

Gamificación y su influencia en el rendimiento académico de estudiantes de básica superior. Caso de estudio UE Vicente Piedrahita Carbo

Gamification and its Influence on the Academic Performance of Higher Basic Education Students: Case Study of Vicente Piedrahita Carbo Educational Unit

Luis Enrique Holguín Anchundia¹, José Alejandro Holguín Anchundia², Marliz Janice Pin Alvarado³ y Darwin Manuel Álvarez Espinales⁴

¹Universidad de Guayaquil, luis_holguin_1972@hotmail.com, <https://orcid.org/0009-0008-2118-0836>, Ecuador

²Universidad de Guayaquil, ldcisidroayora@hotmail.com, <https://orcid.org/0009-0003-0081-0257>, Ecuador

³Universidad César Vallejo, pinalvarado-07@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-3583-4537>, Ecuador

⁴Universidad de Guayaquil, dmalvarezespinales@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0000-5272-5095>, Ecuador

Información del Artículo

Trazabilidad:

Recibido 07-03-2025

Revisado 08-03-2025

Aceptado 20-03-2025

Palabras Clave:

Gamificación

Desempeño Académico

Educación básica superior

RESUMEN

El presente estudio plantea analizar la influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Vicente Piedrahita Carbo de Nobol, Guayas, Ecuador. Se utilizó una metodología cuantitativa, no experimental y descriptiva a través de la cual se aplicó una encuesta utilizando un cuestionario con 10 ítems de tipo cerrado. La muestra de investigación integró a 107 estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Vicente Piedrahita Carbo ubicado en el cantón Nobol de la provincia del Guayas. Los resultados dieron a conocer que la gamificación generaba una influencia positiva en el rendimiento académico de los estudiantes de este subnivel, generando procesos de enseñanza mucho más dinámicos e interesantes para los estudiantes, logrando que estos se sientan familiarizados con las propuestas gamificadas y por ende se torne más sencilla la comprensión de los conocimientos. Se concluye que la gamificación es una metodología eficiente siempre y cuando sea aplicada en función de las necesidades de los estudiantes.

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of gamification on the academic performance of students in higher basic education at Vicente Piedrahita Carbo Educational Unit in Nobol, Guayas, Ecuador. A quantitative, non-experimental, and descriptive methodology was used, through which a survey was applied using a questionnaire with 10 closed-ended items. The research sample included 107 students from higher basic education at the Vicente Piedrahita Carbo Educational Unit located in the Nobol canton of Guayas province. The results revealed that gamification had a positive influence on students' academic performance, making the teaching process more dynamic and interesting for students. This approach helped them become familiar with gamified proposals, which in turn made it easier for them to understand the content. It is concluded that gamification is an effective methodology when applied according to the needs of the students.

Keywords:

Gamification

Academic Performance

Higher Basic Education

INTRODUCCIÓN

La gamificación es una estrategia pedagógica que incorpora elementos y mecánicas propias de los juegos en entornos no lúdicos, como la educación, con el objetivo de motivar a los estudiantes y mejorar su participación en el proceso de aprendizaje (Acosta, 2022). Esta técnica puede incluir el uso de recompensas, niveles, retos y retroalimentación inmediata, características que generan un ambiente dinámico y entretenido para los estudiantes (Heredia et al., 2020). A través de la gamificación, los docentes logran captar la atención de los estudiantes al hacer el aprendizaje más interactivo, promoviendo la competitividad sana y el trabajo colaborativo en el aula.

Esta metodología ha ganado popularidad en los últimos años debido a su capacidad para aumentar el compromiso de los estudiantes y su participación en clase. (Acosta, 2022) Además, la gamificación permite adaptar los contenidos educativos de una manera más accesible, especialmente para estudiantes que tienden a aburrirse o desmotivarse con los métodos tradicionales (Londoño & Rojas, 2020). La clave del éxito de esta técnica reside en la integración de objetivos de aprendizaje claros con elementos que promuevan la diversión y el interés continuo.

La gamificación ha emergido como una estrategia innovadora en diversos ámbitos, especialmente en la educación. Su principal objetivo es transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje, incorporando elementos de los juegos para hacer el entorno educativo más dinámico y atractivo (Mero & Castro, 2021). Esto no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino que también facilita el aprendizaje de manera más efectiva, al aprovechar la naturaleza competitiva, colaborativa y recompensante de los juegos.

La gamificación se define como el uso de mecánicas y dinámicas de juego en contextos que no son propiamente lúdicos, con el fin de mejorar la experiencia y el rendimiento de los participantes (Flores et al., 2021). En el ámbito educativo, esto implica la inclusión de desafíos, recompensas, niveles, insignias y retroalimentación inmediata para hacer el proceso de aprendizaje más interactivo y atractivo (Benítez & Granda, 2022). Se basa en la psicología del comportamiento, promoviendo el aprendizaje a través de la motivación intrínseca y extrínseca.

En el ámbito educativo, la gamificación se utiliza para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes, integrando elementos que les permiten abordar los contenidos de una manera más atractiva (Pegalajar, 2021). A través de juegos, puntos, clasificaciones o recompensas, los estudiantes experimentan una mayor sensación de logro, lo que facilita su involucramiento con las tareas académicas (Roa González, 2021). La gamificación fomenta una mentalidad de crecimiento, donde los errores no se perciben como fracasos, sino como oportunidades para aprender y mejorar.

En el aula, las actividades de gamificación pueden incluir el uso de sistemas de puntos o insignias para recompensar logros académicos, el diseño de desafíos o competencias relacionados con los contenidos de la asignatura, o la creación de roles y misiones dentro de simulaciones educativas (Pegalajar, 2021). Los docentes pueden crear retos grupales donde los estudiantes deban colaborar para resolver problemas o superar niveles (Flores et al., 2021). Otra actividad común es el uso de herramientas digitales como Kahoot o Quizizz, donde los alumnos compiten de manera interactiva en evaluaciones o repasos de contenido.

De la misma forma, se pueden generar procesos de gamificación a través de la creación de proyectos basados en narrativa, donde los estudiantes asumen personajes y roles específicos en función de una historia educativa (Navarro et al., 2021). Estos personajes pueden acumular puntos o habilidades a medida que avanzan en el cumplimiento de tareas o en la resolución de situaciones complejas, lo que no solo refuerza el aprendizaje de los contenidos, sino que también desarrolla habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Para implementar la gamificación en el aula, los docentes requieren diversos recursos, tanto físicos como materiales que ayuden a representar el sistema de puntos, insignias o logros; así como recursos digitales que implican el uso de plataformas tecnológicas que permitan la creación de cuestionarios interactivos, juegos en línea o simulaciones es fundamental (Flores et al., 2021). Además, los docentes necesitan formarse en el diseño de actividades gamificadas, comprendiendo cómo integrar los elementos del juego con los objetivos pedagógicos sin desvirtuar el propósito educativo.

En el contexto de la educación básica superior, la gamificación puede adaptarse para satisfacer las necesidades específicas de estudiantes adolescentes, quienes suelen estar motivados por los desafíos y recompensas (Navarro et al., 2021). Los elementos competitivos, como tablas de clasificación y desafíos grupales, pueden aumentar la motivación y participación en materias que, de otro modo, les resultarían menos atractivas (Huamaní, 2021). Por tanto, la gamificación en este nivel educativo se convierte en una herramienta dinámica que fomenta habilidades blandas como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, claves en su formación integral.

Por su parte, el rendimiento académico se refiere al nivel de éxito que un estudiante alcanza en su proceso de aprendizaje, generalmente medido a través de calificaciones, exámenes, trabajos y proyectos (Cedeño et al., 2023). Es un indicador clave del progreso y el aprovechamiento educativo, ya que refleja tanto el dominio de los contenidos impartidos como el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales (Rodríguez et al., 2021). Diversos factores, como la motivación, la metodología de enseñanza, el entorno familiar y los recursos disponibles, influyen de manera directa en el rendimiento académico de los estudiantes.

Para evaluar el rendimiento académico, es fundamental tener en cuenta no solo los logros cuantitativos, sino también el crecimiento cualitativo del estudiante en áreas como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la capacidad de trabajo en equipo (Hernández, 2020). Un buen rendimiento académico no solo implica la acumulación de conocimientos, sino también el desarrollo integral de las

competencias que permiten a los estudiantes desenvolverse eficazmente en su entorno académico y futuro profesional.

El rendimiento académico es uno de los indicadores más importantes del éxito educativo de los estudiantes, ya que refleja su capacidad para asimilar y aplicar conocimientos en diversas áreas del aprendizaje (Cedeño et al., 2023). A través de sus calificaciones, exámenes y proyectos, los estudiantes demuestran no solo su dominio de los contenidos, sino también su progreso en habilidades clave como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la organización (Rodríguez et al., 2021). Este rendimiento es fundamental no solo para el éxito académico, sino también para su futura inserción en el ámbito laboral y social.

De forma general, el rendimiento académico se define como el nivel de logro que un estudiante alcanza en su proceso educativo, normalmente medido mediante exámenes, calificaciones, proyectos y otros tipos de evaluaciones (Tacilla et al., 2020). Este concepto abarca tanto el conocimiento teórico como la capacidad de aplicar ese conocimiento en situaciones prácticas (Hernández, 2020). Del mismo modo, el rendimiento académico refleja el grado de competencia que los estudiantes desarrollan en habilidades cognitivas, afectivas y psicomotoras, lo que lo convierte en un indicador integral del progreso educativo.

El rendimiento académico juega un papel crucial en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que no solo mide su capacidad para adquirir conocimientos, sino también su evolución en áreas como la disciplina, la perseverancia y la autogestión (Vega, 2020). Un buen rendimiento académico puede fortalecer la autoestima y la motivación del estudiante, mientras que las dificultades en este ámbito pueden señalar la necesidad de apoyo adicional o intervenciones pedagógicas (Martínez et al., 2020). De tal forma, el rendimiento académico tiene un impacto a largo plazo en las oportunidades futuras, como el acceso a estudios superiores y mejores perspectivas laborales.

Este aspecto está influenciado por una variedad de factores que van desde los aspectos individuales, como la motivación y las habilidades cognitivas, hasta el entorno externo, como el apoyo familiar y la calidad de la enseñanza (Álvarez & Barreto, 2020). La metodología educativa utilizada por el docente, los recursos didácticos disponibles, y el ambiente escolar también desempeñan un rol significativo (Ramírez et al., 2020). En este contexto, los factores emocionales, como el estrés o la ansiedad, pueden afectar directamente la capacidad de un estudiante para rendir de manera óptima en el ámbito académico.

En resumen, el rendimiento académico puede considerarse como un aspecto fundamental del proceso educativo, ya que permite medir el progreso y las competencias de los estudiantes de manera integral (Molina et al., 2020). Aunque a menudo se asocia con las calificaciones, su alcance es mucho más amplio, abarcando aspectos emocionales, cognitivos y sociales que son esenciales para el desarrollo de los estudiantes (Morgan, 2021). Reconocer los factores que influyen en el rendimiento académico y abordarlos de manera efectiva es clave para asegurar una educación equitativa y de calidad que permita a los estudiantes alcanzar su máximo potencial.

Por otro lado, los estudiantes de educación básica superior en Ecuador, que abarca los grados de octavo a décimo, transitan por una fase determinante en su vida escolar (Yoza & Vélez, 2021). Este periodo, generalmente comprendido entre los 10 y 15 años, se caracteriza por rápidos cambios tanto en su desarrollo cognitivo como emocional (Soledispa et al., 2020). En este contexto, los docentes y el sistema educativo deben adaptarse para responder a las demandas particulares de esta etapa, que involucra no solo aspectos académicos, sino también un enfoque integral hacia el bienestar del estudiante.

Desde un enfoque cognitivo, los estudiantes experimentan una transición desde el pensamiento concreto hacia el pensamiento abstracto y crítico (Vizuete & Lárez, 2020). Las materias que estudian, como ciencias, matemáticas y lengua, requieren que comiencen a utilizar habilidades más complejas de análisis, síntesis y resolución de problemas (Yoza & Vélez, 2021). Sin embargo, el ritmo al que desarrollan estas habilidades varía considerablemente entre los estudiantes, lo que demanda estrategias pedagógicas diversificadas que respondan a las necesidades individuales y promuevan un aprendizaje más profundo y significativo.

La educación básica superior implica un currículum más exigente y especializado, lo que supone un reto académico significativo para muchos estudiantes (Candela, 2021). Esta etapa requiere una mayor autonomía en el estudio, habilidades de organización y un compromiso con el aprendizaje (Vizuete & Lárez, 2020). A menudo, los estudiantes se sienten abrumados por estas nuevas expectativas, lo que puede afectar su rendimiento si no cuentan con el apoyo adecuado, siendo crucial que las estrategias pedagógicas integren métodos activos y colaborativos que faciliten la transición y el éxito académico.

Basado en lo expuesto, resulta esencial que las instituciones educativas adopten un enfoque integral que no solo se centre en el rendimiento académico de los estudiantes, sino también en su desarrollo emocional y social (León & Cisneros, 2021). Esto implica la implementación de estrategias pedagógicas inclusivas que respeten la diversidad de ritmos de aprendizaje y atiendan las necesidades individuales, al tiempo que se promueve un ambiente de apoyo y confianza.

Se podría determinar entonces que la gamificación tiene un impacto significativo en el proceso educativo, ya que modifica la manera en que los estudiantes interactúan con los contenidos y asumen su rol dentro del aula (Navarro et al., 2021). Al introducir elementos lúdicos, se potencia la participación y se fomenta un

aprendizaje más autónomo y significativo (Acosta, 2022). Los estudiantes se ven motivados a superar desafíos, lo que les permite explorar conceptos de forma más profunda y creativa, facilitando la comprensión y el recuerdo a largo plazo de los contenidos.

En este sentido, la implementación de estrategias de gamificación en el aula ha demostrado tener efectos positivos en el rendimiento académico de los estudiantes (Huamaní, 2021). Al incrementar la motivación y el compromiso con el aprendizaje, los estudiantes tienden a mejorar su desempeño en tareas y evaluaciones (Heredia et al., 2020). Es así que la gamificación crea un entorno en el que los errores son parte natural del proceso de aprendizaje, lo que permite a los estudiantes aprender de sus equivocaciones sin miedo al fracaso, contribuyendo así a un mayor nivel de logro académico (Acosta, 2022). En relación con lo expuesto, el presente estudio plantea analizar la influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Vicente Piedrahita Carbo de Nobol, Guayas, Ecuador.

MATERIALES Y MÉTODOS

El estudio se desarrolla bajo un estudio de tipo cuantitativo, de diseño no experimental y de alcance descriptivo. Para la recolección de los datos se aplicó la técnica de la encuesta mediante un cuestionario de 10 ítems dirigido a los estudiantes. La población de estudio se integró de los estudiantes de educación básica superior que cumplían con los criterios de inclusión y exclusión.

Criterios de inclusión

- Estudiantes que cuentan con el asentimiento informado de los padres
- Estudiantes que asisten de forma regular a las clases

Criterios de exclusión

- Estudiantes con algún tipo de discapacidad o limitación cognitiva que afecte su participación en el estudio.

De esta forma, la población se integró de un total de 147 estudiantes. Tomando en cuenta que este grupo es significativo, fue necesario delimitarlo a través de una muestra por lo que se aplicó un muestreo de tipo probabilístico aleatorio quedando un total de 107 estudiantes.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos mediante el proceso de investigación se reflejan en las siguientes tablas.

1. La incorporación de juegos y dinámicas en las clases me ayuda a comprender mejor los temas.

Tabla 1: Incorporación de juegos y dinámicas

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Siempre | 32 | 29,9% |
| Casi siempre | 45 | 42,1% |
| A veces | 21 | 19,6% |
| Casi nunca | 1 | 0,9% |
| Nunca | 8 | 7,5% |
| Total | 107 | 100,0% |

El 42,1% de los estudiantes indicó que “Casi siempre” los juegos y dinámicas facilitan su comprensión, seguido por un 29,9% que afirmó que “Siempre” lo hacen. Sin embargo, un 19,6% señaló que esto ocurre “A veces”, mientras que un 0,9% dijo que “Casi nunca” y un 7,5% afirmó que “Nunca” le ayuda. Esto muestra que, si bien la mayoría encuentra útil la gamificación, aún hay estudiantes que no perciben un impacto significativo.

2. Me siento más motivado/a para participar en las actividades cuando se usan estrategias de gamificación.

Tabla 2: Motivación para participar en clase

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Siempre | 39 | 36,4% |
| Casi siempre | 36 | 33,6% |
| A veces | 22 | 20,6% |
| Casi nunca | 5 | 4,7% |

| | | |
|-------|-----|--------|
| Nunca | 5 | 4,7% |
| Total | 107 | 100,0% |

El 36,4% de los estudiantes manifestó que “Siempre” se siente más motivado, mientras que el 33,6% respondió “Casi siempre”. Un 20,6% indicó que “A veces” se siente más motivado, mientras que el 4,7% de los estudiantes respondió tanto “Casi nunca” como “Nunca”. Aunque la mayoría se ve beneficiada, hay un pequeño porcentaje que no encuentra en la gamificación un factor de motivación relevante.

3. La gamificación ha mejorado mi desempeño en tareas y evaluaciones académicas.

Tabla 3: Mejoramiento de desempeño en tareas

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Siempre | 35 | 32,7% |
| Casi siempre | 39 | 36,4% |
| A veces | 26 | 24,3% |
| Casi nunca | 4 | 3,7% |
| Nunca | 3 | 2,8% |
| Total | 107 | 100,0% |

Un 36,4% de los encuestados indicó que su desempeño ha mejorado “Casi siempre” con la gamificación, mientras que un 32,7% respondió que esto ocurre “Siempre”. Un 24,3% expresó que la mejora ocurre “A veces”, mientras que un 3,7% dijo que “Casi nunca” y un 2,8% que “Nunca”. La mayoría de los estudiantes perciben beneficios en su rendimiento, aunque algunos no ven cambios significativos.

4. Prefiero aprender mediante juegos y retos en comparación con métodos tradicionales de enseñanza.

Tabla 4. Aprendizaje mediante juegos

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Siempre | 47 | 43,9% |
| Casi siempre | 35 | 32,7% |
| A veces | 16 | 15,0% |
| Casi nunca | 4 | 3,7% |
| Nunca | 5 | 4,7% |
| Total | 107 | 100,0% |

El 43,9% de los estudiantes prefiere “Siempre” aprender con juegos y retos, mientras que un 32,7% indicó que “Casi siempre” los prefiere. Un 15% señaló que su preferencia ocurre “A veces”, mientras que un 3,7% respondió “Casi nunca” y un 4,7% afirmó que “Nunca” prefiere la gamificación sobre métodos tradicionales. Estos resultados reflejan una amplia aceptación de la gamificación, aunque no es una preferencia universal.

5. Considero que la gamificación ha aumentado mi interés por las asignaturas y mi rendimiento académico general.

Tabla 5: Aumento de interés por las asignaturas

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Siempre | 29 | 27,1% |
| Casi siempre | 44 | 41,1% |
| A veces | 25 | 23,4% |
| Casi nunca | 4 | 3,7% |
| Nunca | 5 | 4,7% |
| Total | 107 | 100,0% |

Un 41,1% de los estudiantes indicó que su interés ha aumentado “Casi siempre”, seguido por un 27,1% que afirmó que esto sucede “Siempre”. Un 23,4% manifestó que su interés ha crecido “A veces”, mientras que un 3,7% indicó “Casi nunca” y un 4,7% afirmó que “Nunca” ha sentido este impacto. Aunque en general la gamificación ha incrementado el interés de la mayoría, hay un pequeño porcentaje de estudiantes que no ha experimentado este beneficio.

6. Las actividades gamificadas fomentan la colaboración y el trabajo en equipo en el aula.

Tabla 6: Fomento de la colaboración

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Siempre | 53 | 49,5% |
| Casi siempre | 24 | 22,4% |
| A veces | 24 | 22,4% |
| Casi nunca | 3 | 2,8% |
| Nunca | 3 | 2,8% |
| Total | 107 | 100,0% |

El 49,5% de los estudiantes indicó que la gamificación “Siempre” fomenta la colaboración, seguido por un 22,4% que respondió “Casi siempre”. Otro 22,4% indicó que esto ocurre “A veces”, mientras que un 2,8% señaló “Casi nunca” y un 2,8% dijo que “Nunca” ha percibido este efecto. Estos resultados demuestran que la gamificación es un recurso clave para fomentar el trabajo en equipo.

7. Me esfuerzo más en mis estudios cuando hay recompensas o incentivos dentro de la metodología de enseñanza.

Tabla 7: Esfuerzo a partir de recompensas o incentivos

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Siempre | 42 | 39,3% |
| Casi siempre | 32 | 29,9% |
| A veces | 26 | 24,3% |
| Casi nunca | 4 | 3,7% |
| Nunca | 3 | 2,8% |
| Total | 107 | 100,0% |

El 39,3% de los estudiantes afirmó que “Siempre” se esfuerza más con incentivos, mientras que un 29,9% indicó que esto ocurre “Casi siempre”. Un 24,3% respondió que esto sucede “A veces”, mientras que un 3,7% indicó “Casi nunca” y un 2,8% señaló que “Nunca” los incentivos afectan su esfuerzo. Esto demuestra que la motivación basada en recompensas es efectiva para la mayoría, pero no para todos los estudiantes.

8. La gamificación me ayuda a recordar mejor la información aprendida en clase.

Tabla 8: Mejoramiento al recordar mejor la información

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Siempre | 40 | 37,4% |
| Casi siempre | 40 | 37,4% |
| A veces | 20 | 18,7% |
| Casi nunca | 3 | 2,8% |
| Nunca | 4 | 3,7% |
| Total | 107 | 100,0% |

El 37,4% de los estudiantes señaló que “Siempre” recuerda mejor la información gracias a la gamificación, mientras que un porcentaje igual respondió “Casi siempre”. Un 18,7% indicó que esto ocurre “A veces”, mientras que un 2,8% dijo que “Casi nunca” y un 3,7% que “Nunca” ha sentido este beneficio. Estos resultados reflejan que la gamificación favorece la retención de conocimientos en la mayoría de los estudiantes.

9. Siento menos estrés y ansiedad al aprender mediante estrategias gamificadas en comparación con métodos tradicionales.

Tabla 9: Disminución de estrés

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Siempre | 40 | 37,4% |
| Casi siempre | 38 | 35,5% |
| A veces | 23 | 21,5% |
| Casi nunca | 2 | 1,9% |
| Nunca | 4 | 3,7% |
| Total | 107 | 100,0% |

El 37,4% de los estudiantes expresó que “Siempre” siente menos estrés con la gamificación, mientras que un 35,5% indicó que esto sucede “Casi siempre”. Un 21,5% manifestó que este efecto ocurre “A veces”, mientras que un 1,9% señaló “Casi nunca” y un 3,7% afirmó que “Nunca” percibe este beneficio. Estos datos sugieren que la gamificación contribuye a reducir la ansiedad en la mayoría de los estudiantes.

10. Me gustaría que más materias incorporaran estrategias de gamificación en sus clases.

Tabla 10: Incorporación de estrategias de gamificación

| Alternativa | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Siempre | 42 | 39,3% |
| Casi siempre | 30 | 28,0% |
| A veces | 25 | 23,4% |
| Casi nunca | 5 | 4,7% |
| Nunca | 5 | 4,7% |
| Total | 107 | 100,0% |

El 39,3% de los estudiantes indicó que “Siempre” desearía que más asignaturas usaran gamificación, mientras que un 28% respondió “Casi siempre”. Un 23,4% manifestó que esto ocurre “A veces”, mientras que un 4,7% indicó “Casi nunca” y otro 4,7% dijo que “Nunca” le gustaría esta implementación. Esto sugiere que, aunque la mayoría apoya la gamificación, hay un grupo que prefiere otros enfoques.

Los hallazgos de este estudio reflejan que la gamificación tiene un impacto positivo en la educación de los estudiantes de educación básica superior. La mayoría de los participantes considera que el uso de estrategias lúdicas en el aula les ayuda a comprender mejor los temas y los motiva a participar activamente en las clases. Esto sugiere que el aprendizaje basado en el juego no solo mejora la experiencia educativa, sino que también contribuye a una mayor disposición e interés por el contenido académico. Sin embargo, algunos estudiantes no perciben estos beneficios de manera significativa, lo que indica que la gamificación no es igualmente efectiva para todos.

Otro aspecto relevante es la influencia de la gamificación en el rendimiento académico y en la retención de información. La mayoría de los estudiantes considera que su desempeño en tareas y evaluaciones ha mejorado gracias a estas estrategias y que logran recordar mejor la información cuando el aprendizaje se desarrolla de manera interactiva. Este hallazgo sugiere que las actividades gamificadas pueden fortalecer la comprensión y el aprendizaje a largo plazo, lo que las convierte en una herramienta valiosa para optimizar el proceso de enseñanza. No obstante, algunos estudiantes no perciben una mejora sustancial en su rendimiento, lo que indica que la gamificación debe complementarse con otras metodologías para atender diferentes estilos de aprendizaje.

Además del impacto en el aprendizaje, la gamificación parece influir en el bienestar emocional de los estudiantes. Muchos de ellos expresan sentir menos estrés y ansiedad cuando aprenden a través del juego, lo que puede estar relacionado con el ambiente dinámico y participativo que se genera en el aula. Asimismo, el uso de incentivos y recompensas parece motivar a los estudiantes a esforzarse más en sus estudios, lo que refuerza la idea de que la gamificación no solo mejora el aprendizaje, sino que también fomenta hábitos de estudio más comprometidos y autónomos.

Finalmente, existe una preferencia generalizada por la implementación de la gamificación en más materias, lo que sugiere que los estudiantes valoran este enfoque y desean que se aplique de manera más amplia en su educación. Sin embargo, la diversidad de respuestas indica que no todos comparten esta preferencia, lo que resalta la importancia de equilibrar la gamificación con métodos tradicionales para atender las necesidades de todos los estudiantes. Estos resultados evidencian que, si bien la gamificación es una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje, su implementación debe ser flexible y adaptativa para maximizar su impacto.

CONCLUSIÓN

El uso de metodologías interactivas en el aula ha demostrado ser una alternativa eficaz para dinamizar el proceso educativo. Los resultados obtenidos reflejan que estas estrategias contribuyen a una mayor comprensión de los contenidos y fomentan el interés de los alumnos por las actividades escolares. La enseñanza basada en dinámicas atractivas genera un ambiente participativo que favorece la asimilación del conocimiento de manera más significativa y disfrutable.

Asimismo, la implementación de enfoques lúdicos parece tener un efecto positivo en el desempeño académico y en la memorización de conceptos clave. Los estudiantes que se involucran en este tipo de propuestas tienden a esforzarse más y a desarrollar una actitud más proactiva hacia sus estudios. Además, se percibe una reducción en los niveles de tensión asociados al aprendizaje, lo que indica que este enfoque no solo mejora el rendimiento, sino también el bienestar emocional en el entorno escolar.

Si bien los hallazgos respaldan el uso de estos métodos en la educación, es importante considerar la diversidad de preferencias y estilos de aprendizaje de los alumnos. No todas las personas responden de la misma manera a estas estrategias, por lo que su implementación debe combinarse con otros recursos para garantizar un aprendizaje integral. En conclusión, esta metodología representa una herramienta valiosa que, bien aplicada, puede enriquecer la experiencia educativa y potenciar el desarrollo de habilidades clave en los estudiantes.

REFERENCIAS

- Acosta, S. F. (2022). La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 2(5), 249–266. <https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i5.036>
- Álvarez, J., & Barreto, J. (2020). Clima familiar y su relación con el rendimiento académico en estudiantes de Bachillerato. *Revista de Psicología y Educación - Journal of Psychology and Education*, 15(2), 166. <https://doi.org/10.23923/rpye2020.02.194>
- Benítez, O. L., & Granda, S. P. (2022). La gamificación en la matemática como herramienta potenciadora en el trabajo docente. *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 1(1), 66–81. <https://doi.org/10.56200/mried.v1i1.2124>
- Candela, Y. M. (2021). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78–86. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Cedeño, R. J., Vásquez, P. del C., & Maldonado, I. A. (2023). Impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el Rendimiento Académico: Una Revisión Sistemática de la Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(4), 10297–10316. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7732
- Flores, D., Limaymanta, C. H., & Uribe, A. (2021). La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 44(2), e342687. <https://doi.org/10.17533/udea.rib.v44n2e342687>
- Heredia, B. D. C., Pérez, D., Cocón, J. F., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 49–58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Hernández, G. (2020). Gestión de las emociones en tiempos de pandemia y su impacto en el rendimiento académico. *UCV-HACER*, 9(4), 55–64. <https://doi.org/10.18050/ucv-hacer.v9i4.2634>
- Huamaní, E. G. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33–40. <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- León, J. P., & Cisneros, P. F. (2021). Competencias y recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en educación básica superior. *Revista Scientific*, 6(20), 92–112. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.20.5.92-112>
- Londoño, L. M., & Rojas, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493–512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- Martínez, G. I., Torres, M. J., & Ríos, V. L. (2020). El contexto familiar y su vinculación con el rendimiento académico. *IE Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 11, 1–17. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.657
- Mero, G. M., & Castro, I. E. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 6(2), 111. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>
- Molina, M., Pascual, C., & López, V. M. (2020). El rendimiento académico y la evaluación formativa y compartida en formación del profesorado. *Alteridad*, 15(2), 204–215. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n2.2020.05>

- Morgan, J. (2021). El análisis de la Resiliencia y el rendimiento académico en los estudiantes universitarios. *Revista Nacional de Administración*, 12(1), e3534. <https://doi.org/10.22458/rna.v12i1.3534>
- Navarro, C., Pérez, I. J., & Marzo, P. F. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática (Gamification in the Spanish educational field: a systematic review). *Retos*, 42, 507–516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>
- Pegalajar, M. del C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Ramirez, R., Escobar, I., Beléndez, A., & Arribas, E. (2020). Factores que afectan el rendimiento académico. *REAMEC - Rede Amazônica de Educação Em Ciências e Matemática*, 8(3), 210–226. <https://doi.org/10.26571/reamec.v8i3.10842>
- Roa González, J. (2021). Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española. *ReiDoCrea: Revista Electrónica de Investigación Docencia Creativa*. <https://doi.org/10.30827/Digibug.66357>
- Rodríguez, F. J., Pérez, M. E., & Ulloa, Ó. (2021). Aula invertida y su impacto en el rendimiento académico: una revisión sistematizada del período 2015-2020. *EDMETIC*, 10(2), 1–25. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v10i2.13240>
- Soledispa, A. M., San Andrés, E. J., & Soledispa, R. A. (2020). Motivación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Científica Sinapsis*, 3(18). <https://doi.org/10.37117/s.v3i18.431>
- Tacilla, I., Vásquez, S., Verde, E. E., & Colque Díaz, E. (2020). Rendimiento académico: universo muy complejo para el quehacer pedagógico. *Revista Muro de La Investigación*, 5(2), 53–65. <https://doi.org/10.17162/rmi.v5i2.1325>
- Vega, M. F. (2020). Estilos de Crianza Parental en el Rendimiento Académico. *Podium*, 37, 89–106. <https://doi.org/10.31095/podium.2020.37.7>
- Vizuete, X. P., & Lárez, A. R. (2020). Perspectiva de género en Educación Básica Superior y Bachillerato. *Alteridad*, 16(1), 130–141. <https://doi.org/10.17163/alt.v16n1.2021.10>
- Yoza, A., & Vélez, C. E. (2021). Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Innova Educación*, 3(4), 58–70. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.004>