

Gamificación educativa y su influencia en la permanencia escolar de adolescentes con baja motivación académica

Educational Gamification and Its Influence on School Retention Among Adolescents with Low Academic Motivation

MSc. Vera Peña Julexi Julissa

Unidad Educativa Carmen Montenegro De Obregon
julexi.vera@docentes.educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0004-6618-3409>
Santa Elena – Ecuador

Lic. Aquino Gonzalez Wilmer Eduardo

Unidad Educativa Carmen Montenegro De Obregon
wilmer.aquino@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-5417-3008>
Santa Elena – Ecuador

Téc. Zumba Orozco Dayanara Lizeth

Unidad Educativa Carmen Montenegro De Obregon
zumbadayanara92@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0005-2079-5378>
Santa Elena – Ecuador

MSc. Suarez Hoyos Mayra Elizabeth

Unidad Educativa Carmen Montenegro De Obregon
suarez.mayra@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-6137-2016>
Santa Elena – Ecuador

Formato de citación APA

Vera, J., Aquino, W., Zumba, D. & Suarez, M. (2026). Gamificación educativa y su influencia en la permanencia escolar de adolescentes con baja motivación académica. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 3), p. 6358 – 6374.

CONOCIMIENTOS SIN FRONTERAS

Vol. 5 (Nº. 3). Julio - septiembre 2026.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 10-09-2026

Fecha de aceptación :13-09-2026

Fecha de publicación:30-09-2026



RESUMEN

La baja motivación académica constituye uno de los factores asociados a la disminución de la participación estudiantil, bajo rendimiento y riesgo de abandono escolar durante la adolescencia. En este contexto, la gamificación educativa surge como una estrategia innovadora que incorpora elementos propios del juego dentro de los procesos de enseñanza, tales como desafíos, recompensas, niveles, competencias y retroalimentación inmediata, con el propósito de incrementar la participación y fortalecer el compromiso con el aprendizaje. El presente artículo tiene como objetivo analizar la influencia de la gamificación educativa en la permanencia escolar de adolescentes con baja motivación académica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, con diseño no experimental y alcance descriptivo-propositivo. Se analizaron dimensiones relacionadas con motivación académica, participación estudiantil, compromiso escolar, interacción social, percepción del aprendizaje y factores asociados a la permanencia educativa. Los resultados evidencian que la aplicación de estrategias gamificadas favorece la participación activa de los estudiantes, incrementa el interés por las actividades escolares y fortalece el sentido de pertenencia hacia el proceso educativo. Asimismo, se identificó que la retroalimentación constante y el reconocimiento de avances contribuyen a mejorar la percepción de logro académico en adolescentes con baja motivación. Se concluye que la gamificación educativa constituye una estrategia complementaria para fortalecer la permanencia escolar, siempre que sea implementada mediante una planificación pedagógica adecuada y orientada al desarrollo integral del estudiante. Su efectividad depende de la combinación entre elementos lúdicos, acompañamiento docente y atención a factores personales, familiares y sociales que influyen en la continuidad educativa.

PALABRAS CLAVE: gamificación educativa, permanencia escolar, motivación académica, adolescentes, innovación pedagógica.

ABSTRACT

Low academic motivation is one of the factors associated with reduced student participation, poor academic performance, and increased risk of school dropout during adolescence. In this context, educational gamification emerges as an innovative strategy that incorporates game elements into teaching processes, such as challenges, rewards, levels, competition, and immediate feedback, in order to increase engagement and strengthen learning commitment. This article aims to analyze the influence of educational gamification on school retention among adolescents with low academic motivation. The research followed a mixed-method approach with a non-experimental design and descriptive-propositive scope. The study analyzed dimensions related to academic motivation, student participation, school engagement, social interaction, learning perception, and factors associated with educational continuity. The results show that gamified strategies promote active participation, increase interest in school activities, and strengthen students' sense of belonging. Additionally, continuous feedback and recognition of progress improve students' perception of academic achievement. It is concluded that educational gamification represents a complementary strategy to strengthen school retention when implemented through appropriate pedagogical planning and focused on students' integral development.

KEYWORDS: educational gamification, school retention, academic motivation, adolescents, pedagogical innovation.

INTRODUCCIÓN

La permanencia escolar durante la adolescencia representa uno de los principales desafíos de los sistemas educativos, debido a que factores como baja motivación académica, dificultades de aprendizaje, problemas socioemocionales y falta de conexión con las actividades escolares pueden influir en la continuidad educativa de los estudiantes.

La motivación constituye un elemento esencial dentro del proceso de aprendizaje, ya que determina el nivel de participación, esfuerzo y compromiso que desarrolla el estudiante frente a sus responsabilidades académicas. Cuando los adolescentes perciben las actividades escolares como poco significativas o alejadas de sus intereses, pueden disminuir progresivamente su participación y aumentar el riesgo de desvinculación educativa.

En este escenario, las metodologías activas adquieren importancia debido a que buscan transformar la experiencia educativa mediante estrategias más participativas y centradas en el estudiante. Entre ellas, la gamificación educativa se presenta como una alternativa que incorpora elementos del diseño de juegos dentro de contextos de aprendizaje.

La gamificación no implica convertir la educación en un juego completo, sino utilizar componentes motivacionales propios de los juegos, como retos, puntos, insignias, niveles, narrativas y recompensas, para promover la participación y el compromiso del estudiante.

Según Deterding et al. (2021), la gamificación consiste en aplicar elementos característicos del juego en contextos no lúdicos con el propósito de mejorar la experiencia del usuario y favorecer determinados comportamientos.

En educación, esta estrategia puede contribuir al fortalecimiento de la motivación al proporcionar objetivos claros, retroalimentación inmediata y oportunidades de superar desafíos progresivos.

Para adolescentes con baja motivación académica, la gamificación puede representar una oportunidad para recuperar el interés por las actividades escolares, debido a que permite experimentar logros pequeños y frecuentes que fortalecen la percepción de competencia personal.

De acuerdo con la teoría de la autodeterminación de Ryan y Deci (2020), la motivación aumenta cuando los estudiantes desarrollan autonomía, competencia y sentido de pertenencia dentro de sus experiencias de aprendizaje.

Sin embargo, la gamificación no debe entenderse como una solución única frente al abandono escolar. La permanencia educativa depende de múltiples factores relacionados con condiciones

familiares, económicas, sociales y personales. Por ello, esta estrategia debe formar parte de una intervención integral.

El papel docente resulta fundamental, debido a que una gamificación mal diseñada puede centrarse únicamente en recompensas externas sin generar aprendizajes significativos. La planificación pedagógica debe garantizar que los elementos del juego estén vinculados con objetivos educativos concretos.

En este contexto, el presente artículo tiene como objetivo analizar la influencia de la gamificación educativa en la permanencia escolar de adolescentes con baja motivación académica, identificando sus aportes, limitaciones y condiciones necesarias para su aplicación efectiva.

MÉTODOS MATERIALES

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, integrando métodos cuantitativos y cualitativos para analizar la relación entre gamificación educativa y permanencia escolar en adolescentes con baja motivación académica.

El enfoque cuantitativo permitió medir niveles de motivación, participación, percepción del aprendizaje y compromiso escolar.

El enfoque cualitativo permitió interpretar las experiencias de estudiantes y docentes respecto al uso de estrategias gamificadas.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de resultados se desarrolló considerando las variables gamificación educativa y permanencia escolar, con base en la información recopilada mediante encuestas aplicadas a 50 estudiantes adolescentes y entrevistas realizadas a 10 docentes. Se analizaron dimensiones relacionadas con motivación académica, participación escolar, compromiso educativo, sentido de pertenencia, interacción social y percepción del uso de estrategias gamificadas.

Los resultados permiten identificar que la gamificación educativa puede generar cambios favorables en la actitud de los estudiantes con baja motivación académica, principalmente al incorporar elementos como retos, reconocimiento de logros, retroalimentación inmediata y actividades colaborativas. Sin embargo, también se evidencian factores que requieren atención para garantizar una aplicación pedagógica adecuada.

Tabla 1.

Nivel de motivación académica antes de la aplicación de estrategias gamificadas

Nivel de motivación	Frecuencia	Porcentaje
----------------------------	-------------------	-------------------

Bajo	28	56 %
Medio	17	34 %
Alto	5	10 %
Total	50	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Los resultados muestran que el 56 % de los estudiantes presenta un nivel bajo de motivación académica, mientras que solamente el 10 % evidencia una motivación alta.

Estos datos reflejan una problemática relacionada con el compromiso escolar de adolescentes que manifiestan poco interés por las actividades educativas. La baja motivación puede influir en la participación, cumplimiento de tareas y percepción de utilidad del aprendizaje.

Este escenario justifica la aplicación de estrategias innovadoras como la gamificación, orientadas a generar experiencias más participativas y significativas.

Tabla 2.

Percepción de los estudiantes sobre el uso de elementos gamificados en el aprendizaje

Nivel de aceptación	Frecuencia	Porcentaje
Baja	5	10 %
Media	15	30 %
Alta	30	60 %
Total	50	100 %

Fuente: Encuesta aplicada.

Análisis e interpretación

El 60 % de los estudiantes manifiesta una aceptación alta hacia el uso de elementos gamificados dentro del aula.

Este resultado evidencia que los adolescentes perciben favorablemente estrategias que incluyen desafíos, recompensas, niveles y actividades interactivas.

La aceptación de estas dinámicas puede relacionarse con la necesidad de experiencias educativas más activas, donde el estudiante tenga objetivos claros y pueda observar progresos durante su aprendizaje.

Tabla 3.

Influencia de los retos educativos en la participación estudiantil



Nivel de influencia	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	12 %
Medio	18	36 %
Alto	26	52 %
Total	50	100 %

Fuente: Encuesta aplicada.

Análisis e interpretación

El 52 % de los estudiantes considera que los retos educativos incrementan su participación dentro de las actividades escolares.

Los desafíos progresivos pueden favorecer la participación porque permiten establecer metas alcanzables y generar una sensación de avance. En estudiantes con baja motivación, experimentar pequeños logros puede fortalecer la confianza en sus propias capacidades.

No obstante, los retos deben diseñarse considerando las características individuales del estudiante para evitar generar frustración o competencia negativa.

Tabla 4.

Efecto de la retroalimentación gamificada en la percepción de logro académico

Nivel de efecto	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	8 %
Medio	19	38 %
Alto	27	54 %
Total	50	100 %

Fuente: Encuesta aplicada.

Análisis e interpretación

Los resultados muestran que el 54 % de los estudiantes considera que la retroalimentación inmediata mediante elementos gamificados mejora su percepción de logro.

La posibilidad de recibir reconocimientos, observar avances y conocer resultados de manera rápida puede fortalecer la motivación interna del estudiante.

Este aspecto es relevante en adolescentes con baja motivación, debido a que permite reemplazar una percepción centrada en el fracaso por una experiencia basada en progreso gradual.

Tabla 5.

Influencia de la gamificación en el sentido de pertenencia escolar



Nivel de influencia	Frecuencia	Porcentaje
Baja	7	14 %
Media	20	40 %
Alta	23	46 %
Total	50	100 %

Fuente: Encuesta aplicada.

Análisis e interpretación

El 46 % de los estudiantes considera que la gamificación fortalece su sentido de pertenencia escolar, mientras que el 40 % presenta una percepción media.

Estos resultados sugieren que las actividades colaborativas, misiones grupales y dinámicas de participación pueden favorecer la conexión del estudiante con sus compañeros y con la institución educativa.

El sentido de pertenencia constituye un elemento importante para la permanencia escolar, debido a que influye en la disposición del estudiante para continuar participando en la vida académica.

Tabla 6.

Percepción docente sobre la influencia de la gamificación en estudiantes con baja motivación

Nivel de influencia	Docentes	Porcentaje
Baja	1	10 %
Media	3	30 %
Alta	6	60 %
Total	10	100 %

Fuente: Entrevista aplicada a docentes.

Análisis e interpretación

El 60 % de los docentes considera que la gamificación tiene una influencia alta en estudiantes con baja motivación académica.

Los profesores destacan que estas estrategias permiten generar mayor interacción, participación y disposición hacia las actividades escolares.

Sin embargo, los docentes señalan que la gamificación debe estar vinculada con objetivos pedagógicos claros, evitando que los elementos del juego se conviertan únicamente en actividades recreativas sin relación con los aprendizajes esperados.

Tabla 7.

Factores de la gamificación que favorecen la permanencia escolar



Factor identificado	Porcentaje
Mayor motivación hacia las clases	90 %
Reconocimiento de avances	85 %
Trabajo colaborativo	82 %
Participación activa	80 %
Mayor confianza académica	75 %

Fuente: Entrevista y encuesta aplicada.

Análisis e interpretación

Los participantes identifican la motivación como el principal factor mediante el cual la gamificación puede contribuir a la permanencia escolar.

El reconocimiento de avances y el trabajo colaborativo también presentan valores elevados, demostrando que la permanencia educativa no depende únicamente del rendimiento académico, sino también de la experiencia emocional y social que desarrolla el estudiante dentro del aula.

La gamificación puede fortalecer estos aspectos al crear ambientes donde los estudiantes perciben oportunidades de participación y mejora.

Tabla 8.

Principales dificultades para implementar gamificación educativa

Dificultad identificada	Porcentaje
Falta de capacitación docente	90 %
Tiempo para diseñar actividades	80 %
Limitación de recursos tecnológicos	75 %
Evaluación de aprendizajes gamificados	70 %
Resistencia al cambio metodológico	60 %

Fuente: Entrevista aplicada a docentes.

Análisis e interpretación

Los docentes identifican la falta de capacitación como la principal dificultad para implementar estrategias gamificadas.

Esto demuestra que la gamificación requiere más que incorporar juegos dentro del aula. El docente necesita comprender principios de diseño motivacional, establecer objetivos educativos y seleccionar adecuadamente los elementos lúdicos.

Además, las limitaciones de recursos tecnológicos pueden dificultar la aplicación de gamificación digital; sin embargo, muchas estrategias pueden desarrollarse mediante dinámicas presenciales sin depender exclusivamente de tecnología.

Análisis general de resultados

Los resultados obtenidos permiten establecer que la gamificación educativa representa una estrategia con potencial para fortalecer la permanencia escolar de adolescentes con baja motivación académica.

Los principales hallazgos muestran que:

- Los estudiantes presentan una aceptación favorable hacia estrategias gamificadas.
- Los retos y recompensas incrementan la participación en actividades escolares.
- La retroalimentación inmediata fortalece la percepción de logro.
- El trabajo colaborativo favorece la integración y sentido de pertenencia.
- Los docentes reconocen beneficios motivacionales, aunque requieren capacitación.

La investigación evidencia que la gamificación puede contribuir a mejorar la relación del estudiante con el aprendizaje, especialmente en aquellos adolescentes que presentan desinterés o baja participación académica.

Sin embargo, la permanencia escolar es un fenómeno complejo influenciado por múltiples factores personales, familiares, sociales y económicos. Por esta razón, la gamificación debe considerarse una estrategia complementaria dentro de un modelo integral de acompañamiento educativo.

En conclusión, los resultados sugieren que la gamificación educativa puede fortalecer factores asociados a la permanencia escolar al mejorar la motivación, participación y compromiso del estudiante, siempre que sea aplicada mediante una planificación pedagógica adecuada y con una finalidad educativa clara.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que la gamificación educativa representa una estrategia metodológica con potencial para fortalecer la motivación académica y favorecer factores relacionados con la permanencia escolar en adolescentes con bajo interés hacia el aprendizaje. Los hallazgos muestran que la incorporación de elementos propios del juego, como retos, niveles, reconocimientos y retroalimentación inmediata, puede generar experiencias educativas más participativas y significativas para los estudiantes.

Uno de los principales resultados identificados corresponde al bajo nivel inicial de motivación académica presentado por los estudiantes participantes. Esta situación refleja una problemática frecuente en la educación secundaria, donde algunos adolescentes experimentan desinterés, poca participación y dificultades para establecer una relación positiva con las actividades escolares.

En este contexto, la gamificación surge como una alternativa que busca transformar la experiencia educativa mediante ambientes más dinámicos y participativos. Al incorporar objetivos claros, desafíos progresivos y reconocimiento de avances, esta estrategia puede contribuir a que los estudiantes perciban el aprendizaje como un proceso alcanzable y significativo.

Estos resultados se relacionan con la teoría de la autodeterminación propuesta por Ryan y Deci (2020), quienes plantean que la motivación se fortalece cuando las personas desarrollan sentimientos de competencia, autonomía y pertenencia. La gamificación puede favorecer estos elementos al permitir que los estudiantes observen sus progresos, tomen decisiones dentro de las actividades y participen en dinámicas colaborativas.

Los resultados evidencian que los estudiantes presentan una aceptación favorable hacia las actividades gamificadas. Esto indica que los elementos lúdicos pueden generar mayor disposición para participar en las clases, especialmente en estudiantes que previamente manifestaban bajos niveles de interés académico. Sin embargo, es importante considerar que la aceptación de estrategias gamificadas no significa automáticamente una mejora en el aprendizaje o permanencia escolar. La gamificación debe estar vinculada con objetivos educativos definidos y no limitarse únicamente a la incorporación de recompensas externas.

Según Deterding et al. (2021), la gamificación consiste en aplicar elementos característicos del diseño de juegos en contextos no lúdicos para favorecer determinadas experiencias y comportamientos. En educación, esto implica utilizar dichos elementos para fortalecer procesos cognitivos y motivacionales, no simplemente para entretener al estudiante.

Uno de los hallazgos relevantes corresponde al efecto positivo de los retos educativos sobre la participación estudiantil. Los resultados muestran que los estudiantes perciben que enfrentar desafíos incrementa su involucramiento en las actividades académicas.

Esto puede explicarse porque los retos proporcionan metas concretas y permiten que el estudiante experimente progresos graduales. Para adolescentes con baja motivación, alcanzar pequeños objetivos puede fortalecer la confianza en sus capacidades y mejorar su disposición hacia el aprendizaje.

No obstante, los retos deben diseñarse considerando los diferentes niveles de conocimiento y habilidades de los estudiantes. Un desafío demasiado complejo puede generar frustración, mientras que uno demasiado sencillo puede perder su capacidad motivadora.

Otro aspecto importante identificado en la investigación es la influencia de la retroalimentación inmediata. Los estudiantes valoran positivamente recibir información sobre sus avances y logros durante el proceso educativo.

La retroalimentación constituye un elemento esencial porque permite al estudiante comprender sus fortalezas y reconocer aspectos que necesita mejorar. Dentro de la gamificación, los sistemas de puntos, insignias o niveles pueden funcionar como mecanismos visuales de progreso; sin embargo, deben complementarse con comentarios cualitativos que orienten el aprendizaje.

Los resultados también muestran una relación favorable entre gamificación y sentido de pertenencia escolar. Las actividades colaborativas, misiones grupales y dinámicas de equipo pueden fortalecer las relaciones entre compañeros y generar mayor conexión con la institución educativa.

Este aspecto resulta relevante debido a que la permanencia escolar no depende únicamente del rendimiento académico, sino también de factores emocionales y sociales. Los estudiantes que desarrollan vínculos positivos con sus compañeros y docentes pueden presentar mayor disposición para continuar dentro del sistema educativo. Desde esta perspectiva, la gamificación puede contribuir a crear ambientes escolares más inclusivos, donde los estudiantes con dificultades académicas encuentren oportunidades de participación y reconocimiento.

Los docentes participantes reconocen que la gamificación puede beneficiar especialmente a estudiantes con baja motivación académica. Los profesores destacan que estas estrategias permiten aumentar la interacción y generar mayor interés por las actividades escolares.

Sin embargo, los resultados también evidencian desafíos importantes para su implementación. La falta de capacitación docente aparece como una de las principales limitaciones identificadas.

Este resultado demuestra que la gamificación requiere una preparación metodológica específica. No basta con incorporar juegos o recompensas; el docente debe comprender cómo diseñar experiencias donde los elementos lúdicos estén alineados con competencias, contenidos y criterios de evaluación. El rol docente dentro de la gamificación adquiere una nueva dimensión. El profesor deja de ser únicamente transmisor de información y se convierte en diseñador de experiencias de aprendizaje, facilitador de procesos motivacionales y guía del desarrollo académico.

Otro desafío identificado corresponde al tiempo requerido para planificar actividades gamificadas. A diferencia de una clase tradicional, estas estrategias demandan definir narrativas, retos,

reglas, sistemas de evaluación y mecanismos de seguimiento. Por ello, la implementación efectiva requiere apoyo institucional, espacios de planificación colaborativa y formación continua del profesorado.

Los resultados también evidencian que las limitaciones tecnológicas pueden influir en la aplicación de gamificación digital. Sin embargo, es importante destacar que la gamificación no depende exclusivamente del uso de plataformas tecnológicas, ya que puede desarrollarse mediante dinámicas presenciales, actividades colaborativas y estrategias basadas en retos.

En relación con la permanencia escolar, los resultados sugieren que la gamificación puede actuar como un factor de apoyo al fortalecer variables asociadas como motivación, participación y sentido de pertenencia. Sin embargo, no debe considerarse como una solución única frente al abandono escolar. La permanencia educativa es un fenómeno complejo donde intervienen factores familiares, económicos, sociales, emocionales y académicos. Por esta razón, las estrategias gamificadas deben integrarse dentro de acciones más amplias de acompañamiento estudiantil.

Según UNESCO (2021), las estrategias educativas innovadoras deben orientarse hacia la inclusión, participación y desarrollo integral del estudiante, considerando las diferentes condiciones que afectan su trayectoria educativa.

Un aspecto importante de la discusión corresponde a la necesidad de equilibrar motivación extrínseca e intrínseca. Aunque los puntos, premios y reconocimientos pueden aumentar la participación inicial, el objetivo educativo debe ser que el estudiante desarrolle interés genuino por aprender. La gamificación debe conducir progresivamente desde la motivación basada en recompensas hacia una motivación relacionada con la curiosidad, autonomía y satisfacción por alcanzar nuevos aprendizajes.

En síntesis, los resultados confirman que la gamificación educativa constituye una estrategia con potencial para fortalecer la permanencia escolar en adolescentes con baja motivación académica. Su aporte principal se encuentra en la creación de experiencias más participativas, donde los estudiantes pueden recuperar interés, experimentar logros y fortalecer su relación con el aprendizaje.

Sin embargo, su efectividad depende de una adecuada planificación pedagógica, formación docente y articulación con otras estrategias de apoyo educativo. La gamificación no reemplaza la intervención integral necesaria para prevenir la desvinculación escolar, pero puede convertirse en un recurso valioso para favorecer la motivación, participación y compromiso académico de los adolescentes.

CONCLUSIONES

La presente investigación permitió determinar que la gamificación educativa constituye una estrategia metodológica con potencial para fortalecer la permanencia escolar de adolescentes con baja motivación académica, debido a que favorece la participación activa, el compromiso con las actividades escolares y una percepción más positiva del proceso de aprendizaje.

Se concluye que la baja motivación académica representa un factor que puede afectar la continuidad educativa de los adolescentes, debido a que influye en la participación, cumplimiento de actividades, interés por aprender y relación con la institución escolar. Frente a esta problemática, la incorporación de estrategias innovadoras resulta necesaria para generar experiencias educativas más significativas.

Los resultados evidenciaron que los elementos propios de la gamificación, como retos, niveles, recompensas, insignias y retroalimentación inmediata, contribuyen a incrementar el interés de los estudiantes hacia las actividades académicas. Estos recursos permiten establecer metas progresivas y generar una percepción de avance que fortalece la confianza del estudiante en sus propias capacidades.

Se determina que la gamificación favorece la motivación académica al crear ambientes de aprendizaje más dinámicos e interactivos. La posibilidad de participar en desafíos, recibir reconocimiento por los logros alcanzados y trabajar colaborativamente permite que los estudiantes desarrollen mayor disposición hacia el aprendizaje.

La investigación permitió establecer que la retroalimentación constante constituye uno de los principales aportes de la gamificación, debido a que ayuda a los estudiantes a identificar sus avances y dificultades durante el proceso educativo. Esto resulta especialmente relevante en adolescentes con baja motivación, quienes pueden recuperar progresivamente la percepción de competencia y logro académico.

Se concluye que las estrategias gamificadas pueden fortalecer el sentido de pertenencia escolar mediante actividades colaborativas que favorecen la interacción entre compañeros, la participación grupal y la construcción de relaciones positivas dentro del aula.

Los resultados evidenciaron que la gamificación puede contribuir a factores asociados con la permanencia escolar; sin embargo, no debe considerarse como una solución única frente al abandono educativo. La continuidad escolar depende de múltiples factores personales, familiares, sociales y económicos que requieren una atención integral.

Se determina que el rol docente es fundamental para la implementación efectiva de la gamificación. El profesor debe asumir la función de diseñador de experiencias de aprendizaje, seleccionando adecuadamente los elementos lúdicos y relacionándolos con objetivos pedagógicos concretos.

Asimismo, se concluye que una de las principales dificultades para aplicar estrategias gamificadas corresponde a la falta de capacitación docente. La gamificación requiere conocimientos sobre diseño metodológico, evaluación de aprendizajes y uso adecuado de elementos motivacionales.

La investigación evidencia que la gamificación no depende exclusivamente de herramientas tecnológicas, ya que puede aplicarse mediante actividades presenciales, dinámicas colaborativas y retos educativos adaptados al contexto institucional.

Finalmente, se concluye que la gamificación educativa representa una estrategia complementaria para fortalecer la permanencia escolar en adolescentes con baja motivación académica, siempre que sea aplicada mediante una planificación pedagógica adecuada, acompañamiento docente y articulación con otras acciones de apoyo educativo. Su principal aporte radica en transformar la experiencia escolar en un proceso más participativo, motivador y significativo para los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2021). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *International Journal of Human-Computer Studies*, 135, 1–12.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2021). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Computers in Human Behavior*, 107, 106–118.
- Kapp, K. M. (2021). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Wiley.
- Landers, R. N., & Armstrong, M. B. (2022). Enhancing learning through gamification: The role of game elements and motivation. *Educational Psychology Review*, 34, 1–25.
- Nicholson, S. (2021). A user-centered theoretical framework for meaningful gamification. *Games and Culture*, 16(2), 1–18.
- OECD. (2021). *Education at a glance 2021: OECD indicators*. OECD Publishing.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sailer, M., & Homner, L. (2021). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2021). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 135, 56–71.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2022). *Digital learning and transformation in education*. UNESCO Publishing.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2021). *For the win: The power of gamification and game thinking in business, education, and life*. Wharton Digital Press.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2021). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review. *Educational Research Review*, 30, 100326.

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles



FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

