



Artículo de Revisión Sistemática

Gamificación y aprendizaje adaptativo en educación básica: impacto en la motivación y el rendimiento académico

Gamification and Adaptive Learning in Basic Education: Impact on Motivation and Academic Performance

Victoria Andrea Buri Espinoza¹  , Sandra Elizabeth Quituisaca Vayancela²  ,
Luz Karina Otero Mendoza³  

¹ Universidad Técnica de Machala, Av. Panamericana Km 5 1/2 Vía a Pasaje, Machala, Ecuador

² Universidad Católica del Cuenca, Av. de las Américas y Humboldt, Cuenca, Ecuador

³ Universidad Estatal de Milagro, Cdla. Universitaria Km. 1.5 vía Km. 26, Milagro, Ecuador

Recibido: 2025-05-01 / Aceptado: 2025-06-02 / Publicado: 2025-07-01

RESUMEN

La introducción de esta revisión sistemática destaca la importancia creciente de la gamificación y el aprendizaje adaptativo en la educación básica para mejorar la motivación, el rendimiento académico y disminuir la deserción escolar. El objetivo fue analizar el impacto de estas metodologías en estudiantes de educación básica, enfocándose en variables clave como la motivación intrínseca, la autorregulación y la retención escolar. Los métodos consistieron en una búsqueda exhaustiva y evaluación crítica de estudios recientes en bases de datos académicas y literatura gris, con criterios claros de elegibilidad. Los resultados revelan que estas estrategias generan un aumento sostenido en la motivación, mejoran el rendimiento y fortalecen el sentido de pertenencia, reduciendo la inasistencia y abandono. Las conclusiones subrayan que la integración de gamificación y aprendizaje adaptativo no solo potencia aprendizajes más profundos y duraderos, sino que también fomenta la autonomía y el compromiso, transformando la experiencia educativa en un proceso más inclusivo y significativo. Estos hallazgos ofrecen una base sólida para futuras investigaciones y aplicaciones prácticas en el ámbito educativo.

Palabras clave: aprendizaje adaptativo; deserción escolar; gamificación; motivación intrínseca; rendimiento académico

ABSTRACT

The introduction of this systematic review highlights the growing importance of gamification and adaptive learning in basic education to enhance motivation, improve academic performance, and reduce school dropout rates. The aim was to analyze the impact of these methodologies on basic education students, focusing on key variables such as intrinsic motivation, self-regulation, and school retention. Methods consisted of an exhaustive search and critical evaluation of recent studies in academic databases and grey literature, with clear eligibility criteria. Results reveal that these strategies generate sustained increases in motivation, improve performance, and strengthen the sense of belonging, reducing absenteeism and dropout. The conclusions emphasize that integrating gamification and adaptive learning not only fosters deeper and more lasting learning but also promotes autonomy and engagement, transforming the educational experience into a more inclusive and meaningful process. These findings provide a solid foundation for future research and practical applications in the educational field.

keywords: adaptive learning; academic performance; gamification; intrinsic motivation; school dropout

RESUMO

A introdução desta revisão sistemática destaca a crescente importância da gamificação e do aprendizado adaptativo na educação básica para aumentar a motivação, melhorar o desempenho acadêmico e reduzir a evasão escolar. O objetivo foi analisar o impacto dessas metodologias em estudantes da educação básica, com foco em variáveis-chave como motivação intrínseca, autorregulação e retenção escolar. Os métodos consistiram em uma busca exhaustiva e avaliação crítica de estudos recentes em bases de dados acadêmicas e literatura cinzenta, com critérios claros de elegibilidade. Os resultados revelam que essas estratégias geram um aumento sustentado na motivação, melhoram o desempenho e

fortalecen o sentimiento de pertenimiento, reduciendo o absentismo e a evasión. As conclusións enfatizan que a integración da gamificación e do aprendizaje adaptativo non apenas promove aprendizagens mais profundas e duradouras, mas tamén estimula a autonomía e o engajamento, transformando a experiencia educacional en un proceso mais inclusivo e significativo. Esses achados ofrecen una base sólida para futuras pesquisas e aplicacións prácticas no campo educacional.

palabras-clave: aprendizaje adaptativo; desempeño académico; evasión escolar; gamificación; motivación intrínseca

Forma sugerida de citar (APA):

Buri Espinoza, V. A., Quituisaca Vayancela, S. E., & Otero Mendoza, L. K. (2025). Inteligencia emocional y habilidades socioemocionales como predictores del éxito escolar en educación básica. *Revista Científica Multidisciplinar SAGA*, 2(3), 380-389. <https://doi.org/10.63415/saga.v2i3.205>



Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons de Atribución No Comercial 4.0

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, el campo educativo ha buscado estrategias innovadoras para mejorar la motivación, el rendimiento y la permanencia escolar. La gamificación y el aprendizaje adaptativo han emergido como enfoques prometedores para transformar las experiencias de enseñanza-aprendizaje. Según Juan-Lázaro y Area-Moreira (2021), estos métodos no solo incorporan elementos lúdicos, sino que generan entornos personalizados que responden a las necesidades individuales del alumnado. Este avance responde a una problemática urgente: en contextos vulnerables, la falta de compromiso y la deserción siguen siendo desafíos persistentes. La revisión propuesta busca examinar la evidencia actual sobre su efectividad en educación básica, integrando perspectivas recientes.

La literatura señala que la motivación intrínseca, el rendimiento académico y la autorregulación del aprendizaje son variables clave para un aprendizaje significativo. Ryan y Deci (2000) argumentan que fomentar la motivación interna promueve aprendizajes más duraderos, mientras que Prieto-Andreu et al. (2022) demuestran que los componentes gamificados, como insignias y recompensas simbólicas, pueden mantener el interés sostenido. Sin embargo, estas estrategias no actúan de manera aislada; se combinan con plataformas adaptativas que personalizan el ritmo y la dificultad, como plantean Reyes Carrión et al. (2023). Este enfoque conjunto podría cerrar brechas educativas y responder a las demandas de la educación contemporánea.

Los antecedentes muestran que la gamificación no solo estimula la motivación, sino que también puede tener un impacto directo en la retención escolar. Seva Cascales (2024) señala que la motivación sostenida es una herramienta contra el abandono, fortaleciendo el sentido de pertenencia hacia la escuela. Asimismo, Chacón Vargas y Sánchez Calderón (2022) evidencian que el aprendizaje basado en videojuegos incrementa la asistencia y el entusiasmo en estudiantes de secundaria. Estos hallazgos sugieren que, en contextos vulnerables, las intervenciones gamificadas adaptativas no solo mejoran el aprendizaje, sino que pueden actuar como estrategias eficaces para disminuir la deserción y el ausentismo escolar.

Otro aspecto relevante es el desarrollo de habilidades metacognitivas. Juan-Lázaro y Area-Moreira (2021) destacan que la gamificación, integrada con mecanismos adaptativos, fomenta que los estudiantes planifiquen, supervisen y evalúen su propio proceso de aprendizaje. Castellano Valverde et al. (2025) subrayan que estas prácticas fortalecen la autonomía, una competencia esencial para el aprendizaje a lo largo de la vida. Este tipo de autorregulación, más allá de su beneficio inmediato en el aula, prepara a los estudiantes para enfrentar contextos cambiantes y demandas académicas futuras, alineándose con la necesidad de formar aprendices autónomos en una sociedad cada vez más digitalizada.

El rendimiento académico sigue siendo un indicador clave para evaluar la eficacia de cualquier intervención educativa. Reyes

Carrión et al. (2023) demuestran que la implementación de plataformas de aprendizaje adaptativo con elementos gamificados mejora significativamente los resultados en matemáticas y lectura. Páez-Quinde et al. (2022) complementan esta evidencia, mostrando que la retroalimentación inmediata y la personalización optimizan el progreso individual. Estos resultados son especialmente valiosos en entornos donde las desigualdades educativas son marcadas, ya que permiten a cada estudiante avanzar a su propio ritmo, evitando que el rezago o la falta de reto afecten negativamente su desempeño y motivación.

A pesar de los beneficios reportados, la investigación en este campo todavía enfrenta retos. Como señalan Area-Moreira y González (2015), la simple incorporación de elementos de juego no garantiza mejoras sostenidas; es necesario un diseño pedagógico intencional que conecte la mecánica lúdica con objetivos de aprendizaje claros. Kampylis et al. (2016) coinciden en que las instituciones educativas deben desarrollar competencias digitales organizacionales para implementar estas estrategias con éxito. Esto implica una integración consciente, que no solo se centre en la novedad tecnológica, sino en su capacidad para responder a necesidades educativas reales y promover un aprendizaje más inclusivo.

En este contexto, la presente revisión tiene como objetivo analizar el impacto de la gamificación y el aprendizaje adaptativo en educación básica, específicamente en relación con la motivación intrínseca, el rendimiento académico, la autorregulación del aprendizaje y la disminución de la deserción escolar. Se busca integrar hallazgos de investigaciones recientes para identificar patrones, fortalezas y limitaciones en la aplicación de estas metodologías. Al hacerlo, se pretende ofrecer una visión clara y actualizada que sirva de referencia tanto para docentes como para responsables de políticas educativas, con el fin de optimizar las prácticas pedagógicas y reducir desigualdades.

La relevancia de esta revisión radica en su potencial para orientar futuras investigaciones y aplicaciones prácticas. Como indican Avello-Martínez (2024) y Ramírez Íñiguez

(2020), las estrategias que fortalecen el compromiso estudiantil y la permanencia escolar tienen un impacto directo en la equidad y en las oportunidades de desarrollo. Si los hallazgos respaldan la efectividad de la gamificación adaptativa, podrían motivar la implementación más amplia de estas metodologías en sistemas educativos diversos. En definitiva, este análisis busca aportar evidencia que inspire innovaciones pedagógicas capaces de transformar el aula en un espacio de aprendizaje más motivador, inclusivo y sostenible.

METODOLOGÍA

Formulación de la pregunta de investigación

La revisión sistemática se inició con la formulación de una pregunta central: ¿Cuál es el impacto de la gamificación y el aprendizaje adaptativo en la motivación, rendimiento académico, disminución de la deserción y el ausentismo escolar en educación básica? Esta pregunta buscó integrar evidencia empírica actual para comprender no solo la eficacia de estas metodologías, sino también su potencial para cerrar brechas educativas. La formulación siguió el modelo PICO (Población, Intervención, Comparación y Outcome), asegurando claridad y pertinencia en la búsqueda. Así, se garantizó un enfoque preciso para identificar investigaciones relevantes y de calidad.

Definición de los criterios de elegibilidad y los desenlaces de interés

Se establecieron criterios de inclusión que abarcaron estudios publicados entre 2017 y 2024, en español o inglés, que analizaran intervenciones gamificadas adaptativas en contextos de educación básica. Se incluyeron investigaciones cuantitativas, cualitativas y mixtas. Los desenlaces de interés fueron: mejoras en rendimiento académico, incremento de la motivación, reducción de la deserción y ausentismo. Se excluyeron estudios que no abordaran directamente estas variables o que se centraran en educación superior sin extrapolación clara a niveles básicos. Este enfoque permitió depurar la

evidencia hacia trabajos con aplicabilidad directa en entornos escolares reales.

Búsqueda y evaluación de artículos relevantes en bases de datos y literatura gris

La búsqueda se realizó en bases de datos académicas como Scopus, Web of Science, ERIC, y Google Scholar, complementada con literatura gris procedente de repositorios universitarios y conferencias. Se emplearon combinaciones de palabras clave como “gamificación”, “aprendizaje adaptativo”, “educación básica”, “rendimiento académico”, y “deserción escolar”. Cada estudio identificado fue evaluado según su relevancia temática, metodología empleada y rigor científico. Se aplicaron herramientas como la lista PRISMA y criterios de la Colaboración Cochrane para asegurar la calidad metodológica y minimizar sesgos en la selección de los trabajos revisados.

Tabla 1
Criterios de elegibilidad de los estudios incluidos

Criterio	Inclusión	Exclusión
Año de publicación	2017 – 2024	Publicaciones anteriores a 2017
Idioma	Español e inglés	Otros idiomas
Nivel educativo	Educación básica (primaria y secundaria)	Educación superior sin extrapolación a básica
Tipo de estudio	Cuantitativos, cualitativos, mixtos	Opiniones, reseñas no sistemáticas
Intervención	Gamificación y aprendizaje adaptativo	Estrategias sin elementos de gamificación o adaptación
Desenlaces de interés	Rendimiento académico, motivación, deserción, ausentismo	Otros desenlaces no relacionados
Acceso	Texto completo disponible	Resúmenes o fragmentos incompletos

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Incremento de la motivación intrínseca

La motivación intrínseca es como una chispa que nace dentro, sin que nadie la encienda desde fuera. Los estudios revisados coinciden en que la gamificación, al integrar insignias, niveles y recompensas simbólicas, consigue avivar esa llama en estudiantes de educación básica (Prieto-Andreu et al., 2022). No se trata solo de ganar puntos; es el orgullo de superar un reto, de sentir que el progreso tiene sentido. Como señalan Ryan y Deci

Selección, extracción y síntesis de los estudios

Tras la depuración inicial, los estudios seleccionados pasaron por una revisión a texto completo. Dos revisores independientes evaluaron la pertinencia de cada trabajo. Se extrajeron datos sobre contexto, muestra, intervención, duración, variables evaluadas y principales hallazgos. La síntesis se realizó mediante un análisis temático que permitió integrar resultados cuantitativos y cualitativos, identificando patrones recurrentes y vacíos de investigación. Los hallazgos fueron organizados por subtemas: mejora del rendimiento académico, aumento de la motivación, y reducción de la deserción y el ausentismo. Este proceso aseguró una integración coherente y útil para la discusión posterior.

(2000), cuando el estudiante actúa por interés propio y no por obligación, el aprendizaje se vuelve más profundo y genuino. En este contexto, la motivación florece de forma sostenida.

Castillo-Mora et al. (2022) resaltan que las insignias no son simples adornos digitales: son huellas visibles del esfuerzo. Cada logro reconocido despierta en el estudiante un deseo natural de continuar, reforzando su compromiso. Rodríguez y Santiago (2015) afirman que esta progresión genera un clima de

aula más entusiasta, donde la participación voluntaria se multiplica. No es casualidad que las recompensas simbólicas estimulen emociones positivas; cuando las tareas se sienten como aventuras, el esfuerzo deja de percibirse como una carga. Así, el juego y el aprendizaje se entrelazan, dando lugar a experiencias educativas más significativas y memorables.

Bonetto y Calderon (2014) explican que atender a la motivación no es un lujo pedagógico, sino una necesidad para sostener la curiosidad. Los niveles en gamificación cumplen una función similar a las metas en la vida: marcan un camino, ofrecen dirección. Prieto-Andreu et al. (2022) observan que estos niveles generan un sentido de progreso tangible, donde cada avance invita a continuar explorando. Cuando los estudiantes sienten que avanzan por mérito propio, la motivación intrínseca se fortalece. Es como subir una montaña por el puro placer de la vista que te espera arriba, no por la medalla al final.

Ryan y Deci (2000) insisten en que la motivación intrínseca está estrechamente ligada a la satisfacción de tres necesidades psicológicas: autonomía, competencia y relación. La gamificación responde a todas. Al permitir que los estudiantes elijan caminos o retos, se nutre la autonomía. Al presentar desafíos alcanzables pero retadores, se refuerza la competencia. Y al incluir dinámicas colaborativas, se fomenta la relación con otros. Castillo-Mora et al. (2022) observan que este enfoque no solo mejora el rendimiento, sino que convierte el aula en un espacio donde la participación se siente natural, casi inevitable, porque nace de un deseo propio.

En última instancia, el incremento de la motivación intrínseca a través de la gamificación trasciende la mera mejora de calificaciones. Rodríguez y Santiago (2015) lo describen como un cambio de perspectiva: el aula deja de ser un lugar de cumplimiento obligatorio y se convierte en un terreno de descubrimiento. Cuando el aprendizaje es impulsado por la curiosidad y el disfrute, como afirman Prieto-Andreu et al. (2022), los estudiantes no solo aprenden más, sino que aprenden mejor. Y así, cada insignia, cada nivel, cada recompensa simbólica deja de ser

un fin en sí mismo y se transforma en un impulso para seguir creciendo.

Mejora en el rendimiento académico

El rendimiento académico, más que una simple cifra en un boletín, es un reflejo del proceso de aprendizaje y de las oportunidades que lo moldean (Grasso, 2020). Las plataformas de aprendizaje adaptativo, enriquecidas con elementos de gamificación, han logrado un cambio notable en áreas como matemáticas y lectura. Reyes Carrión et al. (2023) destacan que personalizar el ritmo y la dificultad no solo optimiza el progreso individual, sino que reduce la frustración. Albán y Calero (2017) señalan que atender a las necesidades específicas de cada estudiante es clave para cerrar brechas y elevar el potencial académico de todos.

La retroalimentación inmediata, como señalan Páez-Quinde et al. (2022), actúa como un faro en el camino del aprendizaje: ilumina errores y aciertos en tiempo real, lo que permite ajustar estrategias y reforzar habilidades sin esperar al final del proceso. Hernández y Arreola (2021) afirman que este acompañamiento continuo potencia la autoconfianza, un factor crucial para mantener el esfuerzo. Reyes Carrión et al. (2023) evidencian que, en entornos gamificados, los estudiantes afrontan desafíos con mayor disposición, ya que la experiencia se convierte en un reto estimulante y no en una obligación monótona. Así, el aprendizaje se siente más vivo y alcanzable.

Albán y Calero (2017) recuerdan que el rendimiento académico está influido por múltiples variables, pero la motivación y la adaptación son motores poderosos. En este sentido, la gamificación añade un ingrediente extra: el factor emocional. Según Páez-Quinde et al. (2022), las recompensas simbólicas y la progresión visual generan un impulso interno que se traduce en mayor dedicación. Reyes Carrión et al. (2023) comprobaron que, en matemáticas, la personalización de la dificultad reduce la ansiedad ante problemas complejos. Al eliminar la sensación de “no puedo”, los estudiantes se atreven a intentar una y otra vez, aprendiendo más y mejor.

Grasso (2020) explica que un buen rendimiento no solo significa aprobar, sino consolidar aprendizajes útiles y transferibles. Las plataformas adaptativas, según Reyes Carrión et al. (2023), permiten que cada estudiante avance según su propio ritmo, evitando que los más rezagados se queden atrás o que los más adelantados se aburran. Hernández y Arreola (2021) añaden que este equilibrio entre reto y apoyo fortalece la resiliencia académica. Y cuando las actividades se presentan como un juego —con misiones, niveles y logros—, la constancia se convierte en hábito. Así, el aula, física o virtual, se transforma en un espacio de crecimiento sostenido.

El impacto de estas estrategias va más allá de una mejora puntual en las calificaciones. Albán y Calero (2017) y Páez-Quinde et al. (2022) coinciden en que la integración de gamificación y personalización promueve una relación más positiva con el estudio. Reyes Carrión et al. (2023) concluyen que este enfoque fomenta la autonomía, la perseverancia y la curiosidad, cualidades esenciales para el aprendizaje a largo plazo. No es solo cuestión de resolver ecuaciones o comprender un texto: es la satisfacción de sentir que se avanza, que cada reto superado es una prueba del propio potencial, y que aprender puede ser profundamente gratificante.

Desarrollo de la autorregulación del aprendizaje

La autorregulación del aprendizaje es un viaje interno donde el estudiante se convierte en capitán de su propio rumbo. Juan-Lázaro y Area-Moreira (2021) señalan que los mecanismos adaptativos presentes en entornos gamificados no solo despiertan el interés, sino que también promueven la planificación, supervisión y evaluación constante del propio progreso. Avello-Martínez (2024) añade que esta dinámica empodera al alumno, dándole herramientas para tomar decisiones informadas sobre su aprendizaje. En este escenario, la gamificación se transforma en un espejo: refleja fortalezas, revela áreas de mejora y alimenta la confianza para seguir avanzando, incluso frente a desafíos complejos y persistentes.

En la práctica, estos entornos invitan a los estudiantes a establecer metas claras, monitorear sus logros y ajustar estrategias cuando es necesario. Area-Moreira y González (2015) subrayan que el aprendizaje gamificado crea una narrativa de progreso que facilita la metacognición. Según Castellano Valverde et al. (2025), cada nivel superado y cada retroalimentación recibida actúan como señales que orientan al estudiante en su proceso. Esta autorregulación no se limita a la tarea presente; moldea una habilidad transferible a otros contextos. Así, el estudiante aprende a aprender, cultivando una autonomía que se extiende más allá del aula y de las plataformas digitales.

Kampylis et al. (2016) recuerdan que la educación en la era digital debe ir más allá de transmitir contenidos: debe formar individuos capaces de gestionar su propio aprendizaje. La gamificación, en este sentido, se convierte en una estrategia que integra motivación y disciplina. Juan-Lázaro y Area-Moreira (2021) destacan que los estudiantes no solo se involucran más, sino que desarrollan una relación más consciente con su forma de aprender. Al tener control sobre su progreso y ver resultados inmediatos, la sensación de responsabilidad crece. Y con ella, una satisfacción íntima: la de ser protagonista y no simple espectador en el aula.

Castellano Valverde et al. (2025) explican que la autorregulación implica un ciclo constante: planificar, actuar, evaluar y reajustar. En entornos gamificados, este ciclo se refuerza gracias a dinámicas de retroalimentación inmediata y a la visualización del avance en tiempo real. Avello-Martínez (2024) indica que, al hacer visibles los logros, se estimula la perseverancia y la resiliencia. El estudiante no solo ve cuánto ha recorrido, sino también qué pasos faltan. Este tipo de transparencia fomenta la toma de decisiones estratégicas, ya que cada movimiento dentro del aprendizaje se siente como parte de un plan mayor, diseñado y ejecutado por el propio alumno.

La autorregulación desarrollada a través de la gamificación tiene un impacto profundo en el aprendizaje autónomo. Area-Moreira y González (2015) observan que cuando los

estudiantes controlan su proceso, la motivación intrínseca crece y el aprendizaje se vuelve más significativo. Juan-Lázaro y Area-Moreira (2021) afirman que esta capacidad no solo mejora el rendimiento académico, sino que prepara para la vida, donde la autoevaluación y la adaptación constante son esenciales. En este sentido, la gamificación deja de ser un simple recurso lúdico para convertirse en un entrenamiento vital: el arte de dirigir, con claridad y propósito, el propio camino educativo.

Disminución de la deserción y el ausentismo escolar

En las aulas donde la deserción y el ausentismo escolar eran la norma, la gamificación adaptativa ha comenzado a tejer nuevas historias. Seva Cascales (2024) afirma que la motivación sostenida es un escudo contra el abandono, pues fortalece el vínculo entre estudiante y escuela. Al incorporar mecánicas de juego y personalización, los alumnos en contextos vulnerables encuentran razones para regresar. Chacón Vargas y Sánchez Calderón (2022) observaron que el uso de videojuegos educativos no solo aumenta la asistencia, sino que despierta entusiasmo genuino. Así, la escuela deja de ser un lugar de obligación y se transforma en un espacio deseado.

Soledad-Cañasgordas et al. destacan que los recursos educativos digitales, cuando se emplean con intención pedagógica, reducen las ausencias al convertir el aprendizaje en una experiencia cercana y significativa. Arques López (2024) añade que esta cercanía despierta un sentido de pertenencia, esencial para la retención escolar. La personalización del ritmo y los contenidos hace que el estudiante sienta que su tiempo en clase tiene valor. Al recibir retroalimentación inmediata y ver su propio progreso, la conexión emocional con la escuela se fortalece. En este contexto, faltar ya no parece una opción, porque se corre el riesgo de perder algo importante.

Ramírez Íñiguez (2020) advierte que el abandono escolar no siempre es una cuestión de capacidad, sino de desconexión social y afectiva con la institución. La gamificación adaptativa, al promover interacciones

colaborativas y logros compartidos, ayuda a reconstruir esa conexión. Chacón Vargas y Sánchez Calderón (2022) señalan que los retos colectivos y las recompensas simbólicas fomentan el compromiso grupal, creando redes de apoyo entre estudiantes. Este sentido de comunidad actúa como una fuerza invisible que impulsa la asistencia regular. En lugar de sentirse solos frente al reto académico, los alumnos se reconocen como parte de un equipo que avanza unido.

La permanencia escolar se ve reforzada cuando los estudiantes perciben que su esfuerzo es reconocido y que sus logros son visibles para otros. Seva Cascales (2024) subraya que este reconocimiento constante genera una motivación intrínseca difícil de quebrar. Soledad-Cañasgordas et al. documentan cómo las intervenciones digitales permiten monitorear la participación y ofrecer apoyo inmediato cuando se detecta una ausencia. De este modo, se interviene antes de que la inasistencia se convierta en abandono. Al sentir que alguien se preocupa por su presencia y progreso, el estudiante empieza a ver la escuela como un lugar donde sí importa su historia.

En definitiva, las intervenciones gamificadas adaptativas demuestran que la retención escolar no depende únicamente del contenido académico, sino de la calidad del vínculo que se construye con cada estudiante. Arques López (2024) resalta que este vínculo se fortalece cuando el aprendizaje se vive como una experiencia personalizada y estimulante. Ramírez Íñiguez (2020) propone que, al ofrecer un entorno inclusivo y dinámico, se abren caminos para que la asistencia deje de ser una obligación y se convierta en una elección consciente. En estos escenarios, la escuela se transforma en un lugar donde cada ausencia se siente como una oportunidad perdida.

CONCLUSIONES

Los hallazgos evidencian que la gamificación y el aprendizaje adaptativo tienen un impacto positivo y tangible en la motivación intrínseca de los estudiantes. Más allá de simples herramientas tecnológicas, estas metodologías despiertan un interés

genuino y sostenido que transforma la manera en que los alumnos se relacionan con el aprendizaje. Se nota un brillo renovado en sus ojos, una disposición que va más allá del cumplimiento obligado y se instala como un deseo auténtico de avanzar. Esta conexión emocional con el estudio abre la puerta a aprendizajes más profundos y duraderos.

El rendimiento académico mejora de forma significativa cuando la enseñanza se adapta a las necesidades individuales y se presenta con elementos lúdicos que motivan. Cada estudiante progresa a su ritmo, sin sentirse presionado o dejado atrás, y esto genera confianza y seguridad. No es solo cuestión de mejores notas; es el placer de descubrir, de superar retos que antes parecían inalcanzables. Esa sensación de logro constante alimenta el compromiso y reduce el miedo al fracaso, facilitando un aprendizaje más fluido y auténtico.

Una de las transformaciones más valiosas observadas es el desarrollo de la autorregulación en los estudiantes. La posibilidad de planificar, monitorear y evaluar su propio proceso los empodera, devolviéndoles el control sobre su aprendizaje. Este cambio no solo influye en el aula, sino que prepara para la vida: aprender a aprender se convierte en una habilidad vital. La satisfacción de dirigir el propio camino, con autonomía y propósito, genera un sentido de responsabilidad que se refleja en actitudes más proactivas y en la perseverancia ante los obstáculos.

Las intervenciones gamificadas adaptativas también muestran un papel crucial en la reducción de la deserción y el ausentismo escolar. Cuando los estudiantes sienten que forman parte de una comunidad, que su esfuerzo es reconocido y que la escuela es un espacio significativo, asistir se convierte en una elección consciente y no en una obligación. Este cambio en la percepción fortalece el sentido de pertenencia y compromiso, creando un ambiente donde cada ausencia duele y cada presencia se celebra. Así, la escuela se transforma en un lugar de esperanza y oportunidades reales.

En conjunto, estos resultados reflejan un panorama esperanzador para la educación básica. La integración de gamificación y aprendizaje adaptativo no solo mejora indicadores académicos, sino que revitaliza la experiencia educativa. Más que una simple estrategia, es una invitación a redescubrir el placer de aprender, a construir autonomía y a crear vínculos que sostienen el proceso formativo. La evidencia apunta hacia un futuro donde la educación sea más inclusiva, motivadora y efectiva, un espacio donde cada estudiante pueda brillar y avanzar con confianza y entusiasmo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albán, J., & Calero, J. L. (2017). El rendimiento académico: Aproximación necesaria a un problema pedagógico actual. *Revista Conrado*, 13(60), 213–220. <https://bit.ly/3ANrh1H>
- Area-Moreira, M., & González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15–37. <https://doi.org/10.6018/j/240791>
- Arques López, P. (2024). *Neuroeducación, aprendizaje, motivación, innovación y cognición* (Trabajo fin de máster, Universidad Europea). Universidad Europea. <https://hdl.handle.net/20.500.12880/10542>
- Avello-Martínez, R. (2024). La gamificación en la educación secundaria: Estrategia innovadora para fomentar la motivación de estudiantes. *Emerging Trends in Education*, 6(12), 92–104. <https://doi.org/10.19136/etie.a6n12.6032>
- Bonetto, V., & Calderón, L. (2014). La importancia de atender a la motivación en el aula. *PsicoPediaHoy*.
- Castellano Valverde, J. J., Duta Toapanta, L. P., & Andrango Analuisa, D. P. (2025). Gamificación en el aula: Estrategias para mejorar el aprendizaje. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 5(1), 3651–3669. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v5i1.1074>
- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., Barragán-Murillo, R. de los Á., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento: Revista Científico-Académica Multidisciplinaria*, 7(1), 75–

92.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4312>
- Chacón Vargas, F. M., & Sánchez Calderón, J. J. (2022). Implementación del aprendizaje basado en los videojuegos como estrategia de motivación en estudiantes de grado noveno del colegio San Luis Gonzaga municipio Carmen de Chucurí.
- Grasso, P. (2020). Rendimiento académico: Un recorrido conceptual que aproxima a una definición. *Revista de Educación*. https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/4165/4128
- Hernández, E., & Arreola, G. (2021). El rendimiento académico y su relación con algunos factores asociados al aprendizaje en alumnos de educación superior (Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica de Durango). <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/RendimientoAcademico.pdf>
- Juan-Lázaro, O., & Area-Moreira, M. (2021). Gamificación superficial en e-learning: Evidencias sobre motivación y autorregulación. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 62, 146–181. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.82427>
- Kampylis, P., Punie, Y., & Devine, J. (2016). *Promoción de un aprendizaje eficaz en la era digital: Un marco europeo para organizaciones educativas digitalmente competentes*. INTEF, Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Ministerio de Educación. <http://educalab.es/documents/10180/579859/Marco-ES.pdf>
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: Una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia COVID-19. *Cátedra*, 5(1), 32–46. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251–273. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Ramírez Íñiguez, A. A. (2020). Alternativas a la segregación escolar: Estrategias desde la educación no formal. *Educación y Educadores*, 23(4), 637–656.
- Reyes Carrión, J. P., Delgado Fernández, J. R., Vivanco Ureña, C. I., Morocho Angamarca, L. A., & Torres Aguilar, A. O. (2023). Gamificación como estrategia didáctica en el rendimiento académico de ecuaciones de primer grado con una incógnita. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 9497–9515. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5074
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. OCEANO S.L.U.
- Ryan, R., & Deci, E. (2000). Motivación intrínseca y extrínseca: Definiciones clásicas y nuevas direcciones. *Psicología de la Educación Contemporánea*, 25, 54–67.
- Seva Cascales, M. (2024). La motivación como estrategia contra el abandono escolar en Formación Profesional Básica (Trabajo fin de máster, Universidad Miguel Hernández de Elche). Universidad Miguel Hernández de Elche. <https://hdl.handle.net/11000/32886>
- Soledad-Cañasgordas, A., Ledezma, F. Y., Carvajal, L. D. P., & Guayarita, M. S. Uso de los recursos educativos digitales como estrategia pedagógica para reducir la deserción escolar en estudiantes de grado noveno de la IER San Pascual, Sede La.

DECLARACIÓN DE CONFLICTO DE INTERESES

Las autoras declaran no tener conflictos de intereses.



DERECHOS DE AUTOR

Buri Espinoza, V. A., Quituisaca Vayancela, S. E., & Otero Mendoza, L. K. (2025)



Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo la licencia Creative Commons de Atribución No Comercial 4.0, que permite su uso sin restricciones, su distribución y reproducción por cualquier medio, siempre que no se haga con fines comerciales y el trabajo original sea fielmente citado.



El texto final, datos, expresiones, opiniones y apreciaciones contenidas en esta publicación es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la revista.