



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), julio-agosto 2024,
Volumen 8, Número 4.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA COMBATIR LA DESMOTIVACIÓN ESTUDIANTIL

**GAMIFICATION AS A STRATEGY TO COMBAT STUDENT
DEMOTIVATION**

Angel Fabián García Ramón

Investigador Independiente - Ecuador

Samy Lucía Samaniego Samaniego

Investigador Independiente - Ecuador

Julia Maricela Peralta Vallejo

Investigador Independiente - Ecuador

Gabriela Estefania Bravo Torres

Investigador Independiente - Ecuador

Narcisa Beatriz Mejía Guerrero

Investigador Independiente - Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13188

La Gamificación como Estrategia para Combatir la Desmotivación Estudiantil

Angel Fabián García Ramón¹
angel-fabian-garcia-ramon@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0005-8634-1870>
Investigador Independiente
Ecuador

Samy Lucía Samaniego Samaniego
samy.samaniego01@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0004-2830-4273>
Investigador Independiente
Ecuador

Julia Maricela Peralta Vallejo
vallejoperalta@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-1576-128X>
Investigador Independiente
Ecuador

Gabriela Estefania Bravo Torres
gaby-15.11.92@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-8870-2403>
Investigador Independiente
Ecuador

Narcisa Beatriz Mejía Guerrero
bemejiaguerrero@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-1558-6572>
Investigador Independiente
Ecuador

RESUMEN

La desmotivación en los estudiantes genera un impacto negativo, tanto en el desarrollo personal como en su desempeño académico. Hoy en día, esta situación prevalece en muchas instituciones educativas, las cuales no han integrado estrategias didácticas como lo es la gamificación, a fin de que se emplee la diversión como elemento estratégico para estimular al alumno a aprender los contenidos de aprendizaje. La metodología utilizada fue de tipo descriptiva y documental, se utilizó la técnica de análisis sujeta a la revisión de documentos, la cual hizo posible la obtención de datos significativos de tipo bibliográfico tomando en cuenta una serie de revistas científicas, las cuales permitieron abordar el estudio basado en la gamificación como estrategia clave en el proceso enseñanza-aprendizaje. Las conclusiones muestran que es importante que esta herramienta sea utilizada de manera óptima a fin de disminuir la desmotivación que existe en muchas aulas de clase y al mismo tiempo contribuya al desarrollo integral y profesional tanto de los estudiantes como de los docentes en las instituciones educativas.

Palabras clave: learning, demotivation, students, gamification

¹ Autor Principal
Correspondencia: angel-fabian-garcia-ramon@hotmail.com

Gamification as a Strategy to Combat Student Demotivation

ABSTRACT

Lack of motivation in students generates a negative impact on both personal development and academic performance. Today, this situation prevails in many educational institutions, which have not integrated teaching strategies such as gamification, in order to use fun as a strategic element to stimulate students to learn the learning content. The methodology used was descriptive and documentary, using the analysis technique subject to the review of documents, which made it possible to obtain significant bibliographic data taking into account a series of scientific journals, which allowed to address the study based on gamification as a key strategy in the teaching-learning process. The conclusions show that it is important that this tool is used optimally in order to reduce the demotivation that exists in many classrooms and at the same time contribute to the comprehensive and professional development of both students and teachers in educational institutions.

Keywords: precautionary measures, labor proceedings, workers

Artículo recibido 10 julio 2024

Aceptado para publicación: 15 agosto 2024



INTRODUCCIÓN

En los últimos años la tecnología ha ido evolucionando a grandes pasos y las personas han ido aprendiendo a adaptarse a los diversos cambios que implica la adopción de nuevas técnicas de conocimiento, las cuales han cambiado radicalmente la vida de los seres humanos. Un ejemplo de ellas, es la gamificación, la cual consiste en incorporar elementos de juego en el proceso educativo y que según Mera (2016) logra potencializar en los estudiantes habilidades proporcionando cambios positivos en el comportamiento y actitud del mismo.

Asimismo, la gamificación resulta muy agradable y motiva al alumno a que se apropie de los conocimientos debido a que los métodos del juego le permite solucionar problemas mediante el aprendizaje; y esto es posible gracias a un elemento estratégico, que para Faraón et al. (2016), es la “diversión” ya que establece una nueva información que se fija en el cerebro, de modo que la clave está en lo divertido que se muestra el juego, puesto que mientras el estudiante juega también va aprendiendo. Esta técnica de juego es necesaria en los procesos educativos, puesto que en la actualidad existe desmotivación al impartir materias complejas, ya que de acuerdo a Lahera y Pérez (2021) la gran mayoría de los alumnos demuestra desinterés, por lo que requieren el aprendizaje de conocimientos haciendo uso de nuevas estrategias metodológicas, más motivadoras y más acordes a los tiempos en que se vive.

La desmotivación en los salones de clase genera un impacto negativo tanto en el desarrollo personal como en el desempeño académico de los alumnos. Esto según Collados et al. (2024) resulta un problema difícil el cual se origina a partir de diferentes causas, desde la falta de comunicación entre la institución y la vida diaria hasta la escasa innovación en los métodos de enseñanza.

De acuerdo a Mariño et al. (2021), la desmotivación ocasiona que el alumno entre en una fase vulnerable mientras se encuentra en el salón de clases, manifestando una desconexión en el proceso de enseñanza-aprendizaje y trayendo como consecuencia, un posible fracaso escolar. Uno de los países que presenta cifras altas de abandono escolar es España, con un porcentaje de 20.2% en hombres y un 11.6% en mujeres, existiendo una diferencia significativa en relación a los países con menos incidencia de abandono (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2021).



En Ecuador, la desmotivación se debe principalmente a la falta de acceso a recursos educativos, las malas condiciones socioeconómicas y el poco interés hacia el desarrollo educativo efectivo, por lo cual si los alumnos no reciben una educación de calidad, con profesores capacitados y recursos actualizados y suficientes, existe la posibilidad de que se sientan poco motivados al momento de recibir la enseñanza impartida en el salón de clases. Por ello, es fundamental que se invierta en el mejoramiento de las condiciones educativas, otorgando recursos eficientes y constante capacitación a los educadores (Cedeño, et al. 2024).

Para nadie es un secreto que las técnicas tradicionales son consideradas por los estudiantes como aburridas y difíciles de lograr entender, por esta razón no son asimiladas de forma adecuada puesto que las estrategias didácticas utilizadas en muchas instituciones al día de hoy, no son suficientes para ayudar en el proceso de enseñanza–aprendizaje del estudiante, esto se debe a que los docentes no cuentan con una adecuada perspectiva pedagógica, trayendo como consecuencia un bajo rendimiento académico (Lahera & Pérez, 2021).

Por lo antes mencionado, se puede decir que los estudiantes buscan un entorno más dinámico para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea efectivo, y esto tiene relación con la motivación, la cual según Galende (2023) es un proceso dinámico donde los estados motivacionales están en constante transición y se asocian con los cambios personales de cada persona. Ante esta definición, y como una forma de estimular el interés de los estudiantes en el aula, Maya (2018) considera que el uso de estrategias atractivas tienen la particularidad de sumergir aún más al alumno a la hora de aprender la información impartida, lo que genera una serie de beneficios que facilitan el trabajo docente y por supuesto incrementa la motivación de ambas partes (alumno – profesor).

La gamificación es considerada como una estrategia dinámica que ha permitido interiorizar los conocimientos de una forma fácil y divertida aumentando la motivación, Iquise y Rivera (2020), indican que esta herramienta es un método de instrucción que inserta la ludificación al entorno educativo con el propósito de obtener óptimos resultados. Asimismo, Reyes et al. (2020) afirman que esta técnica proporciona una gran oportunidad para tratar situaciones como la motivación, el empeño, la lealtad y la colaboración en el marco escolar.



De igual forma, Gallardo (2018) refiere que la gamificación trata de maximizar los procesos de aprendizaje fundamentados en el uso del juego para el adecuado desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje, los cuales proporcionan de manera sencilla una mejor integración, motivación por el programa impartido, y aumento de la creatividad de los estudiantes. Diaz (2017) afirma que para poder comprender esta técnica es crucial conocer sus elementos principales que la caracterizan, en la Tabla 1 se detallan cada uno de ellos:

Tabla 1. Elementos de la Gamificación

Elemento	Concepto	Alcance
La base del juego	Corresponde al área central y relevante de la metodología, especifica la posibilidad de jugar, aprender e interactuar con la tarea en la cual se está trabajando.	Al tener claro las reglas, las normas, la retroalimentación de los participantes y su interacción posibilita el desarrollo eficaz de la herramienta.
Estética	Consiste en el empleo de imágenes y contenidos audiovisuales que hacen que el juego sea visualmente atractivo.	Mientras más sea estimulado el estudiante con juegos atractivos, más se sentirán atraídos por interactuar con ellos.
Mecánica	Tiene que ver con la incorporación de jerarquías, recompensas y premios de logro.	Se promueve el deseo de escalar de nivel al mismo tiempo que los estudiantes reciben información importante del juego.
Idea del juego	Se basan en las metas que se desea obtener a la hora de realizar el juego.	El alumno recibe una estimulación significativa que lo ayudan a involucrarse en el logro de estas metas.
Jugadores	Normalmente el juego posee distintos perfiles de jugadores.	Capacidad de que los estudiantes se involucren en el juego desde el comienzo y con el pasar del tiempo. También, existen casos donde no participan debido a causas personales o emocionales.
Conexión juego-jugador	Es el vínculo que se logra entre los estudiantes que están involucrados en el juego, es necesario que sean conscientes de que son parte del proceso para que el juego pueda desarrollarse de manera adecuada.	Se logra una conexión entre los jugadores y el juego, de forma que se promueve la colaboración y participación.

Se puede observar que esta herramienta estratégica como lo es la gamificación, es efectiva si se establece de forma eficiente, cumpliendo adecuadamente los pasos y procesos requeridos para conectar la información y conocimiento que se desee transmitir de una manera gamificada (Aranda, 2018). Además, se podría decir que el uso de este método posee una actuación poderosa que despierta la motivación tanto para los alumnos como para los profesores, permitiendo la minimización de conflictos, el mejoramiento del entorno de aprendizaje y que las clases sean más agradables, impactando de forma positiva a las instituciones educativas.

Por su parte, para Cascantes y Granados (2018) estas estrategias hacen posible la integración de componentes del diseño de juegos en el proceso educativo, sin embargo, estos autores destacan que no quiere decir que se deba hacer uso de los juegos en su totalidad, sino de implementar ciertas generalidades propias de esta técnica, como es el caso de la narrativa, niveles de dificultad, feedback, libertad para cometer errores, con el objeto de dar lugar a un aprendizaje importante.

Así también, Llopis y Balaquer (2016), afirman que esta herramienta básicamente consiste en trasladar al salón de clases características y elementos primordiales de los juegos para abordar al alumno y proporcionarle una manera de aprendizaje lo más parecida a su lenguaje y su forma de comprender su entorno. Por lo que, el estudiante debe ser el protagonista y el objetivo del proceso, y este debe sentirse totalmente involucrado y motivado mientras logra sus metas educativas.

Por consiguiente, la gamificación debe incorporarse en los procesos educativos con el objeto de motivar a los estudiantes a participar, aprender a solucionar problemas o ejecutar tareas de una forma más divertida y atractiva. Al respecto, Capacho (2024) indica que las tareas en las aulas deben promover el interés, la creatividad y espontaneidad de los alumnos a fin de que compartan experiencias con sus compañeros al mismo tiempo que reciben experiencias importantes en el desarrollo del aprendizaje.

Por lo antes mencionado, es crucial que en las aulas de clase se adapte este tipo de tecnología una vez inicie la educación básica, de esta forma se irá aproximando el desarrollo digital al proceso de enseñanza-aprendizaje generando un cambio de enfoque educativo, haciendo posible que el proceso de estudio sea cada vez más llamativo de forma que motive el interés, tanto para el estudiante como para el docente.



Y de aquí parte la importancia de este estudio, el cual se enfocó en el uso de la gamificación como estrategia para combatir la desmotivación estudiantil que existe en el salón de clases. Su desarrollo fue de tipo descriptivo y se basó en el análisis de información recolectada a través de revistas científicas de investigación relacionada a las ventajas de esta técnica para combatir la falta de motivación presente en los alumnos.

El propósito de esta investigación radica en destacar las ventajas de esta herramienta estratégica a fin de mitigar la desmotivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el entorno educativo.

METODOLOGÍA

El estudio es de tipo descriptiva, ya que se buscó describir los factores por los cuales existe una desmotivación en los estudiantes y de qué manera actúa la gamificación como estrategia clave para combatir esta falta de interés en el alumnado, de modo que se comprendió el análisis e interpretación de la naturaleza y la composición o los procesos de este fenómeno.

Por otro lado, se hizo uso de la investigación documental puesto que permitió la indagación y selección de información mediante la lectura de informes, libros, revistas, entre otros. De esta forma, se cumple el fundamento primordial del estudio, las teorías que lo sustentan, las principales teorías que orientan y desarrollan la investigación. (Arias, 2006).

Se empleó una técnica de análisis sujeta a la revisión documental la cual hizo posible la obtención de datos significativos de tipo bibliográfico tomando en cuenta las revistas: Polo del conocimiento, RECIMUNDO, Revista Experiencias y Reflexiones sobre la Formación Inicial del Profesorado de Enseñanza Secundaria, Márgenes, entre otras. Del mismo modo, se llevó a cabo la revisión de documentos explicativos para la investigación de información relacionada a la gamificación como estrategia clave para combatir la desmotivación en los estudiantes.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Relación entre la gamificación y la motivación

Como resultado en la Tabla 1 se obtiene el punto de vista de autores seleccionados que abordan la relación existente entre la técnica de gamificación y el incremento en la motivación de los estudiantes:



Tabla 2. Relación entre la gamificación y la motivación

Capell (2017)	El juego es parte clave en la niñez y vida de las personas, además es importante para el aprendizaje facilitando el desarrollo social del individuo.
Castillo y Gálvez (2019)	Si se integra la gamificación como una metodología de presentación de contenidos, hará posible el porte de nuevas estrategias en el proceso enseñanza-aprendizaje, aumentando la capacidad de entender conceptos y maximizando la motivación.
Vergara et al. (2019)	Características que forman parte del aprendizaje como son la atención y la comunicación se ven incrementadas con el uso de actividades gamificadas.
Vázquez (2016)	La motivación es el factor primordial de los sistemas y actividades gamificadas, haciendo posible que los estudiantes sean más competitivos y se involucran de forma personal en las tareas impartidas, incrementando su motivación intrínseca de manera potencial.
Díez et al. (2017)	Al dar paso a la gamificación se les brinda a los alumnos la oportunidad de hacer sus tareas de forma activa, y se convierten en parte del proceso, siendo más participativos, es decir, que no solamente observan como ocurre con otros métodos de enseñanza, de este modo, su motivación aumenta. Además, permite que los alumnos trabajen en grupo, aspecto que resulta difícil de lograr en las aulas de clase, esto se debe al estilo novedoso y lúdico de la gamificación.

Ventajas de la gamificación en la educación

De acuerdo a Marin (2015), la gamificación maximiza el proceso de aprendizaje debido a que consiste en el enlace de lo que es la definición de aprendizaje y ludificación, de forma que se hace uso de una serie de dinámicas de juego para el desarrollo de habilidades, dando paso a la motivación, creatividad e integración, mayor autoestima, refuerzo de valores y el trabajo en equipo.

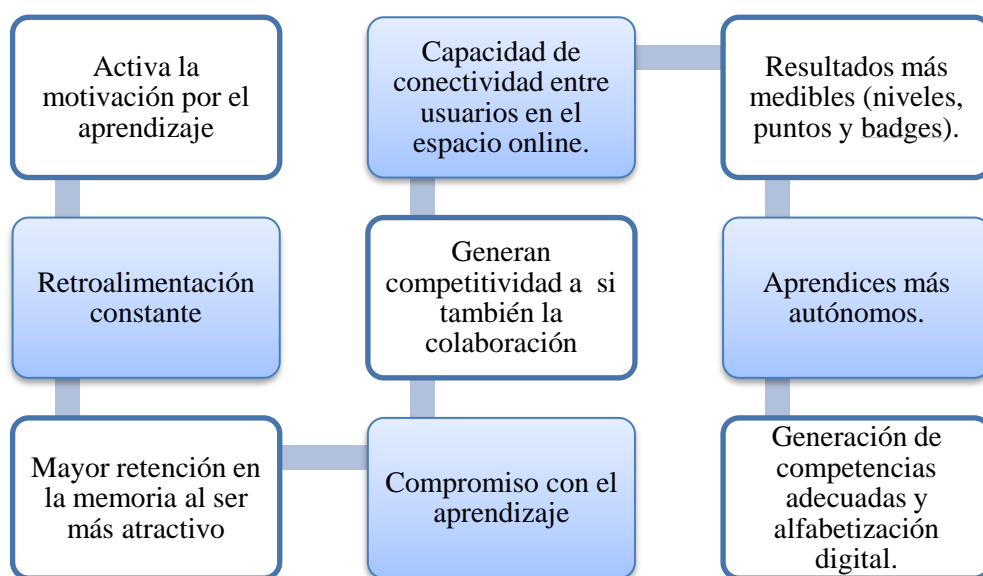
Por ello, la gamificación es considerada una estrategia clave aprobada en entornos educativos, puesto que se utiliza para estimular al alumno y sienta mayor interés por lo que están aprendiendo, ayudándoles al desarrollo de destrezas y habilidades.

San Andrés-Soledispa et al. (2021) destacan que en esta técnica didáctica se hace uso de diversos factores de tipo: dinámico, mecánico y componente. El primero de ellos tiene que ver con el desempeño eficaz de los docentes, ya que son elementos fijos que hacen posible el funcionamiento de la

herramienta; y el segundo, se relaciona con la motivación, el comportamiento, directrices y recompensas que se transforman en emociones; y el último de ellos, se asocia con los desafíos, premios, jerarquías y obsequios.

A continuación, se muestra la Figura 1, se muestran las ventajas primordiales al implementar la gamificación en el proceso educativo:

Figura 1. Ventajas primordiales de la gamificación dentro del proceso educativo.



Fuente: Adaptado de San Andrés-Soledispa et al. (2021).

Como se logra detallar en la figura 1, son varias las ventajas que posee la gamificación, Soledispa et al. (2021) refieren que todas ellas deben ser aprovechadas por el profesor que imparte los contenidos con la finalidad de alcanzar aprendizajes relevantes, que duren en el tiempo y el aumento del compromiso de los estudiantes con el aprendizaje.

Es así, como la gamificación se establece como una técnica didáctica con el objetivo principal de motivar la participación e interacción en el desarrollo de los programas y contenidos impartidos, no obstante, su éxito va a depender del seguimiento y control que se defina sobre la misma (San Andrés-Soledispa et al., 2021), por lo que es de suma importancia que las estrategias y tareas estén organizadas de forma eficiente para lograr la consecución de objetivos.

Marin (2015) considera fundamental que la gamificación debe ser incluida desde los niveles iniciales hasta la universidad, sólo así formará parte del universo educativo, apartando las creencias negativas

que aún se tiene de los juegos o videojuegos, para así alcanzar destrezas, habilidades y competencias que lo establezcan como una herramienta integradora que no solamente busca entretener sino también, educar.

CONCLUSIONES

La gamificación es considerada como una estrategia atractiva y dinámica de enseñanza, que posee diversas ventajas que hacen posible que los estudiantes se involucren de forma más efectiva con las actividades de los contenidos impartidos por el docente. Esto se debe a que esta técnica además de ser visualmente atractiva, también se caracteriza por hacer uso de la competitividad, autonomía y el trabajo en equipo, logrando un aprendizaje más flexible.

Sin embargo, para que la gamificación se establezca de una forma adecuada es necesario que se cumpla todos los pasos que requieren cada uno de sus elementos, ya que de esta forma se puede alcanzar un aumento de la motivación en los alumnos. Por esta razón, es importante que esta herramienta sea utilizada de manera óptima a fin de disminuir la desmotivación que existe en muchas aulas de clase, y al mismo tiempo contribuya al desarrollo integral y profesional tanto de los estudiantes como de los docentes en las instituciones educativas.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aranda, M. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista educ@rnos*, 8(31), 27-41.
- Arias, F. (2006). *El Proyecto de Investigación*. Caracas, Venezuela: (6ta. Edición) Editorial Episteme.
- Capacho, A. (2024). Uso de la gamificación en el aula: aportes para promover la calidad formativa del docente. *Investigación y Postgrado*, 39(1), 85-101.
- Capell, M. (2017). Los videojuegos como medio de motivación para el alumnado: un estudio de caso en matemáticas en educación primaria. *Revista Pixel-bit*, 51, 133-150.
- Cascantes, M., & Granados, R. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la Historia. *Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica*(17), 1-22.
- Castillo, J., & Gálvez, M. (2019). Promoting motivation and academic achievement in a math classroom: the effects of an autonomy-supportive environment. *Frontiers in Psychology*, 10, 298-332.



- Cedeño, M. E., Mawyin, F. A., & Jalil, N. J. (2024). Indicadores para diagnosticar contextos con abandono escolar en zonas rurales del Ecuador. *Márgenes*, 12(1), 23-36.
- Collados, L., Hernández, M., & Moya, A. (2024). Desmotivación en formación profesional: una aproximación desde la educación en valores. *Revista Científica UISRAEL*, 11(2), 95-116.
- Díaz, J. C. (2017). Experiencia de gamificación en primaria en el aprendizaje de Sistemas digitales. *USAL revistas*, 18(2), 85-105.
- Díez, J. C., Bañeres, D., & Serra, M. (2017). Experiencia de gamificación en primaria en el aprendizaje de Sistemas digitales. *USAL revistas*, 18(2), 85-105.
- Faraón, F., Gallego, C., Villagrà, P., Satorre, R., & Molina, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: Lecciones aprendidas. *RUA*, 4(1).
- Galende, C. (2023). Revisión sistemática: El efecto de la gamificación sobre el alumnado en Educación Primaria y Educación Secundaria. *Educación y Futuro*, 181-208.
- Gallardo, J. (2018). Teorías sobre la gamificación y su importancia como recurso educativo para el desarrollo motivacional infantil. *Revista HEKADEMOS*, 24, 41-51.
- Iquise, M., & Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Lima.
- Lahera, D., & Pérez, F. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 9(1).
- Llopis, M., & Balaguer, P. (2016). *El uso del juego en educación. Gamificación en métodos pedagógicos activos y globalizadores. Conceptualización y propuesta de aplicación*.
- Marin, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27.
- Mariño, R., Barreira, E., Rego, L., & Irscher, M. (2021). La formación inicial y continua del cuerpo docente de FP: satisfacción y competencia percibida en tiempos de crisis. *Reifop*, 24(2).
- Maya, N. (2018). *Conocer el cerebro para la excelencia de educación*.
- Mera, J. A. (2016). Gamificación una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas, experiencia significativa en la Universidad Cooperativa de Colombia sede Popayán. *Revista científica*(16).



- Ministerio de Educación y Formación Profesional . (2021). *Datos y cifras. Curso escolar 2021/2022. Secretaría General Técnica*. Obtenido de <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:b9311a59-9e97-45e6-b912-7efe9f3b1f16/datos-y-cifras-2021-2022-espanol.pdf>
- Reyes, Y., Cañizares, R., & Vargas, K. G. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas, 13(6)*, 158-178.
- San Andrés-Soledispa, E., San Andrés-La, E., & Pazmiño-Campuzano, M. (2021). La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Matemática. *Polo del Conocimiento, 6(2)*, 670-685.
- Vázquez, A. (2016). El uso de actividades gamificadas para enseñar la naturaleza del conocimiento científico y tecnológico. *Revista Educar, 53(1)*, 12-23.
- Vergara, D., Mezquita, J., & Gómez, A. (2019). Metodología innovadora basada en la gamificación educativa. *Revista Experiencias y Reflexiones sobre la Formación Inicial del Profesorado de Enseñanza Secundaria, 23(1)*, 64-82.

