



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2025,
Volumen 9, Número 1.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1

GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE UNA ESTRATEGIA EFECTIVA PARA LA MOTIVACIÓN ESTUDIANTIL

**GAMIFICATION AND LEARNING AN EFFECTIVE
STRATEGY FOR STUDENT MOTIVATION**

Tania Karina Loor Molina

Investigadora independiente, Ecuador

Marianela Karina Loor Molina

Investigadora independiente, Ecuador

Vinicio Francisco Vaca Apolo

Investigadora independiente, Ecuador

Norma Jimena Gómez Rodríguez

Investigadora independiente, Ecuador

Maritza Piedad Manangón Ramos

Investigadora independiente, Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16062

Gamificación y Aprendizaje una Estrategia Efectiva para la Motivación Estudiantil

Tania Karina Loor Molina¹

taniak.loor@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0000-0003-2727-4071>

Investigadora Independiente

Ecuador

Marianela Karina Loor Molina

marianela.loor@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0000-0002-3117-6071>

Investigadora Independiente

Ecuador

Vinicio Francisco Vaca Apolo

francisco.vaca@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0000-0001-9538-0285>

Investigador Independiente

Ecuador

Norma Jimena Gómez Rodríguez

jimena.gomez@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0009-4246-0666>

Investigadora Independiente

Ecuador

Maritza Piedad Manangón Ramos

maritza.manangon@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0005-1866-1397>

Investigadora Independiente

Ecuador

RESUMEN

La investigación trata sobre el tema “Gamificación y aprendizaje una estrategia efectiva para la motivación estudiantil”, como objetivo general analizar cómo la gamificación puede implementarse como una estrategia efectiva para potenciar la motivación de los estudiantes y mejorar los resultados de aprendizaje en diversos contextos educativos. En el contexto educativo actual, la motivación estudiantil se ha convertido en un desafío clave para garantizar un aprendizaje efectivo y significativo. La gamificación, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas de los juegos en procesos educativos, ha emergido como una estrategia innovadora para abordar este problema. Este artículo analiza cómo la gamificación puede potenciar la motivación estudiantil, fomentando la participación activa, el compromiso y el desarrollo de habilidades. A través de ejemplos prácticos y estudios recientes, se evidencia que los entornos gamificados no solo generan interés, sino que también construyen al aprendizaje activo y la retención de conocimientos. Además, se abordan los beneficios, las aplicaciones prácticas y los retos asociados con la implementación de la gamificación en diferentes contextos educativos. Finalmente, se concluye que la gamificación tiene el potencial de transformar la educación tradicional, adaptándola a las necesidades de las nuevas generaciones.

Palabras claves: la gamificación, motivación, juegos lúdicos, metodología tradicional, aprendizaje

¹ Autor principal

Correspondencia: taniak.loor@educacion.gob.ec

Gamification and Learning an Effective Strategy for Student Motivation

ABSTRACT

The research deals with the topic “Gamification and learning an effective strategy for student motivation”, as a general objective to analyze how gamification can be implemented as an effective strategy to enhance student motivation and improve learning outcomes in various educational contexts. In the current educational context, student motivation has become a key challenge to ensure effective and meaningful learning. Gamification, understood as the incorporation of game elements and dynamics in educational processes, has emerged as an innovative strategy to address this problem. This article analyzes how gamification can enhance student motivation, fostering active participation, engagement and skill development. Through practical examples and recent studies, it is shown that gamified environments not only generate interest, but also build active learning and knowledge retention. In addition, the benefits, practical applications and challenges associated with the implementation in different educational contexts are discussed. Finally, it is concluded that gamification has the potential to transform traditional education, adapting it to the needs of generations.

Keywords: gamification, motivation, playful games, traditional methodology, learning

*Artículo recibido 05 diciembre 2024
Aceptado para publicación: 25 enero 2025*



INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan a numerosos desafíos, entre los cuales destaca la falta de motivación estudiantil. Este fenómeno afecta a estudiantes de diversos niveles educativos, desde la educación primaria hasta la universidad, y tiene un impacto directo en el rendimiento académico y el comportamiento con el aprendizaje. Para Egas et al., (2023) a pesar de los avances tecnológicos y pedagógicos, muchas veces los métodos tradicionales de enseñanza no logran captar el interés de los estudiantes ni fomentar su participación activa .

En este contexto, la gamificación ha surgido como una estrategia innovadora que utiliza elementos de los juegos lúdicos para hacer el aprendizaje más atractivo y dinámico. Incorporar la gamificación en el aula no solo puede aumentar la motivación, sino también mejorar los resultados educativos, transformando la experiencia de enseñanza-aprendizaje (Jiménez et al., 2024).

El problema investigativo que se resalta es ¿Cómo puede la gamificación resolver la desconexión entre las metodologías tradicionales de enseñanza y las necesidades de motivación de las nuevas generaciones de estudiantes? Se entiende que uno de los principales retos que enfrentan los sistemas educativos contemporáneos es la desconexión entre las metodologías tradicionales de enseñanza y las necesidades y expectativas de las nuevas generaciones de estudiantes. Los métodos convencionales a menudo no logran captar el interés de los jóvenes, lo que resulta en una desmotivación y bajo rendimiento académico. La gamificación se presenta como una solución, introduciendo dinámicas lúdicas que fomentan la participación activa, el aprendizaje autónomo y el compromiso, alineándose mejor con las características de los estudiantes actuales.

Su importancia al estudiar la gamificación es esencial ya que ofrece una alternativa innovadora para abordar la falta de motivación en los estudiantes, un desafío común en la educación actual. Al integrar dinámicas lúdicas en el aprendizaje, se busca aumentar la participación, la autonomía y el compromiso de los estudiantes. Por esta razón Iquise y Rivera (2020) comprender cómo la gamificación influye en la motivación y los resultados académicos, es fundamental para la optimizar las prácticas pedagógicas y asegurar que los estudiantes se mantengan comprometidos y alcancen su máximo potencial, su impacto es clave para mejorar las prácticas para enriquecer la experiencia educativa.



1. Definición de las estructuras lúdicas:

Las estrategias lúdicas son enfoques pedagógicos que emplean dinámicas de juego y actividades recreativas con el objetivo de facilitar la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades en un entorno motivador y participativo (Espíritu, 2022).

2. Importancia de la motivación en el aprendizaje:

Según Sellan (2017) la motivación actúa como motor esencial en el aprendizaje, pues determina el nivel de interés y compromiso de los estudiantes frente a los contenidos y actividades educativas.

3. Impacto positivo de la gamificación:

La gamificación, al integrar elementos de juegos como recompensas, niveles y desafíos, es una estrategia eficaz para captar la atención de los estudiantes y fomentar un aprendizaje más motivador y significativo. Este enfoque promueve la participación activa, la resolución de problemas y el compromiso, ayudando a los estudiantes a mantenerse motivados y a alcanzar sus objetivos académicos (Sanchez, 2019).

4. Beneficios y uso:

De acuerdo con Hernández et al., (2020) además de aumentar la motivación, estas metodologías pueden promover el desarrollo de competencias del siglo XXI, como el pensamiento crítico y la adaptabilidad, preparando a los estudiantes para afrontar los retos de una sociedad en constante evolución.

5. La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación:

Las estrategias lúdicas fomentan la motivación al transformar las actividades educativas en experiencias significativas, en las que los estudiantes se sienten desafiados y recompensados, promoviendo una mayor implicación y disfrute durante el proceso (Manzano et al., 2022).

6. El concepto de gamificación aplicada al ámbito educativo.

Se refiere al uso de elementos y dinámicas de juegos en entornos no lúdicos, como el aula, con el objetivo de mejorar la motivación, el aprendizaje y la participación de los estudiantes. Esta estrategia se basa en la idea de que los principios del juego, como los retos, recompensas y la retroalimentación constante, pueden ser utilizados para incentivar el aprendizaje y fomentar una experiencia más atractiva y significativa (Boillos, 2024).

En este contexto, los docentes utilizan diversas herramientas lúdicas como puntos, insignias, tablas de clasificación misiones y desafíos para crear un ambiente de aprendizaje más dinámico.

7. *La relación entre gamificación y la motivación estudiantil.*

Según Orbegoso (2016) ha sido ampliamente estudiada y se ha demostrado que la implementación de estrategias de gamificación puede tener un impacto positivo en la motivación intrínseca de los estudiantes. En términos generales, la gamificación aumenta la motivación al introducir elementos lúdicos que convierten el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y significativa.

8. *Investigaciones previas sobre el impacto de la gamificación en el rendimiento académico y la actitud hacia el aprendizaje.*

Existen diversas investigaciones previas que han explorado el impacto de la gamificación en el rendimiento académico y la actitud hacia el aprendizaje. Un estudio realizado por Bernal et al., (2024) los resultados han demostrado que, cuando se implementan estrategias de gamificación bien diseñadas, los estudiantes no solo mejoran su motivación, sino que también experimentan mejoras en su rendimiento académico y actitud hacia el aprendizaje, gracias a la introducción de desafíos y recompensas, lo que los impulsaba a participar de manera más activa.

Este artículo tiene como objetivo analizar cómo la gamificación puede implementarse como una estrategia efectiva para potenciar la motivación de los estudiantes y mejorar los resultados de aprendizaje en diversos contextos educativos.

En general, la educación actual enfrenta el desafío de mantener la motivación estudiantil, esencial para un aprendizaje efectivo. La gamificación, al integrar elementos de juego en el proceso educativo, se ha propuesto como una estrategia innovadora para abordar este reto.

METODOLOGÍA O MÉTODO

El presente estudio emplea un enfoque cualitativo, ya que busca comprender las percepciones y experiencias de estudiantes y docentes en un entorno al uso de la gamificación como estrategias educativas.

Este enfoque permite un análisis profundo del impacto en la motivación estudiantil. Interpretando estos resultados, Achilie et al., (2024) la gamificación tiene un impacto positivamente en la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, al fomentar la competencia, la autonomía y las relaciones en



el proceso de aprendizaje, lo que aumenta su compromiso y mejora el rendimiento académico.

Tipo de investigación descriptiva-correlacional, ya que se pretende describir el fenómeno de la gamificación en el aula y correlacionar su implementación con la motivación estudiantil y los resultados de aprendizaje.

Selección de fuentes y Artículos Científicos

Se realizará una revisión bibliográfica exhaustiva de artículos científicos y estudios previos que aborden los siguientes temas claves:

- Definición de las estructuras lúdicas:
- Importancia de la motivación en el aprendizaje:
- Impacto positivo de la gamificación:
- La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación:
- El concepto de gamificación aplicada al ámbito educativo.
- La relación entre gamificación y la motivación estudiantil.
- Investigaciones previas sobre el impacto de la gamificación en el rendimiento académico y la actitud hacia el aprendizaje.

Fuentes

Se utilizarán bases de datos académicos como Google Académico, Dianet, Scielo, Dspace, Repositorio, ciencialatina, handle, riunet, etc. Para identificar artículos relevantes. La selección se basará en los siguientes criterios:

- Artículos publicados en los últimos 10 años (preferentemente) para asegurar la actualización de la información.
- Estudio de artículos con metodologías rigurosas (experimentales, cuasi-experimentales, revisiones sistemáticas, etc.).
- Inclusión de estudios que aborden tanto el impacto de la gamificación en la motivación como su relación con el rendimiento académico.

Análisis de Datos

Los datos cualitativos se analizarán utilizando un enfoque de análisis temático, que permitirá identificar y organizar patrones recurrentes y categorías relevantes. Este enfoque consiste en codificar los datos



textuales, categorizando los temas principales que emergen de las experiencias y percepciones. A través de este proceso, se podrá identificar tendencias comunes, similitudes y diferencias en las experiencias con respecto a la gamificación, así como comprender cómo estas experiencias afectan su motivación y el aprendizaje. El análisis temático también permitirá interpretar el contexto y las emociones asociadas a los procesos de enseñanza y aprendizaje gamificados, lo cual contribuirá a una comprensión más profunda de los impactos que la gamificación tiene sobre la motivación estudiantil y su desempeño académico.

RESULTADOS

Tras una amplia investigación académica la gamificación, definida como metodología que aplica la integración de elementos y dinámicas en el contexto educativos, ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar la motivación y aprendizaje en diversas áreas del conocimiento. Estudios académicos destacan su capacidad para transformar actividades tradicionales en experiencias lúdicas e interactivas, fomentando la participación activa, el pensamiento crítico y la autonomía de los estudiantes (Morocho et al., 2023).

Para los resultados muestran que esta metodología es especialmente útil para combatir el desinterés y la falta de compromiso estudiantil, al incentivar la motivación como un objetivo claro, incorporar sistemas de recompensas y utilizar tecnologías familiares para los estudiantes, fortaleciendo la eficacia del aprendizaje.

Para garantizar su éxito, es fundamental que la gamificación esté alineada con los objetivos educativos y se adapte a las necesidades particulares de los estudiantes. Un diseño pedagógico bien planificado equilibra los aspectos lúdicos con los propósitos pedagógicos, asegurando una experiencia educativa significativa y motivadora.

La implementación de estrategias de gamificación en contextos educativos ha mostrado resultados prometedores en diversos aspectos. Los estudios revisados destacan los siguientes hallazgos principales:

1. *Aumento en la motivación intrínseca:* Para Rosado y Chichande (2023) la incorporación de mecánicas de juegos, como sistemas de recompensas, desafíos progresivos y retroalimentación inmediata, fomenta en los estudiantes un interés genuino por aprender. Esto genera un compromiso mayor con las actividades académicas y reduce la percepción de monotonía en las tareas.



2. *Mejora del rendimiento académico:* En asignaturas desafiantes, como las matemáticas y las ciencias, la gamificación ha contribuido a simplificar conceptos y a mejorar los resultados en pruebas de rendimiento. Esto se atribuye a un enfoque más lúdico e interactivo que facilita la comprensión y retención de los contenidos (Arrobas et al., 2014).

3. *Mejoras en la actitud hacia el aprendizaje:*

La actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje también se ve influenciada positivamente por la gamificación. Según Rodríguez y Rodríguez (2024) los estudiantes involucrados en actividades gamificadas exhibieron una actitud más favorable hacia el aprendizaje, lo que resultó en un mayor nivel de compromiso con las tareas académicas. Esta actitud positiva favorece la creación de un entorno educativo más activo y participativo.

4. *Mejora en la motivación estudiantil:*

Dado por Elizondo et al., (2018) la gamificación ha demostrado ser eficaz en el aumento de la motivación en las aulas de los estudiantes. La inclusión de componentes de juego, como premios, retos y retroalimentación instantánea, puede mejorar considerablemente la motivación de los estudiantes al hacer el proceso de aprendizaje más interesante. Los estudiantes tienden a involucrarse más activamente en las tareas cuando experimentan el aprendizaje de una forma lúdica.

5. *Fomento de habilidades cognitivas y sociales:*

La gamificación también favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. La inclusión de juegos en el aula no solo favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas y la toma de decisiones, sino que también promueve el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes (Morales et al., 2013).

6. *Desarrollo de la autonomía y responsabilidad del estudiante:*

Además de estos escenarios, González de León (1997) El sistema de recompensas y desafíos en los entornos gamificados promueve la autonomía, brindando a los estudiantes la oportunidad de tomar decisiones y gestionar su propio avance. Este sentido de control sobre su aprendizaje genera un mayor compromiso y responsabilidad.

7. *Reducción del estrés y la ansiedad:*

Otras de sus ventajas al aplicar la gamificación en el aula permite a los estudiantes disminuir el



estrés asociado a las calificaciones, ya que convierte las tareas en desafíos divertidos en lugar de evaluaciones convencionales. Esto permite a los estudiantes disfrutar de un entorno más relajado y motivador (Orozco y Orozco 2021).

8. *Participación activa:* De acuerdo a Freire et al., (2024) los entornos gamificados promueven la colaboración entre los estudiantes y el desarrollo de habilidades sociales. Las dinámicas grupales y roles asignados dentro de las actividades potencian la participación y el trabajo en equipo.
9. *Desarrollo de habilidades blandas:* Además de los beneficios académicos, la gamificación fomenta competencias como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la gestión del tiempo, habilidades esenciales para el aprendizaje a largo plazo (Lozano et al., 2022).
10. *Adaptabilidad y personalización:* Enríquez y Navarro (2024) La flexibilidad de esta metodología permite diseñar experiencias de aprendizaje personalizadas, ajustadas a las necesidades y ritmos de cada estudiante. Esto asegura que progresar de manera efectiva.
11. *Fomento de la competencia sana y el trabajo en equipo:*

Lo establecido por Iza et al., (2023) finalmente, la gamificación promueve una competencia sana entre los estudiantes, lo que puede llevar a un aumento en el trabajo colaborativo. Elementos como los rankings y logros comparativos promueven un entorno de competencia saludable que incentiva a los estudiantes a superarse, al mismo tiempo que aprenden a colaborar con sus compañeros. Esto no solo incrementa la motivación individual, sino que también fortalece las relaciones entre los estudiantes y mejora el aprendizaje colectivo.

Finalizando, los resultados obtenidos confirman que la gamificación no solo incrementa la motivación estudiantil, sino que también mejora la calidad del aprendizaje. Sin embargo, su implementación requiere una planificación cuidadosa para alinear los elementos lúdicos con los objetivos educativos y evitar que las dinámicas de juego eclipsen los contenidos pedagógicos.

DISCUSIÓN

Discusión 1: Equilibrio entre motivación intrínseca y extrínseca.

La gamificación tiene un impacto significativo tanto en la motivación intrínseca como la extrínseca en los estudiantes. Incrementa ambas formas de motivación, pero existe el riesgo de que las recompensas externas reduzcan el interés genuino por aprender.



Esto podrían reducir la motivación intrínseca, que es esencial para un aprendizaje sostenible. Es crucial diseñar estrategias que fomenten un equilibrio promoviendo el interés de los estudiantes por el aprendizaje más allá de las recompensas inmediatas (Cañizares, 2024).

Discusión 2: Inclusividad y personalización en entornos gamificados.

La capacidad de la gamificación para adaptarse a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, asegurar que sea inclusiva y accesible para todos los estudiantes sigue siendo un reto. Un desafío importante es asegurar que estas estrategias sean inclusivas y accesibles para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades. Esta discusión aborda la necesidad de desarrollar herramientas gamificadas que consideren las barreras tecnológicas y socioeconómicas, garantizando que ningún estudiante quede excluido y que todos tengan igual acceso a los beneficios de esta metodología (Troya et al., 2022).

Discusión 3: Alineación entre elementos lúdicos o juego y los objetos educativos pedagógicos.

Un aspecto crítico de la gamificación es asegurar que los elementos lúdicos no opaquen los objetivos educativos. Aunque los componentes de juego como desafíos, competencias y recompensas son atractivos, existe el riesgo de que desplacen la atención de los estudiantes hacia la dinámica del juego en lugar de centrarse en los aprendizajes esperados. Este punto genera un debate sobre cómo integrar de manera efectiva la gamificación en el aula, asegurando que los objetivos pedagógicos sigan siendo el eje principal y que los juegos sean un medio para facilitar el aprendizaje significativo (Criollo y Flores, 2007).

CONCLUSIONES

En conclusión, la gamificación se ha establecido como una estrategia educativa eficaz para aumentar la motivación estudiantil y enriquecer el proceso de aprendizaje. Al incorporar elementos del juego, como recompensas y desafíos, se crea un ambiente más dinámico e interactivo que facilita el aprendizaje significativo, promoviendo la mayor participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Esta metodología no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también contribuye a una mayor retención de la información y fomenta el aprendizaje autónomo al permitir que los estudiantes tomen decisiones y asuman responsabilidades dentro de su proceso educativo.



La motivación es uno de los factores clave en el proceso educativo, y la gamificación ayuda a mantener a los estudiantes enfocados mediante un ambiente de competencia sana y logros alcanzables. Esta metodología ofrece retroalimentación inmediata, lo que permite a los estudiantes mejorar continuamente y fortalecer su confianza y autopercepción positiva respecto a sus capacidades académicas. Al experimentar el aprendizaje a través de dinámicas divertidas y estimulantes, los estudiantes sienten un mayor sentido de control sobre su educación, lo que incrementa su sentido de pertenencia y su compromiso con los contenidos enseñados.

Además, la gamificación fomenta el trabajo colaborativo entre los estudiantes, ya que en muchos casos las actividades lúdicas implican en el trabajo en equipo, lo que mejora sus habilidades sociales y les permite aprender a gestionar conflictos, compartir responsabilidades y reconocer el valor del esfuerzo colectivo. Estas experiencias de cooperación dentro de un contexto gamificado también favorecen el desarrollo de habilidades interpersonales esenciales para su crecimiento personal y profesional. Al integrar estos elementos, la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos del mundo real en entornos colaborativos y competitivos.

Es importante destacar que, para la gamificación sea efectiva, debe ser implementada de manera estratégica, alineando los elementos lúdicos con los objetivos educativos y las necesidades de los estudiantes. De esta forma, se asegura que la gamificación no solo aumente la motivación, sino también que favorezca el logro de competencias clave en el desarrollo académico y personal de los estudiantes. Un diseño adecuado de las actividades, que es esencial para que esta metodología tenga un impacto positivo y duradero en su proceso educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Achille Valencia, N. N., Quiñonez Tamayo, C. C., Quiñonez Perlaza, M. I., & Meza Ganchozo, M. N. (2024). La Gamificación en el aula: efectos en la motivación estudiantil. *Polo del Conocimiento*, 9(9), 2839-2853.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8091>
- Arrobas Velilla, T., Cazenave Sánchez, J. I., Cañizares Díaz, J. I., & Fernández Serrat, M. L. (2014). Herramientas didácticas para mejorar el rendimiento académico. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 12(4), 397-413. <https://riunet.upv.es/handle/10251/137715>



- Boillos García, F. (2024). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=325324>
- Bernal Parraga, A. P., Cadena Morales, A. G., Cadena Morales, J. A., Mejía Quiñonez, J. L., Alcívar Vélez, V. E., Pinargote Carreño, V. G., & Tello Mayorga, L. E. (2024). Impacto de las Plataformas de Gamificación en la Enseñanza: Un Análisis de su Efectividad Educativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 2851-2867. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13742>
- Cañizares, H. M. (2024). ¿Motivación intrínseca o extrínseca?... Hacia un equilibrio. *PODIUM: Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 19(2), 1.
- Criollo Criollo, C. E., & Flores Martínez, V. E. (2007). Diseño de un elemento lúdico y educativo para los niños quiteños de 6 a 10 años en el parque Itchimbía (*Bachelor's thesis, Quito: Universidad de las Américas, 2007*). <https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/1921>
- Elizondo Moreno, A., Rodríguez Rodríguez, J. V., & Rodríguez Rodríguez, I. (2018). La importancia de la emoción en el aprendizaje: Propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes. *Cuaderno de pedagogía universitaria*, 15(29), 3-11. <https://www.cuaderno.wh201.pucmm.edu.do/index.php/cuadernodepedagogia/article/view/296>
- Egas, V. V. P., Pazmiño, A. W. R., Vinueza, M. O. O., & Alfaro, R. G. C. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(12), 875-894. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9254960>
- Enríquez, V. L., & Navarro, P. J. (2024). Explorar los matices: Aprendizaje personalizado y adaptativo en la educación digital. *Revista Digital Universitaria*, 25(1). https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/v25_n1_a10.pdf
- Espiritu Cajahuaman, G. (2022). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78236>

- Freire, M. M. A., Orellana, L. V. A., Cabrera, T. J. P., Montenegro, M. I. J., & Cedeño, V. C. E. (2024). Estrategias para fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes en cursos en línea. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 2879-2891. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/12537>
- González de León, E. (1997). Una propuesta para el desarrollo de la autonomía y responsabilidad en un programa de observación. <https://repository.urosario.edu.co/items/5c9c5a82-0ac7-4988-b7c1-ce430de2ac85>
- Hernández Peñaranda, J. O., Jaramillo Benítez, J., & Rincón Leal, J. F. (2020). Uso y beneficios de la gamificación en la enseñanza de las matemáticas. *Eco Matemático*, 11(2), 30–38. <https://revistas.ufps.edu.co/index.php/ecomatematico/article/view/3200>
- Iquise Aroni, M. E., & Rivera Rojas, L. G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/9841>
- Iza Oña, R. B., Yáñez Taco, D. J., Arias Espinosa, M. J., Padilla Saez, H. D., & Artieda Buitrón, R. E. (2023). Estrategias Metodológicas para Fomentar el Trabajo en Equipo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 2782-2796. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7917>
- Jiménez Carpio, P. N., Ordóñez Orellana, P. E., & Avello-Martínez, R. (2024). La gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia Innovadora para Fomentar la Motivación de Estudiantes. *Emerging trends in education (México, Villahermosa)*, 6(12), 92-104. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2594-28402024000100092&script=sci_arttext
- Lozano Fernández, M. A., Lozano Fernández, E. N., & Ortega Cabrejos, M. Y. (2022). Habilidades blandas una clave para brindar educación de calidad: *revisión teórica*. *Conrado*, 18(87), 412-420. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442022000400412&script=sci_arttext
- Manzano León, A., Ortiz Colón, A. M., Rodríguez Moreno, J., & Aguilar Parra, J. M. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Revista espacios*, 43(04), 29-45. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_esp/article/view/23722
- Morales Rodríguez, M., Benitez Hernandez, M., & Agustín Santos, D. (2013). Habilidades para la vida (cognitivas y sociales) en adolescentes de zona rural. *Revista electrónica de investigación*



educativa, 15(3), 98-113. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412013000300007&script=sci_abstract&tlng=pt

Morocho, P. H. F., Cuenca, C. K. M., & Tapia, P. S. R. (2023). El impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de matemáticas de educación básica superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 6494-6505. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6650>

Orbegoso, G. A. (2016). La motivación intrínseca según Ryan & Deci y algunas recomendaciones para maestros. *Educare, Revista Científica de Educação*, 2(1), 75-93. https://www.researchgate.net/profile/Arturo-Orbegoso/publication/311162177_LA_MOTIVACION_INTRINSECA_SEGUN_RYAN_DECI_Y_ALGUNAS_RECOMENDACIONES_PARA_MAESTROS/links/5dc037dba6fdcc2128011bce/LA-MOTIVACION-INTRINSECA-SEGUN-RYAN-DECI-Y-ALGUNAS-RECOMENDACIONES-PARA-MAESTROS.pdf

Orozco Lozano, G. D. J., & Orozco Alcívar, C. W. (2021). Beneficios psicológicos del ejercicio regular en la reducción del estrés y la ansiedad. *Ciencia y Educación*, 2(12), 51-62. <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/zenodo.12787701>

Rodríguez Laz, J. B., & Rodríguez Álava, L. A. (2024). Las actitudes hacia el aprendizaje en estudiantes de educación inconclusa: Una estrategia para su fortalecimiento. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/psicologia/article/view/6806>

Rosado, C. K. A., & Chichande, A. Y. M. (2023). Motivación intrínseca e implicación de estudiantes de bachillerado de una unidad educativa pública. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 5371-5391. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6556>

Sánchez Pacheco. (2019). Elementos de la gamificación y sus impactos en la enseñanza y el aprendizaje. *Identidad Bolivariana*, 51-62. <https://identidadbolivariana.itb.edu.ec/index.php/identidadbolivariana/article/view/56>

Sellan Naula, M. E. (2017). Importancia de la motivación en el aprendizaje. *Sinergias educativas*, 2(1), 13-19.



<https://mail.sinergiaseducativas.mx/index.php/revista/article/view/20>

Troya, M. I. E., Muñoz, M. D. M., & Franco, C. A. A. (2022). El uso de la gamificación en la educación inclusiva superior en estudiantes con NEE. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(10), 2094-2111. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9505841>

