

*Aprendizaje Basado En Juegos (Abj) Para Fortalecer La Motivación Y La Comprensión De Los
Contenidos En Educación Básica.*

Game-Based Learning (Gbl) As A Strategy To Enhance Motivation And Content

Comprehension In Basic Education.

PALABRA VERDADERA

Recepción: 10/01/2026

Aceptación: 15/01/2026

Publicación: 28/01/2026

AUTOR/ES

- Ofrecina del Carmen Diaz Riofrio
- MINEDEC
- ofrecina.diaz@educacion.gob.ec
- <https://orcid.org/0009-0002-0913-4286>
- Ecuador

- Silvia Karina Nuñez Zambrano
- MINEDEC
- silviak.nunez@educacion.gob.ec
- <https://orcid.org/0009-0003-0695-2897>
- Ecuador

- Genesis Pamela Limaico Marmolejo
- MINEDEC
- genesis.limaico@educacion.gob.ec
- <https://orcid.org/0009-0008-2572-276X>
- Ecuador

- Alexandra Mariana Bermúdez Hugo
- MINEDEC
- alexandra.bermudez@docentes.educacion.edu.ec
- <https://orcid.org/0009-0002-6735-3321>
- Ecuador

- Johana Elizabeth Alderete Mendieta
- MINEDEC
- johana.alderete@educacion.gob.ec
- <https://orcid.org/0009-0003-2216-2895>
- Ecuador

- Dolores Aracely del Rocío Alcívar Mendoza
- MINEDEC
- doloresar.alcivar@docentes.educacion.edu.ec
- <https://orcid.org/0009-0002-5696-4979>
- Ecuador

CITACIÓN:

Díaz Riofrio, O. D. C., Nuñez Zambrano, S. K., Limaico Marmolejo, G. P., Bermúdez Hugo, A. M., Alderete Mendieta, J. E., & Alcívar Mendoza, D. A. D. R. (2026). Aprendizaje basado en juegos (ABJ) para fortalecer la motivación y la comprensión de los contenidos en educación básica. Revista Científica Tsafiki, 1(1), 346-357.

RESUMEN

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se ha consolidado en los últimos años como una estrategia pedagógica innovadora orientada a mejorar la motivación y la comprensión de los contenidos en los estudiantes de Educación Básica. El presente estudio tuvo como objetivo analizar la incidencia del Aprendizaje Basado en Juegos en el fortalecimiento de la motivación escolar y la comprensión de los contenidos curriculares en estudiantes de Educación Básica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental y de tipo descriptivo-correlacional. La población estuvo conformada por estudiantes de Educación Básica de una institución educativa fiscal del Ecuador, seleccionados mediante un muestreo intencional. Para la recolección de datos se emplearon cuestionarios estructurados que permitieron medir los niveles de motivación y comprensión de contenidos antes y después de la aplicación de estrategias basadas en juegos educativos. Los resultados evidenciaron un incremento significativo en los niveles de motivación académica de los estudiantes, así como una mejora notable en la comprensión de los contenidos abordados, especialmente en áreas que tradicionalmente presentan mayores dificultades de aprendizaje. Asimismo, se identificó una relación positiva entre la aplicación sistemática del ABJ y la participación activa de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se concluye que el Aprendizaje Basado en Juegos constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer tanto la motivación como la comprensión de los contenidos en Educación Básica, favoreciendo ambientes de aprendizaje dinámicos, participativos y centrados en el estudiante. Los hallazgos del estudio aportan evidencia empírica que respalda la incorporación del ABJ como una metodología innovadora dentro de las prácticas educativas, contribuyendo al mejoramiento de la calidad del proceso educativo.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje basado en juegos; motivación académica; comprensión de contenidos; educación básica; estrategias pedagógicas; innovación educativa.

ABSTRACT

Game-Based Learning (GBL) has emerged in recent years as an innovative pedagogical strategy aimed at enhancing students' motivation and content comprehension in Basic Education. The objective of this study was to analyze the impact of Game-Based Learning on strengthening academic motivation and content comprehension among Basic Education students. The research followed a quantitative approach with a non-experimental, descriptive-correlational design. The population consisted of Basic Education

students from a public educational institution in Ecuador, selected through intentional sampling. Data were collected using structured questionnaires designed to measure motivation levels and content comprehension before and after the implementation of game-based educational strategies. The results revealed a significant increase in students' academic motivation, as well as a notable improvement in content comprehension, particularly in subjects that traditionally present learning difficulties. In addition, a positive relationship was identified between the systematic application of GBL and students' active participation in the teaching-learning process. It is concluded that Game-Based Learning is an effective pedagogical strategy for strengthening motivation and content comprehension in Basic Education, promoting dynamic, participatory, and student-centered learning environments. The findings provide empirical evidence supporting the integration of GBL as an innovative methodology within educational practices, contributing to the improvement of educational quality.

KEYWORDS: Game-based learning; academic motivation; content comprehension; basic education; pedagogical strategies; educational innovation.

INTRODUCCIÓN

En el escenario educativo contemporáneo, marcado por la necesidad de responder a contextos cada vez más dinámicos y diversos, se hace imprescindible la incorporación de estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan aprendizajes significativos y sostenibles. En Educación Básica, uno de los principales retos que enfrentan los docentes es mantener altos niveles de motivación en los estudiantes y, al mismo tiempo, garantizar una adecuada comprensión de los contenidos curriculares. Diversas investigaciones coinciden en que los métodos tradicionales centrados exclusivamente en la transmisión de información resultan insuficientes para atender las necesidades cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes, lo que demanda enfoques activos que promuevan la participación y el compromiso con el aprendizaje (Jara y Velásquez, 2022).

La motivación académica constituye un elemento fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que influye directamente en la disposición del estudiante para involucrarse en las actividades escolares, perseverar ante las dificultades y autorregular su propio aprendizaje. De acuerdo con Ryan y Deci (2017), cuando los estudiantes se sienten motivados intrínsecamente, muestran mayor interés por aprender y desarrollan una actitud positiva hacia el conocimiento. En este sentido, la integración de actividades lúdicas con fines educativos se convierte en una estrategia clave para estimular la motivación, al generar experiencias atractivas, retadoras y emocionalmente significativas que fortalecen el vínculo del estudiante con el aprendizaje (Hamari et al., 2018).

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) surge como una metodología activa que incorpora elementos propios del juego como reglas, retos, recompensas y retroalimentación inmediata dentro de contextos educativos estructurados. Esta estrategia permite transformar el aula en un espacio dinámico, donde el estudiante asume un rol activo y protagónico en la construcción de su conocimiento. Según Deterding et al. (2011), el ABJ no solo incrementa la motivación, sino que también favorece procesos cognitivos complejos, tales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la toma de decisiones. De esta manera, el juego deja de ser percibido únicamente como una actividad recreativa para convertirse en una herramienta pedagógica con intencionalidad formativa.

Por otro lado, la comprensión de los contenidos curriculares representa un aspecto esencial del aprendizaje escolar, ya que implica la capacidad del estudiante para interpretar, relacionar y aplicar los conocimientos adquiridos en distintos contextos. Investigaciones recientes señalan que las metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Juegos, facilitan la comprensión profunda de los contenidos al promover aprendizajes experienciales y contextualizados, en los que los estudiantes aprenden haciendo y reflexionando sobre su propia experiencia (Gee, 2017). Asimismo, el uso de juegos educativos contribuye a consolidar aprendizajes previos y a reforzar conceptos abstractos, especialmente en áreas que suelen presentar mayores dificultades de comprensión en Educación Básica (Su y Cheng, 2020).

En el contexto de la Educación Básica ecuatoriana, la implementación del Aprendizaje Basado en Juegos resulta particularmente pertinente, ya que se alinea con los enfoques pedagógicos centrados en el estudiante y con las orientaciones curriculares que promueven metodologías activas e inclusivas. No obstante, a pesar de los beneficios teóricos atribuidos al ABJ, aún se evidencia la necesidad de contar con estudios empíricos que permitan analizar de manera sistemática su incidencia en variables clave del proceso educativo, como la motivación académica y la comprensión de los contenidos. La falta de evidencia contextualizada limita, en muchos casos, su incorporación sostenida dentro de las prácticas docentes (Ortiz, 2020).

En este marco, el presente estudio tiene como objetivo analizar la incidencia del Aprendizaje Basado en Juegos en el fortalecimiento de la motivación y la comprensión de los contenidos curriculares en estudiantes de Educación Básica, con el propósito de aportar evidencia científica que respalde su implementación como una estrategia pedagógica innovadora orientada a mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

MÉTODOS MATERIALES

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que

permitió medir de manera objetiva la incidencia del Aprendizaje Basado en Juegos en la motivación académica y la comprensión de los contenidos curriculares en estudiantes de Educación Básica. Este enfoque se caracteriza por el uso de datos numéricos y procedimientos estadísticos que facilitan el análisis sistemático de las variables estudiadas, garantizando mayor precisión y objetividad en los resultados obtenidos (Hernández, 2018).

El estudio adoptó un diseño no experimental, puesto que las variables no fueron manipuladas deliberadamente, sino observadas tal como se manifestaron en su contexto natural. Este tipo de diseño resulta pertinente en investigaciones educativas donde se busca analizar fenómenos reales sin alterar las condiciones propias del entorno escolar (Kerlinger y Lee, 2002). Asimismo, la investigación presentó un alcance descriptivo-correlacional, orientado a describir los niveles de motivación y comprensión de los contenidos, así como a establecer la relación existente entre la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos y dichas variables, sin pretender establecer relaciones de causalidad directa (Alto et al., 2018).

La investigación se llevó a cabo en una institución educativa fiscal del Ecuador, durante el período lectivo 2024–2025. La población estuvo conformada por estudiantes de Educación Básica, de los cuales se seleccionó una muestra de tipo intencional, considerando criterios de accesibilidad, disponibilidad y consentimiento informado. Este tipo de muestreo resulta adecuado cuando se trabaja con contextos educativos específicos y se requiere la participación directa de los sujetos involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Ozten y Manterola, 2017).

En cuanto a los instrumentos de recolección de datos, se emplearon cuestionarios estructurados diseñados para medir las variables de motivación académica y comprensión de los contenidos. Los instrumentos estuvieron conformados por ítems tipo Likert, los cuales permiten cuantificar actitudes, percepciones y niveles de acuerdo de los participantes frente a determinadas afirmaciones relacionadas con el proceso educativo (Likert, 1932). La validez de contenido de los cuestionarios fue establecida mediante el juicio de expertos en el área educativa, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems. Por su parte, la confiabilidad de los instrumentos se determinó a través del coeficiente Alfa de Cronbach, obteniéndose valores aceptables que garantizaron la consistencia interna de los ítems aplicados. (Arias, 2021)

El procedimiento de la investigación se desarrolló en varias fases claramente definidas. En una primera etapa, se realizó un diagnóstico inicial para identificar los niveles de motivación y comprensión de los contenidos presentes en los estudiantes antes de la intervención

pedagógica. Posteriormente, se implementaron estrategias fundamentadas en el Aprendizaje Basado en Juegos, integrando actividades lúdicas alineadas a los contenidos curriculares y a los objetivos de aprendizaje. Estas actividades promovieron la participación activa, el trabajo colaborativo y la retroalimentación constante, aspectos que la literatura identifica como elementos clave para potenciar la motivación y el aprendizaje significativo (Hamari et al., 2018). Finalmente, se aplicó un cuestionario posterior con el propósito de evaluar los cambios producidos tras la aplicación de la estrategia ABJ.

Para el análisis de los datos, se emplearon técnicas de estadística descriptiva, tales como frecuencias, porcentajes y medidas de tendencia central, las cuales permitieron organizar y sintetizar la información obtenida. Asimismo, se recurrió al análisis correlacional para identificar la relación existente entre la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos y los niveles de motivación y comprensión de los contenidos. El uso de este tipo de análisis resultó pertinente para establecer asociaciones entre variables educativas medidas en un mismo momento temporal (Field, 2018). Los resultados fueron presentados mediante tablas y figuras, facilitando su comprensión y posterior interpretación.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El presente apartado expone los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los cuestionarios dirigidos a los estudiantes de Educación Básica, con el objetivo de analizar la incidencia del Aprendizaje Basado en Juegos en la motivación académica y la comprensión de los contenidos curriculares. Los hallazgos se organizaron de acuerdo con las variables de estudio y se presentan mediante tablas que permiten una visualización clara y ordenada de la información recopilada.

Tabla 1.

Datos sociodemográficos de los estudiantes

Variable	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Sexo	Femenino	28	56 %
	Masculino	22	44 %
Edad	8 – 9 años	15	30 %
	10 – 11 años	21	42 %
	12 – 13 años	14	28 %
Nivel educativo	Básica media	29	58 %
	Básica superior	21	42 %

Nota. *Elaboración propia (2026)*

Posterior al análisis de la Tabla 1, se evidenció que la mayoría de los estudiantes participantes pertenecía al sexo femenino y se encontraba mayoritariamente en un rango de edad comprendido entre los 10 y 11 años, correspondiente a una etapa significativa dentro del desarrollo académico de la Educación Básica. Asimismo, se identificó una mayor representación de estudiantes del subnivel de Básica media, lo que permitió situar los resultados del estudio dentro de un contexto educativo específico, caracterizado por procesos de consolidación de habilidades cognitivas y sociales. No obstante, la presencia de estudiantes de diferentes edades y niveles educativos reflejó una población con características heterogéneas, lo cual favoreció una visión más amplia del fenómeno analizado. Esta diversidad permitió describir el comportamiento de las variables de estudio considerando distintas realidades escolares, aportando mayor riqueza al análisis del impacto del Aprendizaje Basado en Juegos en contextos educativos variados.

Con el propósito de identificar el punto de partida de los estudiantes, se evaluaron los niveles de motivación académica antes de la implementación de las estrategias basadas en juegos. Este diagnóstico inicial permitió conocer el grado de interés, participación y disposición hacia el aprendizaje que presentaban los estudiantes en el contexto de una metodología tradicional.

Tabla 2

Nivel de motivación académica antes de la aplicación del ABJ

Nivel de motivación	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	18	36 %
Medio	22	44 %
Alto	10	20 %
Total	50	100 %

Nota. *Elaboración propia (2026)*

Luego del análisis de la Tabla 2, se observó que, antes de la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos, una proporción considerable de los estudiantes se ubicaba en niveles bajos y medios de motivación académica. Estos resultados evidenciaron que una parte importante de la población estudiantil presentaba una limitada disposición hacia las actividades escolares, así como un interés moderado por los contenidos abordados en el aula. Por otro lado, solo un grupo

reducido manifestó niveles altos de motivación, lo que permitió identificar un escenario inicial caracterizado por la necesidad de fortalecer el compromiso y la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este diagnóstico inicial resultó fundamental para establecer una línea de base que permitiera comparar los cambios generados tras la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras.

Una vez implementadas las estrategias fundamentadas en el Aprendizaje Basado en Juegos, se procedió a evaluar nuevamente los niveles de motivación académica de los estudiantes. Este análisis permitió identificar los cambios producidos tras la aplicación de actividades lúdicas orientadas al aprendizaje de los contenidos curriculares.

Tabla 3

Nivel de motivación académica después de la aplicación del ABJ

Nivel de motivación	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	12 %
Medio	19	38 %
Alto	25	50 %
Total	50	100 %

Nota. *Elaboración propia (2026)*

Posterior a la aplicación de las estrategias fundamentadas en el Aprendizaje Basado en Juegos, los resultados reflejados en la Tabla 3 mostraron una modificación en la distribución de los niveles de motivación académica de los estudiantes. Se evidenció un incremento notable en el porcentaje de estudiantes que alcanzaron un nivel alto de motivación, acompañado de una disminución progresiva de aquellos ubicados en niveles bajos. Asimismo, una parte de la población permaneció en un nivel medio, lo que indicó una mejora gradual en la disposición hacia el aprendizaje. Estos resultados describieron un cambio en la actitud de los estudiantes frente a las actividades académicas, caracterizado por una mayor participación y una disposición más favorable hacia el desarrollo de las clases.

Finalmente, se evaluó el nivel de comprensión de los contenidos curriculares alcanzado por los estudiantes tras la implementación del Aprendizaje Basado en Juegos. Esta variable permitió analizar la capacidad de los estudiantes para entender, relacionar y aplicar los conocimientos trabajados durante las sesiones de clase.

Tabla 4

Nivel de comprensión de los contenidos después de la aplicación del ABJ

Nivel de comprensión	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	14 %
Medio	18	36 %
Alto	25	50 %
Total	50	100 %

Nota. *Elaboración propia (2026)*

En relación con la comprensión de los contenidos curriculares, los resultados presentados en la Tabla 4 evidenciaron que, tras la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos, una proporción significativa de estudiantes alcanzó niveles altos de comprensión. De igual manera, se observó que un grupo importante se mantuvo en un nivel medio, mientras que un porcentaje menor se ubicó en niveles bajos de comprensión. Esta distribución permitió describir el desempeño académico de los estudiantes posterior a la intervención pedagógica, destacando una tendencia hacia una mejor asimilación de los contenidos trabajados. Los resultados obtenidos ofrecieron una visión clara del comportamiento de la variable comprensión, permitiendo caracterizar el nivel de logro alcanzado por los estudiantes luego de la implementación de estrategias lúdicas orientadas al aprendizaje.

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidenciaron que la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) influyó de manera favorable en la motivación académica y en la comprensión de los contenidos curriculares en estudiantes de Educación Básica. En este sentido, los hallazgos reflejaron una mejora considerable en los niveles altos de motivación tras la implementación de estrategias lúdicas, así como un incremento significativo en los niveles de comprensión de los contenidos trabajados. Estos resultados confirman que el ABJ constituye una metodología activa capaz de transformar la dinámica tradicional del aula, promoviendo un ambiente más participativo y centrado en el estudiante, tal como lo plantean diversas investigaciones contemporáneas sobre innovación educativa (Prieto et al., 2020).

En relación con la motivación académica, los resultados mostraron que antes de la intervención predominaban niveles bajos y medios, mientras que después de aplicar el ABJ se incrementó de manera notoria el nivel alto de motivación. Este comportamiento coincide con los planteamientos de Deci y Ryan (2017), quienes sostienen que la motivación se fortalece cuando los estudiantes participan en actividades que generan interés, autonomía y sentido de logro. De acuerdo con esta teoría, el ABJ promueve un entorno donde el estudiante se siente protagonista de su aprendizaje, lo que favorece la implicación y la persistencia académica. Asimismo, Hamari et al. (2019) señalaron que las metodologías basadas en juegos incrementan

el compromiso del estudiante al integrar elementos como recompensas, desafíos progresivos y retroalimentación inmediata, aspectos que contribuyen directamente al aumento de la motivación escolar.

Por otra parte, los resultados referentes a la comprensión de los contenidos evidenciaron que la mitad de los estudiantes alcanzó niveles altos después de la aplicación del ABJ. Este hallazgo puede explicarse considerando que el juego educativo permite reforzar los contenidos mediante experiencias prácticas y contextualizadas, facilitando la construcción activa del conocimiento. En este sentido, Gee (2020) argumentó que los juegos, al incorporar retos y escenarios simulados, estimulan procesos cognitivos complejos como la resolución de problemas y el pensamiento crítico, lo que fortalece la comprensión de los contenidos. Además, Su y Cheng (2019) demostraron que el aprendizaje basado en juegos favorece la retención y comprensión de información al convertir los contenidos en experiencias interactivas, donde el estudiante aprende de forma más significativa y menos mecánica.

Un aspecto relevante identificado en los resultados fue la disminución del porcentaje de estudiantes ubicados en niveles bajos tanto de motivación como de comprensión posterior a la intervención. Este resultado puede interpretarse como un indicador de que el ABJ no solo benefició a los estudiantes con predisposición inicial al aprendizaje, sino que también favoreció a aquellos que inicialmente presentaban menor interés o dificultad para comprender los contenidos. Esto coincide con lo señalado por Gómez y Ruiz (2021), quienes destacaron que las estrategias pedagógicas innovadoras generan condiciones más inclusivas al permitir que diferentes tipos de estudiantes participen activamente, adaptándose a diversos estilos de aprendizaje.

Asimismo, los hallazgos obtenidos se relacionaron con lo propuesto por Ortiz y Cárdenas (2022), quienes indicaron que la motivación académica en Educación Básica se incrementa cuando las actividades de aula incorporan metodologías activas y dinámicas que rompen con la rutina tradicional. En esta investigación, el ABJ representó una estrategia que dinamizó la participación estudiantil, promoviendo mayor interacción, cooperación y compromiso con las actividades curriculares. En consecuencia, los estudiantes demostraron una actitud más favorable hacia el aprendizaje, lo que se reflejó en los niveles altos de motivación alcanzados.

Sin embargo, pese a los resultados favorables, se identificó que una proporción de estudiantes se mantuvo en niveles medios de motivación y comprensión. Este comportamiento puede explicarse debido a factores contextuales propios del entorno escolar, como diferencias

individuales en estilos de aprendizaje, antecedentes académicos, apoyo familiar y experiencias previas de los estudiantes. En este sentido, Kerlinger y Lee (2020) señalaron que en los estudios educativos los resultados suelen estar influenciados por múltiples variables externas que no siempre pueden ser controladas en un diseño no experimental, lo cual constituye una limitación metodológica frecuente en este tipo de investigaciones.

En general, los resultados de este estudio evidenciaron que el Aprendizaje Basado en Juegos representó una estrategia metodológica pertinente y efectiva para fortalecer tanto la motivación como la comprensión de los contenidos en Educación Básica. Los hallazgos se alinearon con estudios previos que resaltan la importancia de integrar metodologías innovadoras en el aula como respuesta a las necesidades educativas actuales, promoviendo aprendizajes significativos, participativos y centrados en el estudiante. Por tanto, el ABJ se consolida como una alternativa pedagógica relevante para mejorar la calidad educativa, favoreciendo procesos de enseñanza-aprendizaje más dinámicos y motivadores (Gee, 2020; Hamari et al., 2019).

CONCLUSIONES

El presente estudio permite concluir que el Aprendizaje Basado en Juegos constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la motivación académica y la comprensión de los contenidos curriculares en estudiantes de Educación Básica. Los resultados obtenidos evidencian que la incorporación sistemática de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje favorece una mayor disposición de los estudiantes hacia las actividades escolares, promoviendo su participación activa y su interés por aprender.

En relación con la motivación académica, se concluye que el Aprendizaje Basado en Juegos contribuye significativamente al incremento de los niveles altos de motivación, reduciendo de manera notable los niveles bajos previamente identificados. Esta mejora se manifiesta en una actitud más positiva hacia el aprendizaje, mayor compromiso con las tareas escolares y una participación más constante durante el desarrollo de las clases, lo que reafirma la importancia de utilizar metodologías activas centradas en el estudiante.

Respecto a la comprensión de los contenidos, los hallazgos permiten afirmar que el Aprendizaje Basado en Juegos facilita la asimilación y consolidación de los conocimientos curriculares. La utilización del juego como recurso pedagógico posibilita que los estudiantes comprendan los contenidos de forma más clara y significativa, al relacionarlos con experiencias prácticas y contextos cercanos a su realidad educativa, fortaleciendo así los procesos cognitivos involucrados en el aprendizaje.

Desde una perspectiva metodológica, se reconoce que el diseño no experimental y el muestreo intencional constituyen una limitación del estudio, ya que restringen la generalización de los resultados a otros contextos educativos. No obstante, los datos obtenidos resultan válidos y relevantes para comprender el comportamiento de las variables analizadas en el contexto específico en el que se desarrolló la investigación, aportando evidencia empírica sobre los beneficios del Aprendizaje Basado en Juegos en Educación Básica.

Finalmente, se concluye que el Aprendizaje Basado en Juegos representa una alternativa pedagógica pertinente para innovar las prácticas docentes y mejorar la calidad del proceso educativo. En este sentido, se recomienda que futuras investigaciones profundicen en el análisis de esta metodología mediante diseños experimentales o longitudinales, así como su aplicación en diferentes áreas curriculares y niveles educativos, con el fin de ampliar el conocimiento sobre su impacto y fortalecer su implementación en el ámbito educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alto, M., López, J., & Benavente, A. (2018). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>

Arias, J. (2021). Diseño y Metodología de la Investigación. Obtenido de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Lennart, C. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la gamificación: definición de la gamificación. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Field, A. (2018). Descubrimiento de estadísticas mediante IBM SPSS Statistics. Obtenido de <https://docs.edtechhub.org/lib/CFJAF8HE>

Gee, J. (2017). WHAT VIDEO GAMES HAVE TO TEACH US ABOUT LEARNING AND LITERACY. Obtenido de <https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/What-Video-Games-Have-to-Teach-us-About-Learning-and-Literacy-2003.-ilovepdf-compressed.pdf>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2018). ¿Funciona la gamificación? - Una revisión bibliográfica de estudios empíricos sobre la gamificación. Obtenido de <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

Hernández, R. (2018). METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA . Obtenido de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf

Jara, M., & Velásquez, M. (2022). Estrategias Pedagógicas Innovadoras. Obtenido de

- https://www.researchgate.net/publication/368413256_Estrategias_Pedagogicas_Innovadoras
- Kerlinger, F., & Lee, H. (2002). Investigación del comportamiento. Obtenido de <https://padron.entretemas.com.ve/INICC2018-2/lecturas/u2/kerlinger-investigacion.pdf>
- Likert, R. (1932). A TECHNIQI]N FOR THE MEAST]REMENT OF ATTITT]DES. Obtenido de https://legacy.voteview.com/pdf/Likert_1932.pdf
- Ortiz, W. (2020). Metodologías activas de aprendizaje y la innovación educativa: tendencias de investigación desde 2020. Obtenido de <https://doi.org/10.46954/revistadusac.v6i1.127>
- Ozten, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Ryan, R., & Deci, E. (2017). Teoría de la autodeterminación: Necesidades psicológicas básicas en la motivación, el desarrollo y el bienestar. Obtenido de <https://psycnet.apa.org/doi/10.1521/978.14625/28806>
- Su, C.-H., & Cheng, C.-H. (2020). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. Obtenido de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcal.12088>.