

El Enfoque Gamificado Para Impulsar El Rendimiento Educativo En La Educación Básica Media.

The Gamified Approach to Boost Educational Achievement in Secondary Basic Education.

PALABRA VERDADERA

Recepción: 10/01/2026

Aceptación: 15/01/2026

Publicación: 27/01/2026

AUTOR/ES

- Carmen Esperanza Icaza Curay
- MINEDEC
- carmen.icaza@docentes.educacion.edu.ec
- <https://orcid.org/0000-0003-0911-8614>
- Ecuador

- Iliana Stefania Sánchez Salazar
- MINEDEC
- ilianas.sanchez@docentes.educacion.edu.ec
- <https://orcid.org/0009-0000-7352-4049>
- Ecuador

- Carmen Cecilia Cordova Yopez
- MINEDEC
- carmenc.cordova@docentes.educacion.edu.ec
- <https://orcid.org/0009-0008-4087-9941>
- Ecuador

- Leticia Mayra Sanchez Salazar
- MINEDEC
- leticiam.sanchez@docentes.educacion.edu.ec
- <https://orcid.org/0009-0002-4433-8719>
- Ecuador

- Aura Mercedes Huanca Tandazo
- MINEDEC
- aura.huanca@docentes.educacion.edu.ec
- <https://orcid.org/0009-0008-5861-8379>
- Ecuador

- Elsa Beatriz Granda Portilla
- MINEDEC
- beatriz.granda@docentes.educacion.edu.ec
- <https://orcid.org/0009-0006-7668-2089>
- Ecuador

CITACIÓN:

Icaza Curay, C. E., Sánchez Salazar, I. S., Cordova Yopez, C. C., Sanchez Salazar, L. M., Huanca Tandazo, A. M., & Granda Portilla, E. B. (2025). El enfoque gamificado para impulsar el rendimiento educativo en la educación básica media. *Revista Científica Tsafiki*, 1(1), 80–91.

RESUMEN

La presente investigación analiza cómo el enfoque gamificado incide en el rendimiento educativo de los estudiantes de educación básica media en una institución ecuatoriana, a partir de la integración de dinámicas lúdicas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. El estudio se desarrolló bajo un diseño cuasi experimental con enfoque cuantitativo, en el que participaron dos grupos equivalentes de estudiantes, uno experimental y uno de control, cada uno conformado por cien participantes. Durante un periodo de ocho semanas, el grupo experimental fue expuesto a una intervención basada en el uso de puntos, insignias, niveles, retos y tableros de clasificación, mientras que el grupo de control continuó con una metodología tradicional. Los datos se recolectaron mediante cuestionarios de motivación académica, registros de calificaciones y fichas de observación. Los resultados evidenciaron un incremento significativo en la motivación intrínseca, el disfrute del aprendizaje y la autorregulación en el grupo experimental, así como una mejora notable en el rendimiento académico, cuyo promedio pasó de 7.85 a 8.98 puntos. Estos hallazgos se interpretan a la luz de la teoría de la autodeterminación y la teoría del flujo, las cuales explican cómo los entornos gamificados fortalecen la autonomía, la competencia y la participación activa del estudiante. En conclusión, el enfoque gamificado se consolida como una estrategia pedagógica eficaz para potenciar la motivación y mejorar el rendimiento educativo en la educación básica media, promoviendo aprendizajes más significativos y una mayor implicación del alumnado en su proceso formativo.

PALABRAS CLAVE: gamificación educativa, rendimiento académico, motivación estudiantil, educación básica media, innovación pedagógica.

ABSTRACT

This study examines how a gamified approach influences educational performance among middle school students in an Ecuadorian educational context through the integration of game-based dynamics into the teaching and learning process. A quasi-experimental quantitative design was applied, involving two equivalent groups of students, an experimental group and a control group, each consisting of one hundred participants. Over an eight-week period, the experimental group engaged in learning activities supported by points, badges, levels, challenges, and leaderboards, while the control group continued with traditional instructional methods. Data were collected using academic motivation questionnaires, grade records, and observation sheets. The findings revealed a significant increase in intrinsic motivation, learning enjoyment, and self-regulation within the experimental group, along with a notable improvement in academic performance, as the average score rose from 7.85 to 8.98 points. These results are interpreted through the lens of Self-Determination Theory and Flow Theory, which explain how gamified environments enhance students' autonomy, competence, and active participation. In conclusion, the gamified approach is

established as an effective pedagogical strategy to strengthen motivation and improve educational performance in middle school, fostering more meaningful learning experiences and greater student engagement.

KEYWORDS: educational gamification, academic performance, student motivation, middle school education, pedagogical innovation.

INTRODUCCIÓN

En las aulas de educación básica media se vive, día a día, una tensión silenciosa entre lo que se espera que los estudiantes aprendan y lo que realmente sienten frente al proceso de aprendizaje. Muchos docentes observan con preocupación cómo la motivación disminuye, la participación se vuelve esporádica y el rendimiento académico comienza a reflejar ese distanciamiento emocional con los contenidos escolares. El documento base describe esta realidad al señalar que “la falta de interés y compromiso estudiantil se ha convertido en uno de los principales factores que inciden negativamente en el rendimiento académico en los niveles de educación básica media”. Esta afirmación marca el punto de partida de la presente investigación, que busca comprender cómo una propuesta pedagógica diferente puede transformar esa relación entre el estudiante y el aprendizaje.

En este escenario, la gamificación emerge como una estrategia que conecta el mundo escolar con las dinámicas propias del juego, un lenguaje que los estudiantes reconocen, disfrutan y comprenden de manera natural. El documento base plantea que la incorporación de elementos lúdicos en el aula permite “crear entornos de aprendizaje más atractivos, participativos y centrados en el estudiante, donde la motivación se convierte en un motor para el logro académico”. Esta idea refleja un cambio profundo en la concepción de la enseñanza, pues ya no se trata únicamente de transmitir contenidos, sino de diseñar experiencias que inviten al estudiante a involucrarse activamente en su propio proceso formativo.

La relevancia de este enfoque se vuelve aún más evidente cuando se considera la etapa de desarrollo en la que se encuentran los estudiantes de básica media. En estos años, los adolescentes comienzan a construir su identidad académica, a definir su relación con el estudio y a desarrollar habilidades de autorregulación que marcarán su trayectoria educativa futura. El documento destaca que “la motivación intrínseca juega un papel determinante en la permanencia del estudiante en las actividades escolares y en su disposición para enfrentar desafíos cognitivos”. Bajo esta perspectiva, la gamificación no se limita a hacer las clases más entretenidas, sino que busca fortalecer procesos internos como la autonomía, la confianza y el sentido de competencia personal.

El enfoque teórico que sustenta esta propuesta se apoya en la teoría de la autodeterminación y en la teoría del flujo, ambas mencionadas en el documento base como

marcos explicativos del impacto de la gamificación en el aprendizaje. Se señala que los entornos gamificados favorecen la satisfacción de necesidades psicológicas básicas, como la autonomía, la competencia y la relación con los demás, lo cual se traduce en una mayor implicación del estudiante en las tareas académicas. Este planteamiento permite comprender por qué los estudiantes no solo participan más, sino que también desarrollan una relación más positiva con el aprendizaje cuando se sienten protagonistas de su propio progreso.

En el contexto ecuatoriano, la búsqueda de estrategias innovadoras se ha convertido en una prioridad para mejorar la calidad educativa y reducir las brechas de rendimiento. El documento base ubica esta investigación dentro de una institución educativa que refleja muchas de las realidades del sistema escolar nacional, donde los docentes enfrentan grupos numerosos, diversidad de ritmos de aprendizaje y limitaciones en recursos pedagógicos. Frente a este panorama, se afirma que “la innovación metodológica se presenta como una necesidad para responder a las demandas de una educación más inclusiva, motivadora y centrada en el estudiante”. La gamificación, en este sentido, aparece como una alternativa viable para transformar prácticas tradicionales sin requerir grandes inversiones tecnológicas.

Otro elemento central que emerge del documento es el rol del docente como diseñador de experiencias de aprendizaje. La gamificación no se limita a la aplicación de puntos o recompensas, sino que implica una planificación cuidadosa de retos, niveles y dinámicas que estén alineadas con los objetivos curriculares. El texto señala que “el docente asume un papel activo en la estructuración de entornos gamificados que orienten al estudiante hacia metas claras y significativas”. Esta visión redefine la práctica docente, situándola en un espacio creativo donde la pedagogía y el diseño de experiencias se encuentran.

La presente investigación se construye, por tanto, sobre la necesidad de comprender el impacto real de la gamificación en el rendimiento académico, más allá de percepciones o modas pedagógicas. El documento base aporta evidencia empírica al mostrar que, tras la intervención gamificada, los estudiantes del grupo experimental lograron una mejora significativa en sus calificaciones y en su nivel de motivación. Este resultado invita a reflexionar sobre el potencial de las estrategias lúdicas para generar aprendizajes más profundos y duraderos, especialmente en contextos donde la desmotivación ha sido un obstáculo recurrente.

En suma, esta introducción plantea que el enfoque gamificado no es únicamente una herramienta para hacer más atractiva la enseñanza, sino una propuesta pedagógica con fundamentos teóricos y evidencias prácticas que respaldan su capacidad para transformar el rendimiento educativo. Comprender su impacto en la educación básica media permite abrir

nuevas posibilidades para construir aulas donde el aprendizaje se viva como un desafío significativo, una experiencia compartida y una oportunidad constante de crecimiento personal y académico.

MÉTODOS MATERIALES

El desarrollo metodológico de esta investigación se construyó a partir de la necesidad de comprender, con datos claros y con una mirada sensible al contexto educativo, cómo la gamificación puede incidir en el rendimiento académico y en la motivación de los estudiantes de educación básica media. El documento base señala que el estudio se planteó como una respuesta a la disminución del interés escolar y a la necesidad de explorar estrategias innovadoras que permitan fortalecer la participación activa del alumnado en su propio proceso de aprendizaje, lo cual orientó la selección de un enfoque cuantitativo con un diseño cuasi experimental que permitiera comparar resultados antes y después de la intervención pedagógica.

La investigación se desarrolló en una institución educativa ecuatoriana que presenta características comunes a muchos centros de educación básica media, con aulas heterogéneas en términos de rendimiento académico, estilos de aprendizaje y niveles de motivación. El documento describe este contexto como un escenario donde la diversidad estudiantil y las prácticas pedagógicas tradicionales generan la necesidad de buscar metodologías que conecten de manera más efectiva con los intereses de los estudiantes y favorezcan una participación más sostenida en las actividades escolares. Este entorno fue considerado un espacio adecuado para observar los efectos reales de una propuesta gamificada en condiciones educativas cotidianas.

La población estuvo conformada por doscientos estudiantes distribuidos en dos grupos equivalentes de educación básica media, uno experimental y uno de control, cada uno integrado por cien participantes. Esta organización permitió establecer una comparación directa entre quienes recibieron la intervención gamificada y quienes continuaron con una metodología tradicional. El documento base explica que la equivalencia entre los grupos fue determinada a partir de sus promedios académicos iniciales y de características sociodemográficas similares, con el fin de garantizar que las diferencias observadas al final del proceso pudieran atribuirse con mayor claridad a la intervención aplicada.

La intervención pedagógica se desarrolló durante un periodo de ocho semanas, tiempo en el cual el grupo experimental participó en actividades de aprendizaje estructuradas bajo un enfoque gamificado. El documento detalla que estas actividades incluyeron el uso de puntos, insignias, niveles, retos y tableros de clasificación como elementos centrales para guiar el

progreso de los estudiantes y reforzar su compromiso con las tareas académicas. Cada uno de estos recursos fue diseñado de manera que estuviera alineado con los objetivos curriculares, evitando que la dinámica lúdica se convirtiera en un fin en sí misma y asegurando que el aprendizaje académico se mantuviera como eje del proceso.

El grupo de control, por su parte, continuó con una metodología tradicional basada en clases expositivas, ejercicios escritos y evaluaciones periódicas, sin la incorporación de elementos de gamificación. Esta diferencia metodológica permitió observar con mayor claridad el impacto específico del enfoque gamificado en variables como la motivación, la autorregulación y el rendimiento académico. El documento señala que esta estructura comparativa fue clave para establecer la validez interna del estudio y para interpretar los resultados de manera más precisa.

La recolección de datos se realizó mediante tres instrumentos principales. En primer lugar, se aplicó un cuestionario de motivación académica adaptado al contexto de educación básica media, con el objetivo de medir niveles de interés, disfrute del aprendizaje, percepción de competencia y autonomía. El documento base indica que este instrumento fue aplicado tanto antes como después de la intervención, lo que permitió identificar cambios en la motivación intrínseca de los estudiantes a lo largo del proceso. En segundo lugar, se utilizaron los registros de calificaciones institucionales como indicador del rendimiento académico, comparando los promedios obtenidos por ambos grupos en las asignaturas involucradas. Finalmente, se emplearon fichas de observación para documentar comportamientos relacionados con la participación en clase, el trabajo colaborativo y la persistencia frente a los retos planteados.

El análisis de los datos se realizó a través de procedimientos estadísticos descriptivos e inferenciales. El documento base señala que se calcularon promedios, desviaciones estándar y pruebas de significancia para determinar si las diferencias entre el grupo experimental y el grupo de control eran estadísticamente relevantes. Este enfoque permitió combinar una mirada numérica rigurosa con una interpretación pedagógica más amplia, orientada a comprender qué significaban esos cambios en términos de experiencia educativa para los estudiantes.

Un elemento central en este proceso metodológico fue la interpretación de los resultados a la luz de la teoría de la autodeterminación y la teoría del flujo, mencionadas en el documento como marcos teóricos que explican la relación entre motivación, participación y aprendizaje. Estas teorías sirvieron como lentes conceptuales para analizar cómo los elementos gamificados fortalecieron la sensación de autonomía, competencia y conexión social entre los estudiantes, factores que, según el documento, están directamente relacionados con una mayor implicación

en las tareas académicas y con un mejor rendimiento educativo.

En conjunto, los materiales y métodos utilizados permitieron construir un diseño de investigación sólido, sensible al contexto educativo y coherente con los objetivos planteados. La combinación de instrumentos cuantitativos, observación pedagógica y fundamentos teóricos ofreció una visión integral del impacto del enfoque gamificado, no solo como una estrategia didáctica, sino como una experiencia educativa que transforma la manera en que los estudiantes se relacionan con el aprendizaje y con su propio proceso de formación.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de los datos obtenidos tras la implementación del enfoque gamificado permite identificar cambios significativos tanto en el rendimiento académico como en las dimensiones motivacionales y comportamentales de los estudiantes del grupo experimental. Desde el punto de vista metodológico, el documento base establece que ambos grupos iniciaron el proceso con condiciones similares en términos de promedio académico y nivel de motivación, lo que permitió construir una comparación válida y equilibrada a lo largo del estudio. Esta equivalencia inicial otorga mayor solidez a la interpretación de los resultados, ya que los cambios observados pueden atribuirse con mayor confianza a la intervención gamificada y no a factores externos.

El primer eje de análisis se centró en el rendimiento académico, entendido como la expresión cuantificable del aprendizaje logrado por los estudiantes a través de sus calificaciones institucionales. En este punto, los datos muestran una diferencia clara entre el grupo experimental y el grupo de control al finalizar el periodo de ocho semanas. La Tabla 1 sintetiza esta evolución comparativa.

Tabla 1

Promedio de calificaciones antes y después de la intervención gamificada

Grupo	Promedio pretest	Promedio posttest
Experimental	7.85	8.98
Control	7.82	7.90

Nota: Elaboración propia.

El incremento observado en el grupo experimental no solo representa una mejora estadística, sino también un indicador pedagógico relevante. Pasar de un promedio de 7.85 a 8.98 implica que los estudiantes no solo respondieron mejor en las evaluaciones, sino que lograron consolidar aprendizajes de manera más profunda y sostenida. El documento base respalda esta interpretación al señalar que los estudiantes que participaron en la intervención

gamificada mostraron un avance significativo en su desempeño académico en comparación con aquellos que continuaron con una metodología tradicional.

Desde una perspectiva educativa, este resultado sugiere que la gamificación no actúa únicamente como un elemento motivacional superficial, sino como un facilitador del aprendizaje significativo. La estructura de retos, niveles y retroalimentación constante permite que los estudiantes identifiquen sus avances, reconozcan sus errores como parte del proceso y se mantengan involucrados en la mejora continua. Este tipo de dinámica favorece la construcción de hábitos de estudio más activos y reflexivos, que se traducen en mejores resultados académicos.

El segundo eje de análisis se enfocó en la motivación académica, entendida como el conjunto de factores internos que impulsan al estudiante a participar, persistir y comprometerse con las actividades escolares. Para este propósito, se analizaron tres dimensiones principales: motivación intrínseca, disfrute del aprendizaje y percepción de competencia. La Tabla 2 presenta los valores promedio obtenidos antes y después de la intervención en el grupo experimental.

Tabla 2

Niveles de motivación académica en el grupo experimental antes y después de la intervención

Dimensión	Pretest Media	Postest Media
Motivación intrínseca	3.1	4.4
Disfrute del aprendizaje	3.3	4.6
Percepción de competencia	3.0	4.5

Nota: Elaboración propia.

El aumento en la motivación intrínseca refleja un cambio sustancial en la manera en que los estudiantes se relacionan con el aprendizaje. Antes de la intervención, los niveles moderados sugerían que muchos estudiantes participaban en las actividades principalmente por obligación o por presión externa. Tras la implementación del enfoque gamificado, los valores se acercaron a los niveles más altos de la escala, lo que indica que los estudiantes comenzaron a involucrarse por interés personal, curiosidad y satisfacción propia. Este hallazgo se vincula directamente con lo planteado en el documento base, donde se explica que los entornos gamificados fortalecen la autonomía y el sentido de competencia, elementos centrales de la teoría de la autodeterminación.

El disfrute del aprendizaje mostró uno de los incrementos más notables. Este resultado

sugiere que los estudiantes no solo aprendieron más, sino que también comenzaron a disfrutar del proceso. Desde una mirada pedagógica, este aspecto es especialmente relevante, ya que el disfrute está estrechamente relacionado con la persistencia frente a tareas complejas y con la disposición a asumir desafíos académicos. Cuando el aprendizaje se percibe como una experiencia positiva, el estudiante tiende a comprometerse de manera más sostenida, incluso ante contenidos que requieren mayor esfuerzo cognitivo.

La percepción de competencia, por su parte, refleja la confianza del estudiante en su capacidad para aprender y progresar. El aumento observado en esta dimensión indica que los estudiantes comenzaron a verse a sí mismos como capaces de superar retos académicos, lo que se tradujo en una mayor participación en clase y una actitud más segura frente a las evaluaciones. El documento base menciona que los sistemas de puntos, niveles y retroalimentación inmediata permiten a los estudiantes visualizar su progreso, reforzando su sensación de logro personal. Este mecanismo se reflejó claramente en la evolución de esta dimensión motivacional.

El tercer eje de análisis se orientó hacia los comportamientos observados en el aula, particularmente aquellos relacionados con la participación activa, el trabajo colaborativo y la autorregulación. Estos indicadores permiten comprender cómo la gamificación impacta no solo en lo que los estudiantes aprenden, sino en la manera en que se comportan y se relacionan con sus compañeros y con las tareas académicas. La Tabla 3 resume estos cambios.

Tabla 3

Indicadores de participación y autorregulación en el grupo experimental

Indicador	Nivel inicial	Nivel final
Participación en clase	Bajo	Alto
Trabajo colaborativo	Medio	Alto
Persistencia ante retos	Bajo	Alto

Nota: Elaboración propia.

El aumento en la participación en clase se manifestó en una mayor frecuencia de intervenciones orales, preguntas espontáneas y disposición para compartir respuestas frente al grupo. Este comportamiento sugiere que los estudiantes comenzaron a sentirse más seguros en el entorno de aprendizaje, lo cual puede relacionarse con el clima de apoyo y reconocimiento generado por la dinámica gamificada. El documento base destaca que el rol del docente en estos entornos es diseñar experiencias que orienten al estudiante hacia metas claras y significativas, promoviendo su involucramiento activo.

El trabajo colaborativo también mostró una mejora notable. Los estudiantes comenzaron a interactuar con mayor frecuencia entre ellos para resolver retos, compartir estrategias y celebrar logros colectivos. Esta dinámica fortaleció el sentido de pertenencia al grupo y promovió una cultura de aprendizaje compartido, donde el éxito individual se vincula con el progreso colectivo. Desde una perspectiva socioeducativa, este resultado es especialmente valioso, ya que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y comunicativas que son fundamentales para la formación integral del estudiante.

La persistencia ante los retos representa quizás uno de los cambios más significativos. Al inicio del estudio, muchos estudiantes abandonaban las tareas cuando encontraban dificultades o mostraban frustración frente a los errores. Tras la intervención, se observó una mayor disposición a intentar nuevamente, buscar alternativas y solicitar apoyo cuando era necesario. Este comportamiento se alinea con la teoría del flujo mencionada en el documento base, que plantea que los estudiantes se comprometen más cuando perciben un equilibrio entre el nivel de desafío y sus habilidades personales.

En conjunto, los resultados permiten afirmar que el enfoque gamificado generó un impacto integral en la experiencia educativa de los estudiantes. La mejora en las calificaciones, el aumento de la motivación intrínseca, el mayor disfrute del aprendizaje y los cambios positivos en la participación y la autorregulación conforman un panorama coherente que evidencia la efectividad de esta estrategia pedagógica. Estos hallazgos no solo validan la gamificación como una herramienta didáctica innovadora, sino que también refuerzan una visión de la educación centrada en la experiencia humana del aprendizaje, donde el estudiante se reconoce como protagonista activo de su propio proceso formativo

CONCLUSIONES

El análisis realizado permite afirmar que el enfoque gamificado se consolida como una estrategia pedagógica capaz de transformar de manera significativa la experiencia de aprendizaje en la educación básica media. Más allá de los cambios visibles en las calificaciones, los resultados revelan una modificación profunda en la relación que los estudiantes establecen con el conocimiento, con sus docentes y con sus propios procesos de aprendizaje. El documento base señala que la falta de interés y compromiso constituye uno de los principales factores que afectan el rendimiento académico, y los hallazgos de esta investigación muestran que la gamificación actúa precisamente sobre este núcleo del problema, generando un mayor involucramiento emocional y cognitivo del alumnado.

Una de las conclusiones más relevantes es que la mejora del rendimiento académico observada en el grupo experimental no puede entenderse únicamente como un efecto mecánico de la incorporación de elementos lúdicos, sino como el resultado de un cambio en la estructura de la experiencia educativa. La organización del aprendizaje en retos, niveles y metas claras permitió que los estudiantes comprendieran su propio progreso y se sintieran responsables de él. Este proceso se alinea con lo expuesto en el documento base al señalar que los entornos gamificados fortalecen la autonomía y la percepción de competencia del estudiante, factores que inciden directamente en su disposición para enfrentar desafíos académicos.

Asimismo, los resultados muestran que la motivación intrínseca desempeña un papel central en la sostenibilidad del aprendizaje. El aumento en el disfrute del aprendizaje y en la percepción de competencia sugiere que los estudiantes comenzaron a valorar el proceso educativo más allá de la obtención de una calificación. Esta transformación resulta especialmente relevante en la educación básica media, una etapa en la que se configuran hábitos de estudio, actitudes frente al error y formas de relacionarse con el saber que acompañarán al estudiante en su trayectoria académica posterior.

Otro aspecto que merece ser destacado es el impacto del enfoque gamificado en la dinámica social del aula. La mejora en la participación y en el trabajo colaborativo evidencia que los estudiantes no solo aprendieron de manera más activa, sino que también construyeron relaciones más sólidas con sus compañeros. El documento base subraya el rol del docente como diseñador de experiencias que orienten al estudiante hacia metas claras y significativas, y los resultados de esta investigación confirman que esta mediación pedagógica es clave para generar un clima de aula donde el aprendizaje se vive como un esfuerzo compartido y no como una competencia aislada.

Desde una perspectiva teórica, las conclusiones refuerzan la validez de la teoría de la autodeterminación y de la teoría del flujo como marcos explicativos del impacto de la gamificación en el aprendizaje. La satisfacción de las necesidades de autonomía, competencia y relación se reflejó en un mayor compromiso con las tareas académicas, una mayor persistencia frente a los retos y una actitud más positiva hacia el estudio. Estos elementos no solo explican los cambios observados, sino que también ofrecen orientaciones claras para el diseño de futuras intervenciones pedagógicas.

Finalmente, esta investigación permite concluir que la gamificación no debe ser entendida como una técnica aislada o como una tendencia pasajera, sino como un enfoque

pedagógico que requiere planificación, intencionalidad y alineación con los objetivos curriculares. Su efectividad depende en gran medida del rol activo del docente, quien debe diseñar experiencias de aprendizaje que integren lo lúdico con lo académico de manera coherente y significativa. El documento base enfatiza la necesidad de innovación metodológica para responder a las demandas de una educación más inclusiva y centrada en el estudiante, y los hallazgos de este estudio confirman que el enfoque gamificado constituye una respuesta viable y pedagógicamente sólida a este desafío.

En síntesis, el enfoque gamificado demuestra su capacidad para impulsar no solo el rendimiento educativo, sino también el desarrollo integral del estudiante. Al fomentar la motivación, la autonomía, la colaboración y la persistencia, esta estrategia contribuye a la construcción de aulas más dinámicas, humanas y orientadas al aprendizaje significativo. Estas conclusiones invitan a docentes e instituciones a repensar sus prácticas pedagógicas y a considerar la gamificación como un componente estructural de propuestas educativas innovadoras en la educación básica media.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Moreno, F., & Montoya, J. (2019). Estrategias didácticas innovadoras para el fortalecimiento del rendimiento académico en educación básica. *Revista Latinoamericana de Educación*, 13(2), 45–58.

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.

Sailer, M., Hense, J., Mayr, S., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.