

**Gamification and motivation in the classroom at the Fernando Pizarro
Bermeo Private Mixed School -Ecuador 2025.**

**Gamificación para la motivación en el aula en la Unidad Educativa
Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo -Ecuador 2025.**

Autores:

García-Gruezo, Rosario Alexandra
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Magíster en Pedagogía en FTP, Universidad Bolivariana Del Ecuador, Durán, Ecuador.
Guayaquil-Ecuador



ragarciag@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-8995-5694>

Farías-Zambrano, María Laura
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Magíster en Pedagogía en FTP, Universidad Bolivariana Del Ecuador, Durán, Ecuador.
Guayaquil-Ecuador



mlfariasz@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2496-910X>

Carvajal-Parra, Marjorie Del Rocío
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
PhD En Educación.
Guayaquil-Ecuador



mdcarvajalp@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-8858-0083>

Ramón-Guzmán, Hernández
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
PhD. Ciencias Pedagógicas.
Guayaquil-Ecuador



rguzman@bolivariano.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-3190-4808>

Fechas de recepción: 17-MAY-2025 aceptación: 17-JUN-2025 publicación: 30-JUN-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>
<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

El estudio tuvo como objetivo “Determinar la relación entre la implementación de la gamificación y el nivel de motivación en el aula de los estudiantes en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo- Ecuador, durante el año 2025”. La investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, el diseño es descriptivo correlacional, no experimental, ya que no se manipuló las dos variables. El estudio técnico fue la encuesta y el instrumento cuestionario para comprobar la correlación de las variables con sus dimensiones que se procesaron con estadística descriptiva con el programa SPSS v21 y Excel para la base de datos. Se seleccionó la escala de Likert para la muestra en relación a las variables de acuerdo con los siguientes niveles: 1 siempre, 2 casi siempre, 3 algunas veces, 4 pocas veces, 5 nunca. La población fue de 144 estudiantes, la muestra 50, la confiabilidad se calculó mediante Alfa de Cronbach y se estimó en 0,950 para la variable 1 y para la variable 2 se estimó 0,939 Se aplicó el coeficiente de correlación r Pearson y es de 0,715** es decir la correlación es significativa al nivel de 0,00 bilateral, esto expresa que este estudio esta con el 1% de error y 99% de confianza en el ámbito de estudio existe una correlación positiva y significativa, aceptando la H_1 : Existe relación significativa entre la implementación de la gamificación y el nivel de motivación académica de los estudiantes en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo- Ecuador 2025.

Palabras clave: Didáctica juego y simulaciones; Proyectos interdisciplinarios; Motivación intrínseca y extrínseca



Abstract

The objective of the study was “To determine the relationship between the implementation of gamification and the level of motivation in the classroom of students at the Private Mixed Educational Unit Fernando Pizarro Bermeo-Ecuador, during the year 2025”. The research was developed under the quantitative approach, the design is descriptive correlational, non-experimental, since the two variables were not manipulated. The technical study was the survey and the questionnaire instrument to check the correlation of the variables with their dimensions, which were processed with descriptive statistics with the SPSS v21 program and Excel for the database. The Likert scale was selected for the sample in relation to the variables according to the with the following levels: 1 always, 2 almost always, 3 sometimes, 4 rarely, 5 never. The population was 144 students, the sample 50, the reliability was calculated by Cronbach's Alpha and was estimated at 0.950 for variable 1 and for variable 2 was estimated at 0.939 The Pearson r correlation coefficient was applied and it is 0.715**, that is to say the correlation is significant at the level of 0.00 bilateral, this expresses that this study is with 1% error and 99% confidence in the scope of study there is a positive and significant correlation, accepting the H_1 : There is a significant relationship between the implementation of gamification and the level of academic motivation of students in the Private Mixed Educational Unit Fernando Pizarro Bermeo - Ecuador 2025.

Keywords: Game and simulation teaching; Interdisciplinary projects; Intrinsic and extrinsic motivation



Introducción

En muchos escenarios escolares actuales siguen utilizando métodos de enseñanza centrados en la repetición, la obediencia y la memorización, estas prácticas, asociadas a modelos conductistas, tienden a generar clases rígidas y poco atractivas, lo que conlleva a la falta de interés y participación del alumnado, en este contexto, se vuelve necesario replantear las estrategias pedagógicas para recuperar la motivación y el sentido del aprendizaje en el aula, es en este marco donde la gamificación se posiciona como una alternativa efectiva para motivar la enseñanza y fomentar el compromiso del estudiante.

La gamificación se basa en el uso de dinámicas propias del juego con fines educativos, no se trata de jugar por jugar, sino de transformar las actividades escolares en desafíos interesantes que estimulen el pensamiento, la creatividad y la interacción entre estudiantes, a través de recompensas simbólicas, retos progresivos, roles o narraciones, se genera un entorno de aprendizaje activo, donde el error se convierte en parte del proceso y no en motivo de castigo. Este enfoque contribuye a mejorar la autoestima y a promover una actitud positiva hacia el aprendizaje, una de las ventajas de la gamificación es que puede implementarse sin necesidad de tecnologías avanzadas, con dinámicas sencillas y bien pensadas, es posible lograr una mayor participación del estudiantado y construir un ambiente más colaborativo y motivador. En instituciones como la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo, donde muchos estudiantes experimentan el aula como un espacio repetitivo o poco conectado con su realidad, la gamificación ofrece la posibilidad de renovar la experiencia educativa con creatividad y sentido pedagógico, adoptar este enfoque no significa abandonar los contenidos curriculares ni relajar la disciplina, sino cambiar la forma en que se enseña y se aprende, es reorganizar la clase para que el estudiante tenga un rol más activo y pueda aprender con entusiasmo, curiosidad y autonomía, además, permite desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas que son esenciales en la formación integral de los jóvenes.

El aplicar la gamificación en el aula es una apuesta por una educación más humana, activa y significativa, su incorporación en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo podría ser el primer paso hacia una enseñanza transformadora, capaz de conectar



con las necesidades actuales del estudiantado y de construir una institución más motivadora y eficaz.

Por este planteamiento y ante esta observación se formuló la siguiente problemática general: ¿Qué relación existe entre la implementación de la gamificación y el nivel de motivación académica de los estudiantes en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo, Ecuador, durante el año 2025?, del mismo modo surgen los problemas específicos: ¿Qué relación existe entre la didáctica, los juegos, y las simulaciones y la implementación de la gamificación en los estudiantes de la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo -Ecuador 2025? y ¿Qué relación existe entre proyectos interdisciplinarios y la implementación de estrategias de gamificación en los estudiantes en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo -Ecuador 2025?

Desde una mirada integral, la gamificación como estrategia para fomentar la motivación en el aula se justifica ampliamente en diversos campos, en primer lugar, en el ámbito práctico, permite transformar entornos escolares pasivos en espacios más participativos y dinámicos, facilitando el aprendizaje a través del juego sin necesidad de recurrir a tecnología.

En el plano teórico, la gamificación encuentra sustento en enfoques constructivistas que promueven el aprendizaje activo, significativo y centrado en el estudiante, alejándose de modelos tradicionales que priorizan la obediencia sobre la comprensión.

En el campo educativo, esta metodología responde a la necesidad de renovar las prácticas docentes, contribuyendo al desarrollo de competencias sociales, emocionales y cognitivas esenciales en el proceso formativo.

Desde una perspectiva social, fortalece la interacción, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos, favoreciendo una convivencia escolar más positiva. Finalmente, en el aspecto cultural, adapta el proceso educativo a las formas actuales en que niños y jóvenes se relacionan con su entorno, donde el juego y la participación activa son componentes clave para despertar el interés por aprender.

Es bueno resaltar que la gamificación es una estrategia educativa que incorpora elementos del juego en contextos formativos con el objetivo de aumentar la motivación, la participación y el aprendizaje significativo del alumnado, es por ello que se hizo imprescindible incorporar el siguiente objetivo general: Determinar la relación entre la implementación de la



gamificación y el nivel de motivación en el aula de los estudiantes en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo- Ecuador, durante el año 2025.

Del mismo modo se planteó los objetivos específicos: Analizar la relación entre la didáctica, los juegos y las simulaciones con la implementación de la gamificación en los estudiantes de la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo Ecuador - 2025 e Investigar la relación entre los proyectos interdisciplinarios y la implementación de estrategias de gamificación en los estudiantes de la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo. Ecuador, 2025.

Con base en la necesidad de transformar las prácticas educativas tradicionales y comprobar los efectos de metodologías activas en el aula “gamificación”, se planteó la hipótesis alternativa general a demostrar: H_i : Existe relación significativa entre la implementación de la gamificación y el nivel de motivación académica de los estudiantes en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo- Ecuador, durante el año 2025 y descartar la hipótesis nula H_o : Existe relación significativa entre la implementación de la gamificación y el nivel de motivación académica de los estudiantes en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo- Ecuador, durante el año 2025

Del mismo modo de planteo las hipótesis específicas:

H_{11} : Existe una relación significativa entre la didáctica, los juegos y las simulaciones y la implementación de la gamificación en los estudiantes de la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo - Ecuador, 2025.

H_{22} : Existe una relación significativa entre los proyectos interdisciplinarios y la implementación de estrategias de gamificación en los estudiantes de la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo – Ecuador 2025.

En este mismo sentido, resulta esencial incorporar aportes científicos que respalden la relación entre gamificación y motivación en el aula, ya que permiten fundamentar teóricamente esta temática desarrollada en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo.

Diversos estudios han evidenciado que esta estrategia metodológica mejora el interés, la participación y el compromiso del estudiante al transformar las actividades académicas en experiencias dinámicas y significativas.



La gamificación promueve un entorno donde el aprendizaje deja de ser una obligación monótona y se convierte en un proceso motivador que despierta la curiosidad, el trabajo en equipo y el deseo de superación. De este modo, los fundamentos científicos brindan el sustento necesario para comprender los beneficios de aplicar esta metodología en contextos educativos concretos, así como su impacto en el desarrollo de un ambiente de aprendizaje más activo, inclusivo y centrado en el estudiante.

Es así estudios como los de (Arellano Rodríguez et al., 2024, pp. 1-10) argumentan que, “La gamificación es una estrategia innovadora que responde a los desafíos motivacionales del aula, al incluir dinámicas como desafíos y recompensas, transforma la rutina escolar en experiencias significativas, fomenta la motivación intrínseca y promueve un aprendizaje activo, inclusivo y participativo”.

Asimismo, “la gamificación representa una metodología que fortalece la motivación estudiantil al incorporar el aprendizaje en un contexto más cercano, dinámico y participativo, al utilizar elementos lúdicos como retos, roles o recompensas simbólicas, se rompe con la rutina escolar tradicional y se promueve un entorno donde los estudiantes se sienten más comprometidos y dispuestos a involucrarse activamente en su formación, esta estrategia transforma el aula en un espacio donde aprender deja de ser una obligación pasiva y se convierte en una experiencia enriquecedora, orientada al logro personal y colectivo”(Guanoluiza Carreño et al., 2024).

Por consiguiente, la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva no solo para mejorar el rendimiento académico, sino también para fomentar actitudes positivas y participativas en el aula, al convertir el aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa, esta metodología logra despertar el interés del estudiante y mantener su motivación a lo largo del proceso educativo, esto resulta especialmente valioso en contextos donde la rutina escolar tiende a volverse monótona y poco estimulante, pues la gamificación introduce desafíos y recompensas que impulsan el compromiso, la autonomía y la conexión emocional con los contenidos.(Alomía Ceballos & Cuarán Chapuesgal, 2024)



La investigación de (Palacios-Hidalgo & Cimas, 2024) argumenta que “La gamificación transforma el enfoque pedagógico al involucrar activamente al estudiante en su aprendizaje, su aplicación despierta el interés, refuerza la participación y fortalece la motivación, convirtiendo el aula en un espacio dinámico donde el conocimiento se construye”.

Otro estudio argumenta que “la gamificación impulsa el aprendizaje activo al integrar dinámicas participativas que estimulan el interés del estudiante, esta metodología favorece la motivación, mejora la disposición hacia los contenidos y transforma el aula en un entorno más estimulante, colaborativo y significativo” (Morales Londoño et al., 2024, p. e3660)

De igual manera, “la gamificación sin recursos digitales demuestra ser efectiva al promover el pensamiento crítico y la motivación, esta estrategia transforma el aprendizaje en una experiencia activa, donde el juego y la lógica se combinan para despertar el interés y la participación estudiantil”. (Berrocal Opino, 2024, p. 4)

Considerando lo anterior, “la gamificación se consolida como una metodología eficaz para incentivar la motivación escolar, al implementarse, fomenta una actitud participativa en los estudiantes, incrementa su implicación en el aprendizaje y convierte el aula en un espacio más atractivo y significativo” (Salguero & Novaira, 2024, p. 3).

Partiendo de esta evidencia, “la gamificación se valida como una técnica efectiva para aumentar el interés y el rendimiento académico, al integrar dinámicas lúdicas, facilita la comprensión, estimula la participación activa y convierte el aprendizaje en una experiencia más significativa y motivadora”(Castillo et al., 2024, p. 5).

Desde esta perspectiva, “las metodologías lúdicas como la gamificación permiten abordar contenidos complejos de manera atractiva y accesible, al fomentar la curiosidad, la colaboración y el aprendizaje activo, estas estrategias refuerzan la motivación del estudiante y fortalecen su implicación en el proceso educativo” (Suárez et al., 2024, p. 3).

Por consiguiente, “la integración de estrategias didácticas basadas en juegos y gamificación potencia la motivación del estudiante al aprender contenidos complejos, estas metodologías activas permiten una mayor comprensión, participación y autonomía, haciendo del proceso educativo una experiencia más dinámica y significativa” (Burbano Goyes, 2024, pp. 54-56)

En línea con lo anterior, “integrar gamificación, simuladores y herramientas didácticas en el proceso formativo promueve una experiencia de aprendizaje más activa y motivadora, estas



estrategias potencian la satisfacción estudiantil al fortalecer la participación, la autonomía y el compromiso académico con los contenidos”.(Benavides Martínez & Torres Escobar, 2024) En este contexto, “emplear juegos educativos mediante estrategias de gamificación facilita la comprensión de contenidos relevantes, como la educación ambiental, esta metodología incrementa la motivación, estimula la participación activa y promueve un aprendizaje significativo vinculado al compromiso social del estudiante” (Marlés Betancourt et al., 2024).

En este sentido, los proyectos interdisciplinarios enriquecidos con gamificación permiten un aprendizaje más activo y motivador, estas metodologías centradas en el estudiante integran distintas áreas del conocimiento y fomentan el compromiso académico al combinar desafíos reales con dinámicas lúdicas que estimulan la participación (Zarria Quinaucho et al., 2024). Así mismo, argumentan que “los proyectos interdisciplinarios bajo el enfoque STEAM que integran gamificación resultan altamente motivadores, estas estrategias despiertan el interés del estudiante, promueven el pensamiento crítico y vinculan diversas áreas del conocimiento en experiencias educativas activas y significativas” (Acendra Pertuz & Conde Carmona, 2024).

En consecuencia, “los proyectos interdisciplinarios apoyados en metodologías activas como la gamificación fortalecen la motivación y el pensamiento crítico. Esta integración permite al estudiante conectar áreas del conocimiento, asumir retos reales y participar activamente en procesos de investigación y aprendizaje significativo” (Analuisa Sánchez et al., 2024).

Finalmente, se argumentó que “la integración de juegos, dinámicas lúdicas y actividades interdisciplinarias mediante la gamificación fortalece la motivación y el aprendizaje, esta propuesta didáctica transforma el aula en un espacio activo, participativo y significativo, donde los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas y emocionales” (Lanza Castillo et al., 2024).

Material y métodos

Por otra parte, como investigadoras se considera las leyes de educación científica de la SENESCYT publicado en el año 2023, el cual establece los diversos tipos de estudios y las diversas investigaciones en el Artículo 4to literal d y h, el cual contempla que la



investigación es un estudio mediante la metodología científica y debe ser definitivo y concreto, debe de ser un trabajo creativo que se desarrolla secuencialmente, para crear un conocimiento cultural, humano, social con la finalidad de contribuir con futuras investigaciones.

Así mismo, como sustento legal consideramos a la Ley Orgánica de Educación Intercultural donde contempla las metodologías activas como es la gamificación para la motivación estudiantil.

El enfoque desde el cual se plantea la investigación es cuantitativo, "recolección de datos para probar hipótesis con base de medición numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento." (Sampiere, 2003)

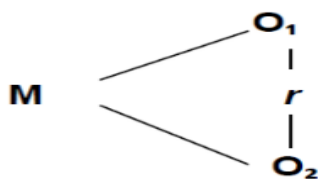
Referente al modelo de estudio de la investigación es no experimental, puesto que no se manipularon las variables, el propósito es realizar la correlación y desarrollo de la variable 1 y variable 2, el corte es transversal porque se estableció en un determinado tiempo 2025.

Según (Escamilla 2022), el diseño no experimental es aquel que se realiza sin manipular deliberadamente las variables, se basa fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos.

El diseño de la investigación es descriptivo correlacional, ya que se indagó la correlación entre las 2 variables, la variable independiente 1 "Gamificación" con sus dimensiones: "La didáctica, los Juegos y simulaciones" y "Proyectos interdisciplinarios", la variable 2 "Motivación en el aula " con sus dimensiones: Motivación intrínseca y extrínseca.

Esquema del diseño de las variable independiente y dependiente.

Se muestra el diseño descriptivo correlacional que demuestra la correlación de las variables:



M=Muestra

V1=Variable 1 independiente "Gamificación".

R=Relación

V2= Variable 2 dependiente "la motivación en el aula".



Población, muestra y muestreo.

La población se estimó entre 144 estudiantes y la muestra se seleccionó con 50 estudiantes de 1ro Bachillerato técnico en la asignatura de lengua y literatura que fue el propósito de estudio y fue seleccionado a través del muestreo no probabilístico por conveniencia que es una muestra no aleatoria, si no que combino como investigadora, con el propósito de dar solución a esta problemática estudiada, la falta de motivación en la asignatura de lengua y literatura.

En resumido análisis:

Población: 144 estudiantes de la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo -Ecuador 2025.

Muestra: 50 estudiantes de 1ro de bachillerato técnico de la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo -Ecuador 2025.

Muestreo: No probabilístico por conveniencia.

Validación de los instrumentos por expertos

La validación de instrumentos y la propuesta denominada “Teatro literario emprendedor: integrando gamificación sin tecnología en Lengua y Literatura” fue validada por expertos que garantizó la fiabilidad, del mismo modo el cuestionario, se seleccionaron 3 expertos con perfiles a fines con nuestra investigación.

Fue el rector y vicerrectorado académico, que validaron el instrumentos y propuesta de investigación científica, fue fundamental para asegurar la calidad y pertinencia del cuestionario, su experiencia y liderazgo institucional permitieron evaluar la coherencia de los mismos con los objetivos académicos y las políticas educativas, garantizando que las herramientas de recolección de datos sean adecuadas y efectivas para el contexto en el que se aplicarán.

Especialista en pedagogía o currículo, como el director del área de lengua y literatura con experiencia en diseño curricular aportan una visión integral sobre la estructura y contenido del instrumento, asegurando su alineación con los objetivos educativos y las competencias a evaluar.

Técnica Instrumento y recolección de datos



Luego de la aprobación de experto, se aplicó la técnica la encuesta y el instrumento cuestionario que fue dirigido a los 50 alumnos, tanto para la variable independiente y la variable dependiente, con sus respectivas dimensiones, luego fueron validados en el procesador de datos del programa de Excel 2010, con la recolección de datos, se seleccionó la escala de Likert con los siguientes valores 1 de siempre, 2 de casi siempre, 3 algunas veces, 4 pocas veces, y 5 de nunca, a partir de los resultados que fueron procesados por una base de datos y luego trasladados al estadístico descriptivo SPSS v. 21 para diseñar las tablas descriptivas y los niveles de calificación de ambas variables y sus respectivas dimensiones, para confirmar la confiabilidad de los ítems del instrumento cuestionario a través del coeficiente de Alfa de Cronbach y para comprobar la hipótesis se trabajó con el coeficiente de correlación de variables Pearson.

Resultados

Análisis descriptivo.

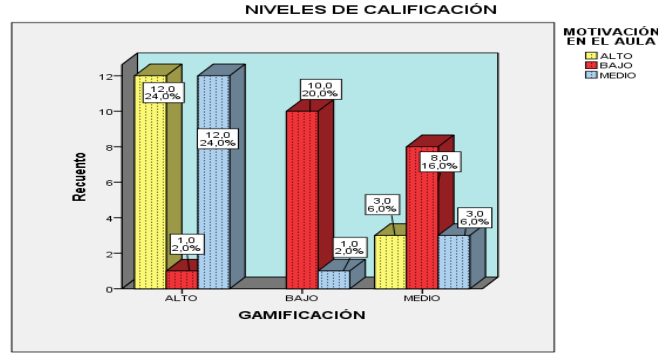
Objetivo General: Determinar la relación entre la implementación de la gamificación y el nivel de motivación en el aula de los estudiantes en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo- Ecuador, durante el año 2025.

Tabla N. 1

TABLA DE CONTINGENCIA GAMIFICACIÓN * MOTIVACIÓN EN EL AULA						
			MOTIVACIÓN EN EL AULA			Total
			ALTO	BAJO	MEDIO	
GAMIFICACIÓN	ALTO	Recuento	12	1	12	25
		% del total	24,00%	2,00%	24,00%	50,0%
	BAJO	Recuento	0	10	1	11
		% del total	0,0%	20,0%	2,0%	22,0%
	MEDIO	Recuento	3	8	3	14
		% del total	6,0%	16,0%	6,0%	28,0%
Total	Recuento	15	19	16	50	
	% del total	30,0%	38,0%	32,0%	100,0%	

Nota, se muestran los datos descriptivos de contingencia o cruzados de la gamificación y el nivel de motivación en el aula Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo- Ecuador, durante el año 2025.

Figura 1



Nota, se muestran los niveles de calificación de contingencia o cruzados de la variable 1 gamificación y la variable 2 nivel de motivación en el aula Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo-Ecuador, durante el año 2025.

De los 50 estudiantes encuestados, el 24% (12 estudiantes) presentó alta gamificación y alta motivación, otro 24% (12 estudiantes) tuvo alta gamificación y motivación media, el 20% (10 estudiantes) mostró baja gamificación y baja motivación, el 16% (8 estudiantes) tuvo gamificación media y motivación baja, el 6% (3 estudiantes) gamificación media y motivación alta, otro 6% (3 estudiantes) gamificación media y motivación media, el 2% (1 estudiantes) alta gamificación y motivación baja, y el 2% (1 estudiantes) baja gamificación y motivación media. Estos datos reflejan que a mayor implementación de gamificación, mayor es la motivación en el aula.

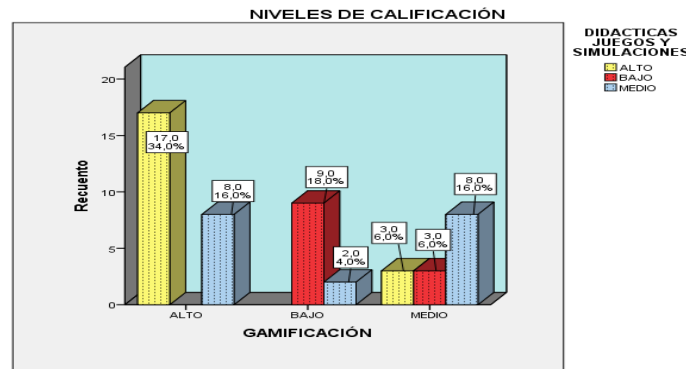
Objetivo específico1: Analizar la relación que existe entre la Didáctica, juego y simulaciones y la implementación de la gamificación en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo – Ecuador 2025.

Tabla N. 2

TABLA DE CONTINGENCIA DIDACTICAS JUEGOS Y SIMULACIONES *GAMIFICACIÓN						
		DIDACTICAS JUEGOS Y SIMULACIONES			Total	
		ALTO	BAJO	MEDIO		
GAMIFICACIÓN	ALTO	Recuento	17	0	8	25
		% del total	34,0%	0,0%	16,0%	50,0%
	BAJO	Recuento	0	9	2	11
		% del total	0,0%	18,0%	4,0%	22,0%
	MEDIO	Recuento	3	3	8	14
		% del total	6,0%	6,0%	16,0%	28,0%
	Total	Recuento	20	12	18	50
		% del total	40,0%	24,0%	36,0%	100,0%

Nota, se muestran las tablas de contingencia o cruzados de las de la dimensión 1 Didáctica, juego y simulaciones y la implementación y la variable 1 gamificación en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo – Ecuador 2025.

Figura 2



Nota, se muestran los niveles de calificación de contingencia o cruzados de las de la dimensión 1 Didáctica, juego y simulaciones y la implementación y la variable 1 gamificación en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo – Ecuador 2025.

De los 50 estudiantes, el 34% (17 estudiantes) presentó alta gamificación y alto uso de didácticas con juegos y simulaciones, mientras que el 16% (8 estudiantes) mostró alta gamificación y nivel medio en esta dimensión. Por otro lado, el 18% (9 estudiantes) tuvo baja gamificación y bajo uso de estas estrategias, y el 4% (2 estudiantes) baja gamificación con nivel medio. En el grupo con gamificación media, el 16% (8 estudiantes) reportó nivel medio, el 6% (3 estudiantes) nivel alto y otro 6% (3 estudiantes) nivel bajo. Estos resultados indican que a mayor nivel de gamificación, mayor es también el uso de recursos didácticos como juegos y simulaciones, lo que sugiere una relación directa entre ambas variables.

Objetivo específico 2: Investigar la relación existe entre los Proyectos interdisciplinarios y la implementación de la gamificación en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo – Ecuador 2025.

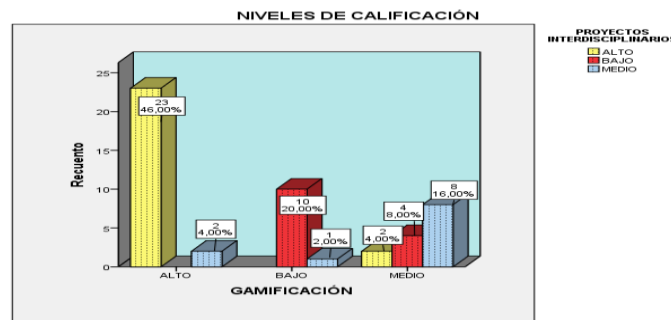
Tabla N. 3

TABLA DE CONTINGENCIA PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS * GAMIFICACIÓN						
			PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS			Total
			ALTO	BAJO	MEDIO	
GAMIFICACIÓN	ALTO	Recuento	23	0	2	25
		% del total	46,0%	0,0%	4,0%	50,0%
	BAJO	Recuento	0	10	1	11
		% del total	0,0%	20,0%	2,0%	22,0%

	MEDIO	Recuento	2	4	8	14
		% del total	4,0%	8,0%	16,0%	28,0%
		Recuento	25	14	11	50
Total		% del total	50,0%	28,0%	22,0%	100,0%

Nota, se muestran los niveles de calificación de contingencia o cruzados de la dimensión 2 Proyectos interdisciplinarios y la implementación de la gamificación en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo – Ecuador 2025.

Figura 3



Nota, se muestran los niveles de calificación de contingencia o cruzados de la dimensión 2 Proyectos interdisciplinarios y la implementación de la gamificación en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo – Ecuador 2025.

De los 50 estudiantes encuestados, el 46% (23 estudiantes) presentó alta gamificación junto con un nivel alto en proyectos interdisciplinarios, mientras que el 4% (2 estudiantes) tuvo alta gamificación y nivel medio. En contraste, el 20% (10 estudiantes) evidenció baja gamificación y bajo nivel en proyectos interdisciplinarios, y el 2% (1 estudiantes) baja gamificación con nivel medio. En el grupo con gamificación media, el 16% (8 estudiantes) se ubicó en nivel medio, el 8% (4 estudiantes) en nivel bajo y el 4% (2 estudiantes) en nivel alto. Estos resultados muestran que existe una relación directa entre la implementación de gamificación y la integración de proyectos interdisciplinarios, siendo más frecuente esta práctica cuando el uso de gamificación es alto.

Análisis inferencial.

Contraste de la hipótesis general.

Hi: Existe relación significativa entre la implementación de la gamificación y el nivel de motivación académica de los estudiantes en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo- Ecuador, durante el año 2025.

Por otra parte, la hipótesis nula se plantea de la siguiente manera:

Ho: Existe relación significativa entre la implementación de la gamificación y el nivel de motivación académica de los estudiantes en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo- Ecuador, durante el año 2025.

Tabla N. 4
Correlaciones

		V1: GAMIFICACIÓN	V2:MOTIVACIÓN EN EL AULA
V1: GAMIFICACIÓN	Correlación de Pearson	1	,715**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	50	50
V2:MOTIVACIÓN EN EL AULA	Correlación de Pearson	,715**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	50	50

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Nota, la tabla 14 cuestionario aplicado a los 50 estudiantes Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo – Ecuador 2025.

El análisis inferencial realizado mediante el coeficiente de correlación de Pearson muestra un valor de $r = 0,715^{**}$ con un nivel de significancia bilateral de 0,000, lo que indica una correlación positiva y significativa entre la implementación de la gamificación y el nivel de motivación académica en los estudiantes. Dado que el valor p es menor a 0,01, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_i), concluyendo que sí existe una relación significativa entre ambas variables “Gamificación para la motivación en el aula” en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo durante el año 2025. Este resultado confirma que una mayor aplicación de gamificación se asocia con un mayor nivel de motivación en el aula.

En cuanto a la correlación de los ítems del instrumento denominado cuestionario el coeficiente de Alfa de Cronbach se estimó en 0,950 para la variable independiente “Gamificación” con sus 14 ítems y para la variable dependiente 2 “para la motivación en el aula” se estimó 0,939 con 14 ítems, que se considera un valor aceptable entre los 50 estudiantes.

Discusión

Diversos estudios coinciden en que la gamificación representa una metodología innovadora y eficaz para mejorar la motivación estudiantil en el aula. Arellano Rodríguez et al. (2024) afirman que, al incluir dinámicas como desafíos y recompensas, la gamificación transforma

la rutina escolar en una experiencia significativa que fomenta la motivación intrínseca. De forma similar, Guanoluiza Carreño et al. (2024) sostienen que esta estrategia rompe con la enseñanza tradicional al incorporar elementos lúdicos que acercan al estudiante al contenido de manera participativa y activa. En esa misma línea, Alomía Ceballos y Cuarán Chapuesgal (2024) destacan que la gamificación despierta el interés del estudiante, fomenta actitudes positivas y mantiene la motivación a lo largo del proceso educativo. Asimismo, Palacios-Hidalgo y Cimas (2024) y Morales Londoño et al. (2024) coinciden en que esta metodología convierte el aula en un espacio dinámico, colaborativo y estimulante, reforzando la participación activa.

Estos hallazgos teóricos se confirman con los resultados obtenidos en la presente investigación en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo – Ecuador, 2025, los datos mostraron que el 96% de los estudiantes con alta gamificación presentaron motivación alta o media, mientras que el 91% de quienes recibieron baja gamificación mostraron baja motivación. Además, el análisis inferencial evidenció una correlación positiva significativa ($r = 0,715^{**}$; $p = 0,000$) entre ambas variables. Por tanto, se concluye que la gamificación no solo motiva, sino que fortalece estrategias didácticas como juegos, simulaciones y proyectos interdisciplinarios, validando su eficacia como recurso metodológico para un aprendizaje activo y comprometido.

Conclusiones

- Los resultados obtenidos en la presente investigación permiten concluir que se cumplieron los objetivos propuestos, evidenciando una relación significativa entre la implementación de la gamificación y el nivel de motivación académica de los estudiantes en la Unidad Educativa Particular Mixta Fernando Pizarro Bermeo – Ecuador, durante el año 2025.
- El análisis descriptivo mostró que el 96% de los estudiantes con alta gamificación presentaron motivación alta o media, mientras que la mayoría de quienes tuvieron baja gamificación evidenciaron baja motivación. Asimismo, se comprobó que altos niveles de gamificación se asocian con un uso más frecuente de estrategias didácticas como juegos, simulaciones y proyectos interdisciplinarios.

- Desde el análisis inferencial, el coeficiente de correlación de Pearson ($r = 0,715$; $p = 0,000$) confirmó una relación estadísticamente significativa, lo que permite aceptar la hipótesis alternativa (H_i) que establece la existencia de una relación entre gamificación y motivación académica, y descartar la hipótesis nula (H_o).
- La gamificación promueve un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo, en el que los estudiantes se sienten más motivados, comprometidos y dispuestos a interactuar con los contenidos escolares, superando la rutina tradicional del aula.
- Las estrategias didácticas como juegos, simulaciones y proyectos interdisciplinarios se potencian con el uso de la gamificación, permitiendo no solo desarrollar habilidades cognitivas, sino también fortalecer competencias blandas como el trabajo en equipo, la autonomía y la resolución de problemas.
- La evidencia empírica respalda el valor de la gamificación como metodología pedagógica en entornos escolares técnicos y de bachillerato general, especialmente en instituciones que buscan innovar para mejorar el rendimiento académico y reducir el desinterés estudiantil, demostrando ser una herramienta clave para transformar la experiencia educativa.
- En conclusión, la gamificación se consolida como una estrategia pedagógica eficaz para fomentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje activo en contextos educativos técnicos.

Propuesta.

Tema: Teatro literario emprendedor: integrando gamificación sin tecnología en los proyectos interdisciplinarios liderando Lengua y Literatura.

Objetivo General:

- Fomentar la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes mediante estrategias didácticas gamificadas, basadas en proyectos interdisciplinarios, centradas en el área de Lengua y Literatura, sin uso de tecnología.

Objetivos Específicos:

- Promover la motivación intrínseca a través de juegos de roles, diarios reflexivos y actividades teatrales vinculadas con obras literarias.



- Estimular la motivación extrínseca mediante recompensas materiales, reconocimientos públicos y desarrollo de habilidades comunicativas.
- Aplicar proyectos interdisciplinarios que integren emprendimiento, expresión oral y análisis literario con actividades colaborativas.
- Desarrollar el deseo de aprender y la búsqueda de desafíos en los estudiantes a través de dinámicas participativas, simulaciones y actividades creativas.

Validación de la propuesta:

La propuesta titulada “Teatro literario emprendedor: integrando gamificación sin tecnología en Lengua y Literatura” fue sometida a un proceso de validación por parte de expertos institucionales. Este proceso contó con la participación del rector, el vicerrectorado académico y el director del área de Lengua y Literatura, quienes evaluaron la coherencia y pertinencia de la propuesta en relación con los objetivos académicos y las políticas educativas de la institución. Su experiencia y liderazgo institucional fueron fundamentales para garantizar que la propuesta se alineara con las competencias profesionales requeridas y con el modelo educativo institucional.

Además, el director del área de Lengua y Literatura, especialista en pedagogía y diseño curricular, aportó una visión integral sobre la estructura y contenido de la propuesta, asegurando su coherencia con los objetivos educativos y las competencias a evaluar. Esta validación multidisciplinaria refuerza la calidad y relevancia de la propuesta en el contexto educativo actual.

Teatro literario emprendedor: integrando gamificación sin tecnología en Lengua y Literatura.

Semana	Actividad	Descripción	Recursos	Resultados esperados
1	Juego de roles: “El personaje emprendedor”	Estudiantes asumen el rol de personajes de obras literarias (Don Quijote, Romeo, etc.) y los transforman en emprendedores actuales.	Máscaras, vestuario reciclado, fichas de personaje.	Desarrollo de la creatividad, análisis de texto y expresión oral.

1	Diarios reflexivos	Al finalizar cada día, los estudiantes escriben cómo se sintieron en las actividades, qué desafíos enfrentaron y qué aprendieron.	Cuaderno personal decorado.	Refuerzo de la metacognición, motivación intrínseca, escritura reflexiva.
1	Teatro cooperativo	Ensayo de una obra breve adaptada por los estudiantes con enfoque emprendedor y social.	Guiones adaptados, material de escenografía.	Trabajo en equipo, comunicación oral, satisfacción de logro.
2	Simulación de “La feria de ideas literarias”	Equipos representan proyectos de emprendimiento basados en elementos de textos leídos (ej.: un producto inspirado en “La Odisea”).	Carteles, papelógrafos, objetos reciclados.	Pensamiento crítico, interdisciplinariedad, desarrollo de habilidades orales.
2	Reconocimiento público y recompensas	Se realiza una ceremonia simbólica donde se entregan diplomas, medallas de papel y menciones especiales por desempeño y creatividad.	Diplomas, insignias hechas a mano.	Motivación extrínseca, autoestima, valoración del esfuerzo.
2	Proyecto interdisciplinario final: “Mi personaje literario emprende”	Los estudiantes diseñan un proyecto emprendedor desde su personaje, integrando ideas de literatura, emprendimiento y valores sociales.	Cuadernos, cartulinas, presentaciones orales.	Integración de conocimientos, creatividad, crecimiento personal.

Cierre de la propuesta:



Esta propuesta apuesta por una didáctica vivencial, centrada en el juego, la simulación y el teatro, que no depende de recursos tecnológicos, pero sí de la motivación emocional, creativa y social del estudiante. Al integrar el área de Lengua y Literatura con el emprendimiento desde una perspectiva interdisciplinaria, se fortalecen tanto las competencias académicas como el crecimiento personal y colectivo de los jóvenes, en un ambiente estimulante, participativo y retador.

Referencias bibliográficas

- Acendra Pertuz, J. M., & Conde Carmona, R. J. (2024). STEAM para el desarrollo del pensamiento matemático: Una revisión documental. *Praxis*, 20(2), 351-370. <https://doi.org/10.21676/23897856.5783>
- Alomía Ceballos, K. M., & Cuarán Chapuesgal, S. M. (2024). La gamificación para fomentar actitudes ambientales. *Fedumar Pedagogía y Educación*, 10(1), 47-55. <https://doi.org/10.31948/rev.fedumar10-1.art-4>
- Analuisa Sanchez, P. A., Trujillo Salazar, R. D. P., & Villamar Muñoz, J. L. (2024). Metodologías activas para el desarrollo del pensamiento crítico y la investigación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 10474-10499. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12207
- Arellano Rodríguez, L. M., Tapia Carrillo, M. G., Arellano Rodríguez, K. V., & Panamá Panamá, M. M. (2024). Gamificación en la Educación como Tendencia en la Práctica de la Labor Docente. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 7599-7615. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10089
- Benavides Martínez, M. D., & Torres Escobar, G. A. (2024). Revisión documental de la satisfacción estudiantil respecto a la investigación formativa universitaria. *Ciencia y Academia*, 1(5), 132-150. <https://doi.org/10.21501/2744838X.4542>
- Berrocal Opino, C. (2024). Fundamentos Teóricos sobre la Gamificación sin Recursos Digitales en el Fortalecimiento de la Inteligencia Lógico-Matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 3860-3878. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10803

- Burbano Goyes, D. M. (2024). Procesos curriculares y estrategias didácticas en el aprendizaje inicial de la química: Un camino hacia la gamificación-. *Revista Unimar*, 42(2), 54-56. <https://doi.org/10.31948/ru.v42i2.3586>
- Castillo, M. Á. R., Quezada, M. A. S., Luévano, M. A. S., & Guerrero, Y. M. A. (2024). La gamificación en el aula como estrategia de aprendizaje en la asignatura de Física. *Brazilian Journal of Development*, 10(7), e71491. <https://doi.org/10.34117/bjdv10n7-050>
- Guanoluiza Carreño, J., Mendoza Garcia, L. A., Aray Andrade, C. A., Montenegro, L., & Guerrero Alcívar, Y. (2024). Gamificación: Una Herramienta Innovadora para Enseñar Autovalores y Autovectores. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 4064-4075. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10821
- Lanza Castillo, V. D. V., Romero Maza, L. D. L. Á., & Bennasar García, M. I. (2024). Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la asignatura Anatomía y Fisiología Humana. *Revista Educación*, 1. <https://doi.org/10.15517/revedu.v48i1.56006>
- Marlés Betancourt, C., Peña Torres, P., & Pardo Rozo, Y. Y. (2024). Gamificación como estrategia para incluir la educación ambiental en el contexto universitario: Caso REHI. *Revista Científica*, 49(1), 13-27. <https://doi.org/10.14483/23448350.21196>
- Morales Londoño, N., Tejada Fernández, J., & Ospina-Mateus, H. (2024). Evaluación de una experiencia innovadora de gamificación en educación superior: El caso de ingeniería. *Universitas Tarraconensis Revista de Ciències de l'Educació*, 1, e3660. <https://doi.org/10.17345/ute.2024.3660>
- Palacios-Hidalgo, F. J., & Cimas, J. G. (2024). Percepciones del profesorado de matemáticas sobre la gamificación: Conocimiento, formación y utilidad. *Bolema: Boletim de Educação Matemática*, 38, e230080. <https://doi.org/10.1590/1980-4415v38a230080>
- Suárez, G., Freccero Starnari, B., Venosa, P., & Queiruga, C. (2024). Acercando la ciberseguridad a la escuela secundaria desde una perspectiva lúdica. *SADIO Electronic Journal of Informatics and Operations Research*, 23(2), e056. <https://doi.org/10.24215/15146774e056>
- Zarria Quinaucho, R. E., Hernández Cueva, R. I., Mosquera Taipe, B. M., Castillo Ramos, A. N., & Palacios Solís, E. A. (2024). Un Vistazo a las Metodologías Centradas en los Estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 11966-11978. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14623

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.