los docentes se capaciten en la implementación de la gamificación para poder hacer que sea efectiva y relevante para los estudiantes (Equipo de edición de Vorecol, 2024). Además, es crucial que los docentes sean conscientes de los posibles riesgos y desafíos que se presentan al implementar la gamificación en la educación y tengan estrategias para abordarlos.

Los resultados finales de esta investigación se acoplan con investigaciones anteriores, como el Equipo de edición Verol (2024) manifiesta que “la gamificación se vuelve una estrategia cuando el aprendiz interactúa con el contenido” también con los resultados de Equipo de edición de Psicosmart (2024) quienes mencionan que “El uso de la gamificación no solo contribuye al mejoramiento académico, sino también a desarrollar su autoconfianza”.

Conclusión

Finalmente, la gamificación crea un impacto positivo según lo realizado en el pretest. De hecho, puede decirse sin temor a equivocarse que este tipo de estrategia pudiera solventar a futuro problemas relacionados con el aprendizaje. En cuanto al rendimiento académico de los estudiantes, su implementación no solo garantiza el aprendizaje sino también crea un ambiente cómodo, dinámico e interactivo que responde a los desafíos que se enfrenta el sistema educativo ecuatoriano. Nos obstante, es preciso mencionar que el éxito de la misma va a depender de un uso adecuado dentro de la planificación docente, así como también optimizando a satisfacer las necesidades de los estudiantes.

Este estudio permitió llevar a cabo un análisis del concepto que tienen los alumnos de las estrategias lúdicas en el aula. Mediante la recolección de opiniones y experiencias de ellos, este enfoque permitió comprobar cómo estas dinámicas pedagógicas afectan su motivación, participación y actitud hacia el aprendizaje.

Referencias

1. Al-Dosakee, K. y Ozdamli, F. (2021). Gamificación en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas: una revisión sistemática de la literatura. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala* <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>.
2. Apaolaza D., Orcasitas M., Dosil M. OERTOWN: una propuesta europea desde la gamificación para la inclusión. *Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: respuestas en la vanguardia de la práctica educativa.* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7758419>
3. Egas, V., Pazmino, W., Vinuesa, O y Alfaro, G. (11 de diciembre de 2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9254960>
4. Equipo de edición de Psicosmart. (2024). La gamificación como estrategia para la personalización del aprendizaje: ¿pueden las dinámicas de juego ayudar a adaptar contenidos a diferentes estilos de aprendizaje? <https://psicosmart.net/es/articulos/articulo-la-gamificacion-como-estrategia-para-la-personalizacion-del-aprendizaje-pueden-las-dinamicas-de-juego-ayudar-a-adaptar-contenidos-a-diferentes-estilos-de-aprendizaje-207938>
5. Equipo de edición de Vorecol. (11 de septiembre de 2024). Gamificación y personalización: cómo adaptar los entornos de aprendizaje a las preferencias individuales. <https://vorecol.com/es/articulos/articulo-gamificacion-y-personalizacion-como-adaptar-los-entornos-de-aprendizaje-a-las-preferencias-individuales-188401>
6. Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
7. Gómez, S. y Mendoza, A. (2023). La Gamificación como herramienta educativa: Un estudio documental en Universidades colombianas y españolas durante 2018-2022. [Tesis

- de grado]. Universidad Pedagógica Nacional.
<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/18878/La%20gamificaci%3%b3n%20como%20herramienta%20educativa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
8. Idrovo, E. (2018). La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la unidad educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018. [Tesis de grado Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio UN. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>
 9. Ineval (2023) Informe Nacional de Resultados: Ser estudiante: https://cloud.evaluacion.gob.ec/dagireportes/sestciclo21/nacional/2022-2023_3.pdf
 10. Mallitasig, A.; Freire T. Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. INNOVA Research Journal. 5(3) <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
 11. Nieto-Escámez, F., y Roldan-Tapia, M. (2021). Gamificación como estrategia de enseñanza en línea durante la COVID-19: una mini-revisión. *Frontiers in Psychology* , 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.648552> .
 12. Ortiz A., Jordán J., Agredal M. (2018) Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión *Educação e Pesquisa*, 44, e173773. <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
 13. Ortiz, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. [Artículo científico]. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, v. 44, e173773. <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es>
 14. Palma, M., Cevallos, K., Cevallos, K., Loor, D y Martillo, N. (2022). Estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma inglés a través de entornos virtuales en la Universidad Técnica de Manabí. Vol. VII. Año 2022. Número 1, enero-marzo 27. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3646/4384>
 15. Parente (2016) Gamificación en la educación 11-21 <https://ddd.uab.cat/record/166455>
 16. Quintas-Hijós, A., Peñarrubia-Lozano, C., y Bustamante, J. (2020). Análisis de la aplicabilidad y utilidad de una didáctica gamificada con exergames en escuelas primarias: hallazgos cualitativos a partir de un experimento natural. *PLoS ONE* , 15. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231269> .

17. Ruth S. Contreras Espinosa y Jose Luis Eguia (2016): Gamificación en aulas Universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. ISBN 978-84-944171-6-0
18. Sadera, W., Li, Q., Song, L. y Liu, L. (2014). Aprendizaje basado en juegos digitales. Computadoras en las escuelas , 31, 1 - 1. <https://doi.org/10.1080/07380569.2014.879801> .
19. Silva, R., Rodrigues, R., & Leal, C. (2019). Gamificación en la educación gerencial: un mapeo de la literatura. Educación y Tecnologías de la Información , 25, 1803 - 1835. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-10055-9> .
20. Zainuddin, Z., Chu, S., Shujahat, M. y Perera, C. (2020). El impacto de la gamificación en el aprendizaje y la instrucción: una revisión sistemática de la evidencia empírica. Educational Research Review. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326> .

© 2025 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/>).