

Incidencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de Santo Domingo

Impact of gamification on the academic performance of students in Santo Domingo

Diana Verduga Verduga¹, Sandra Ganchozo Castro², Jeny Yaule Quishpe³, Johanna Yaule Quishpe⁴ Rebeca Yaule Quishpe⁵ y Carmen Vélez Vega⁶

¹Investigador independiente, dianalizbethverduga@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-6694-750X>, Ecuador

²Investigador independiente, snenag88@hotmail.com, <https://orcid.org/0009-0009-2013-0826>, Ecuador

³Investigador independiente, jeny_y77@hotmail.com, <https://orcid.org/0009-0002-3489-3516>, Ecuador

⁴Investigador independiente, pris.yaule@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0005-8613-4900>, Ecuador

⁵Investigador Independiente, beky_140287@hotmail.com, <https://orcid.org/0009-0002-4612-7704>, Ecuador

⁶Investigador Independiente, cvelez.jn@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0007-3274-154X>, Ecuador

Información del Artículo

Trazabilidad:

Recibido 14-10-2025

Revisado 15-10-2025

Aceptado 16-11-2025

Palabras Clave:

Gamificación

Motivación

Rendimiento académico

Participación

Aprendizaje significativo

RESUMEN

La gamificación ha surgido como una estrategia innovadora dentro de la educación básica, especialmente frente a los métodos tradicionales centrados en la repetición y la memorización. Este enfoque, basado en el uso de los elementos del juego como puntos, niveles, misiones y recompensas, busca aumentar la motivación y participación del estudiantado. Diversas investigaciones señalan que el rendimiento académico está estrechamente relacionado con la motivación, el esfuerzo, la concentración y la capacidad de transferir aprendizajes a situaciones reales. En el contexto de Santo Domingo, se realizó un estudio cuantitativo con 34 estudiantes de octavo año, aplicando una estrategia gamificada y evaluando la percepción y resultados académicos obtenidos. Los datos recolectados mediante una encuesta y el análisis de calificaciones muestran que la mayoría de los estudiantes se sienten más motivados, participan con mayor interés y disfrutan más de las clases gamificadas. Asimismo, la gamificación mejoró la comprensión, la concentración y las calificaciones, permitiendo que muchos discentes transfirieran los conocimientos a su vida cotidiana. Aunque una minoría aún presenta dificultades de comprensión o aplicación; los resultados evidenciaron que la gamificación impacta positivamente en el rendimiento académico y favorece un aprendizaje dinámico, significativo e inclusivo.

ABSTRACT

Gamification has emerged as an innovative strategy in basic education, especially compared to traditional methods focused on repetition and memorization. This approach, based on the use of game elements such as points, levels, missions, and rewards, seeks to increase student motivation and participation. Various studies indicate that academic performance is closely related to motivation, effort, concentration, and the ability to transfer learning to real-life situations. In Santo Domingo, a quasi-experimental study was conducted with 34 eighth-grade students, applying a gamified strategy and evaluating their perceptions and academic results. The data, collected through a survey and grade analysis, show that most students felt more motivated, participated with greater interest, and enjoyed the gamified classes more. Furthermore, gamification improved comprehension, effort, concentration, and grades, enabling many students to transfer their knowledge to their daily lives. Although a minority still have difficulties understanding or applying it, the results show that gamification has a positive impact on academic performance and promotes dynamic, meaningful, and inclusive learning.

Keywords:

Gamification

Motivation

Academic performance

Participation

Meaningful learning

INTRODUCCIÓN

Por muchos años, la educación mantuvo estilos marcados por la tradición, en donde la repetición, la memorización y la transcripción ocupaban un lugar esencial en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Sin embargo, a partir del siglo XIX, en países como Inglaterra, Francia, Suiza y Polonia, surgió una corriente llamada “Escuela Nueva” que incorporó métodos y técnicas de estudio centrados en él o la estudiante se convierten en el eje del proceso educativo, mientras que el profesor asumía el rol de facilitador. El propósito inicial fue preparar a los discentes para la vida según su contexto social, alcanzando el perfil de salida planteado por el Estado (Corredor, 2023).

Según el Ministerio de Educación y Cultura (MINEDUC, 2016), el perfil de salida del bachiller ecuatoriano es el conjunto de competencias, habilidades, conocimientos, actitudes y valores que los discentes deben desarrollar a lo largo de la Educación General Básica y el Bachillerato, es decir, los y las estudiantes saben, saben hacer y son capaces de ser, con el fin de integrarse de manera responsable en la sociedad como ciudadanos (Tenesaca, Garcés, Gualpa y Santacruz, 2023).

Los estándares de calidad educativa cada día exigen mucha más diversidad y alcanza niveles mayores de exigencia pedagógica con la intención de cubrir todas las necesidades manifestadas según los diferentes tipos de inteligencia que se presentan en las nuevas generaciones. Por consiguiente, frente a la demanda educativa de la actualidad, nace la gamificación que no es más que “una adaptación del inglés *gamification* que se desaconseja por ser un híbrido formado a partir del inglés *game* (‘juego’) y resultar”. (Real Academia Española, s/p) entonces, la gamificación se refiere a enseñar utilizando el juego como herramienta de aprendizaje. Flores y Fernández (2021), afirman que “utiliza los elementos del juego para desarrollar unos contenidos curriculares concretos dentro de un contexto, que incluye tareas y actividades adaptadas a la dinámica del juego para conseguir los objetivos educativos planteados, y no la simple diversión”. (p. 384)

Asimismo, los autores mencionan que con la gamificación se aumenta el uso de los videojuegos, asociando la diversión con la motivación, incentivando un cambio de comportamiento en los jugadores. Por ende, la gamificación trata de lograr una permutación en el aprendizaje y mejorar el rendimiento académico, el mismo que está directamente relacionado con la motivación, es decir, a mayor motivación, mayor rendimiento académico (Flores y Fernández, 2021)

Tomando en cuenta la gran cantidad de herramientas tecnológicas que existen en la actualidad como: Tablet, celulares, computadoras de mesa, laptops, entre otras; se han creado diversas aplicaciones como Duolingo, plataformas como Google Classroom y programas como "Ecuador Habla Inglés", y tomando en cuenta que en la actualidad los niños, niñas y jóvenes conocen el uso de la tecnología mejor que los adultos, es conveniente aprovechar esta ventaja para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Molinero y Chávez, 2020).

El uso del juego ligado a la tecnología ayuda a que el aprendizaje se torne más ameno y poco usual, captando la atención del estudiantado y provocando en ellos y ellas el deseo de investigar y auto prepararse en los temas que llaman su atención, logrando así aprendizaje significativo. Mallitasig y Freire afirman que:

El proceso de aprendizaje puede tornarse aburrido y monótono para el estudiante, lo que provoca desinterés por aprender. Por ello, en un entorno en constante cambios y evolución tecnológica, es importante transformar el rol de los docentes, estudiantes y padres de familia en el arte de enseñar y aprender. (2020, p.3)

De la misma manera, dentro de la gamificación se encuentran varios elementos básicos que se desmembran tres categorías jerárquicas, las cuales son las siguientes: dinámica, que incluye la narrativa, emociones, restricciones, progresión, las relaciones sociales, entre otras; mecánicas, como desafíos, suerte, cooperación, feedback, recompensas, recursos, transacciones y más; por último, componentes, como avatares, logros, emblemas, misiones, combates, regalos, puntos, niveles, tableros, equipos y otros (Flores y Fernández, 2021).

En cuanto al rendimiento académico, considerado como variable dependiente, este se sustenta en diversos indicadores. Según Artunduaga (2024), la comprensión constituye una parte esencial del proceso de evaluación, siendo analizada a partir de los resultados reflejados en las calificaciones. Por su parte, Aguilar, Mejía, Morocho y Velasco (2025) señalan que el esfuerzo y los hábitos de estudio inciden de manera directa en el rendimiento académico. Asimismo, Salamanca (2022) destaca que la concentración y la atención son habilidades fundamentales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Merino (2024) enfatiza que todos los indicadores mencionados carecen de eficacia si no existe un compromiso total con el proceso educativo. Finalmente, Álvarez (2025) plantea que la transferencia del aprendizaje desempeña un papel esencial en la

adquisición de conocimientos, en estrecha relación con el compromiso y los demás indicadores del rendimiento académico.

El Ministerio de Educación y Cultura considera que uno de los objetivos fundamentales de la educación actual es estimular tanto en docentes como en estudiantes la utilización de video juegos y la gamificación como herramienta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje (MINEDUC, 2021), con la finalidad de motivar a los estudiantes a aprender mientras se divierten y así considerar a la educación como algo interesante e innovador y no salir de la educación tradicional donde se recepta el aprendizaje por medio de la memorización. Los últimos años, se ha considerado la gamificación como una estrategia pedagógica efectiva para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los discentes. Por consiguiente, la gamificación incrementa la motivación intrínseca y extrínseca, dado que incrementa elementos como insignias, recompensas, narrativa, retos y retroalimentación inmediata. Según Prieto, Gómez y Said (2022), estos componentes aumentan significativamente la participación del estudiante, su disposición al aprendizaje activo.

Asimismo, se ha demostrado que las clases lúdicas mejoran el rendimiento académico y el aprendizaje profundo. Navarro, Pérez Y Femia (2021) sostienen que las puntuaciones, niveles y recompensas permiten al discente visualizar su progreso y comprender la relación entre esfuerzo y logro académico. Kapp (2012, citado en Navarro, Pérez y Femia, 2021) considera que es desafortunado el pensar que los estudiantes visualicen a la gamificación como una práctica basada en puntos y reconocimiento, dejando a un lado la conexión emocional y cognitiva, lo que fomenta la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración, competencias fundamentales en la educación contemporánea.

De la misma manera, Sánchez (2022) menciona que la gamificación contribuye a dinamizar ambientes educativos por medio del juego, no solamente de forma virtual, sino también presencial y entorno a una clase, tomando en cuenta que la dinámica aplicada puede producirse dentro del aula de clases o fuera de esta, según la necesidad que demande la aplicación de esta herramienta lúdica que trastorna la educación tradicional tal y como se la ha conocido durante todos los años pasados. Ramón (2025) sostiene que el uso de nuevas tecnologías, estrategias y metodologías va mas allá del uso de un aparato tecnológico. Toda estrategia metodológica que infiere motivación y dinamismo involucrada en el juego ayuda a mejorar la captación de conceptos y temas nuevos de forma fácil y sencilla, haciendo que el estudiante adquiera la capacidad de aprender mientras disfruta en el proceso.

Por otro lado, Sáez (2025) afirma que la relevancia social del uso de la gamificación en la educación motiva y moviliza a las personas fomentando la inclusión social; Valenzuela (2021) menciona que la gamificación promueve no solo el aprendizaje, sino compromiso, motivación y responsabilidad social. Fernández, Ordoñez, Vergara y Gómez (2020) sostienen que la gamificación no solo ayuda a desarrollar competencias académicas, sino también sociales que son importantes para la convivencia y la ciudadanía. Por último, Toala, Fernández, Roblez y Pozo (2025), opinan que fortalece habilidades socioemocionales (empatía, trabajo en equipo, comunicación), promoviendo el bienestar emocional y la convivencia.

Partiendo del análisis del marco teórico elaborado con relación a la gamificación y su influencia en el rendimiento académico, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera influye la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica? Por consiguiente, el objetivo general es analizar el impacto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica. Mientras que, los objetivos específicos a alcanzarse son:

- Implementar una estrategia gamificada en el aula basada en recompensas y desafíos progresivos
- Identificar la percepción de los y las discentes respecto a la gamificación.

Por otro lado, surge la hipótesis que afirma que la utilización de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje mejora el rendimiento académico por medio de la motivación.

MATERIALES Y MÉTODOS

El presente estudio se desarrolló bajo un diseño cuantitativo, dado que, según Hernández, Fernández y Baptista (2014), se caracteriza por recolectar información en forma numérica con el propósito de comprobar hipótesis. Este tipo de diseño emplea la medición y el análisis estadístico para identificar tendencias, establecer relaciones entre variables y validar teorías. Además, sigue un proceso ordenado y objetivo que permite que los resultados puedan ser replicados y generalizados a una población más amplia.

Asimismo, se adoptó un enfoque cuantitativo, ya que los resultados se obtuvieron a partir de datos estadísticos con el propósito de comprobar la hipótesis. En este sentido, Hernández, Fernández y Baptista (2006, p.5, citados en Huamán, Treviño y Medina) sostienen que “usa la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de

comportamiento y probar teorías” (2022, p.22). Este enfoque permitirá medir las dos variables (gamificación y rendimiento académico) y determinar su relación según las frecuencias y porcentajes obtenidos. La técnica de recolección de datos será la encuesta, utilizando un cuestionario estructurado como instrumento. El estudio tendrá un diseño de corte transversal, ya que los datos se recolectarán en un único momento del tiempo.

El tipo de investigación adoptado fue correlacional-descriptivo, puesto que el estudio busca identificar y describir la relación existente entre las variables en análisis. La muestra estuvo conformada por 34 estudiantes de octavo año de Educación General Básica, con edades comprendidas entre 12 y 15 años, pertenecientes a la Unidad Educativa Prócer Manuel Quiroga del cantón Santo Domingo.

Recogida y análisis de resultados

Los datos se recogieron por medio de una encuesta de percepción sobre la gamificación diseñada; se tomó en cuenta el registro de calificaciones de Matemática de una clase que ha cambiado la enseñanza tradicional por el uso de tecnologías.

RESULTADOS

La encuesta fue diseñada con el propósito de medir las dos variables establecidas, orientadas a través de sus respectivos indicadores. A continuación, se presenta el detalle de cada ítem del instrumento, junto con los resultados obtenidos y la interpretación correspondiente que permitió elaborar las conclusiones.

Variable Independiente: Gamificación

Indicadores: Motivación, Participación, Desafíos, Retroalimentación, Disfrute

1. Motivación

¿Las actividades con puntos o niveles me animan a seguir aprendiendo?

De los 34 estudiantes, 32 (94,11%) manifestaron que siempre se sienten motivados al ganar niveles y puntos por responder correctamente e interactuar en el juego educativo planteado, mientras que 2 indicaron que a veces se sienten incentivados, demostrando que la motivación de los y las discentes está centrada en la percepción de éxito, lo cual afirma la hipótesis de que la implementación de estrategias de gamificación aumenta la motivación y mejora el rendimiento académico.

2. Participación

¿Las actividades con puntos o niveles me animan a seguir aprendiendo?

De los 34 estudiantes, 29 (85,30%) manifestaron que cada vez que ganan puntos se sienten motivados a continuar participando en las actividades gamificadas, por ende, aprenden de forma más sencilla. Mientras que 4 discentes (11,8%) indicaron que casi nunca toman en cuenta los puntos obtenidos, mostrando poco interés a seguir aprendiendo, 1 estudiante (2,9%) respondió que nunca se ha sentido emocionado por conseguir puntos dentro del juego pedagógico. Los resultados muestran que la mayoría del grupo responde afirmativamente a los estímulos de la gamificación, fortaleciendo la hipótesis de que el uso de recompensas fortalece el deseo de aprender.

3. Desafío

¿Los retos y las misiones me ayudan a superarme sin rendirme?

De los 34 discentes, 32 (94,1%) respondieron que siempre se sienten estimulados frente a nuevos retos o misiones, al punto de desear completar cada desafío e iniciar el siguiente con más motivación que el anterior; en contraste, 2 (5,9%) mencionaron que no les llama la atención este tipo de actividades. Estos resultados respaldan la hipótesis de que los elementos de retos y logros incrementan la motivación y el compromiso académico de los y las discentes.

4. Retroalimentación

¿Los puntos e insignias me muestran claramente si estoy mejorando o empeorando?

Todos los estudiantes (100%) mencionan que los puntos obtenidos dentro del juego pedagógico son un indicador de su progreso académico, dado que les permite reconocer si están mejorando o empeorando. El sistema de puntuación cumple la función de retroalimentación, promoviendo la autorregulación del aprendizaje y fortaleciendo la motivación en los y las estudiantes. Este resultado denota que la gamificación estimula el interés y favorece la autoconciencia del proceso de aprendizaje.

5. Disfrute

¿La gamificación me parece más divertida que las clases normales?

De los 34 estudiantes, todos respondieron que las clases gamificadas son más divertidas y más fáciles de entender que las tradicionales. Dando como resultado que la gamificación acata de mayor forma la atención de los discentes que la escuela antigua, en donde el docente utiliza como metodología la repetición y la memorización.

Variable dependiente: Rendimiento Académico

Indicadores: Comprensión, Resultados, Esfuerzo, Concentración, Transferencia.

1. Comprensión

¿Después de participar en una clase gamificada, puedo explicar el tema con mis palabras?

De los 34 estudiantes encuestados, 31 (91%) manifestaron que es más fácil explicar un tema luego de haber participado en una clase gamificada que en una tradicional dado que, esta metodología mejora la comprensión, 2 estudiantes (6%) afirmaron que, aunque la clase gamificada es más amena, aún les resulta un poco difícil comprenderla, mientras que 1 alumno (3%) respondió que le es indiferente. Por consiguiente, la gamificación favorece la comprensión y la asimilación de contenidos por parte de los docentes, siendo que la mayoría manifestó sentirse más capaz de explicar un tema después de participar en una clase de este tipo.

2. Resultados (Calificaciones)

¿Han mejorado mis calificaciones desde que existen recompensas por la resolución de ejercicios?

De los 34 estudiantes encuestados, 30 (88%) respondieron que sus calificaciones han mejorado de manera significativa desde que la clase pasó de un enfoque tradicional a uno gamificado, 3 alumnos (9%) mencionaron que, a pesar de que sus notas son mejores, su comprensión no es del todo clara. Por último, 1 discente (3%) afirmó que no ha percibido cambios en sus calificaciones, a pesar de que la metodología de enseñanza ha cambiado. Por ende, a pesar de que un número significativo de estudiantes afirman que las actividades gamificadas mejoran su aprendizaje, dando como resultado la mejora de sus calificaciones, es necesario complementar estas estrategias con actividades que fortalezcan la comprensión y el pensamiento crítico.

3. Esfuerzo (Hábitos)

¿Me esfuerzo más por completar tareas cuando suman puntos?

Los 34 estudiantes que participaron en la encuesta respondieron que se esfuerzan más cuando saben que al culminar una tarea obtendrán puntos adicionales. Lo que denota que a mayor motivación existe mayor esfuerzo, reforzando la importancia de los incentivos dentro del proceso de aprendizaje.

4. Concentración (Compromiso)

¿Me concentro más durante la clase gamificada?

Entre los estudiantes encuestados (34), solo 2 manifestaron que les es indiferente, los demás afirmaron que las actividades lúdicas de la clase gamificada han logrado captar su atención, lo que ha aumentado su compromiso en aprender. Esto demuestra que la gamificación no solo capta la atención, sino que también fortalece la inclusión participativa del estudiante en su proceso de aprendizaje.

5. Transferencia/Aplicación

¿Puedo resolver problemas reales con lo aprendido en la clase gamificada?

Un 90% de los encuestados (30 estudiantes), afirmó poner en práctica lo aprendido durante actividades de la vida diaria, mientras que los demás reconocieron que aún no sabrían cómo aplicarlo. Lo que significa que la mayoría de ellos estudiantes han logrado transferir los conocimientos adquiridos en las actividades que diariamente realizan en el contexto donde se encuentran, sin embargo, una minoría requiere mayor acompañamiento para desarrollar la capacidad de asimilar lo aprendido en clase con su contexto real.

Los resultados y discusión de un artículo deben ser presentados de manera clara y organizada, basándose en los datos recolectados y los análisis realizados durante el estudio. En primer lugar, los resultados deben ser expuestos de manera objetiva y concisa, utilizando tablas, gráficos y estadísticas, cuando sea apropiado, para destacar los hallazgos principales. Posteriormente, en la sección de discusión, los resultados deben interpretarse a la luz de la literatura existente, destacando similitudes, diferencias e implicaciones para la teoría y la práctica. También se deben abordar las limitaciones del estudio y sugerir posibles direcciones

para futuras investigaciones. Es crucial que tanto los resultados como la discusión se basen en evidencia sólida y que contribuyan de manera significativa al avance del conocimiento sobre el tema tratado.

DISCUSIÓN

Según las conclusiones obtenidas después de la aplicación de la encuesta a los 34 estudiantes de Santo Domingo, se evidencia un impacto positivo de la gamificación hacia el rendimiento académico, el uso de las herramientas tecnológicas facilita la motivación, concentración y el aumento en las calificaciones (Molinero y Chávez, 2019). De la misma manera, Molinero y Chávez (2019) afirman que la gamificación genera un entorno dinámico que favorece la inclusión activa en las actividades escolares dirigiendo la clase a un aprendizaje significativo, dinámico y estimulante, que busca estrategias complementarias orientadas a mejorar la concentración, la participación y el aprendizaje.

El impacto positivo de la gamificación en la motivación, la participación y el rendimiento académico de los discentes, esto coincide con lo planteado por Merino (2024) quien afirma que la motivación y el compromiso académico son ejes fundamentales en el desarrollo del aprendizaje significativo al generar una implicación emocional y cognitiva que fortalece el rendimiento académico. Asimismo, se comprobó que la gamificación fortalece los factores asociados al proceso evaluativo y amplía la facultad de entender los contenidos e implementa la asimilación de información integrando a los discentes en el conocimiento desde la práctica. Por ende, fortalece la comprensión y mejora las calificaciones de los estudiantes (Artunduaga, 2024).

Por consiguiente, Salamanca (2022) mencionan la importancia de estimular y mantener la atención de los estudiantes, con la finalidad de que absorban la mayor cantidad de información posible mientras disfrutan del momento educativo; de esta manera, se favorece la recepción del conocimiento y reducen los olvidos y distracciones causados por la falta de concentración. De la misma manera, los hábitos de estudio constituyen un eje importante en el ámbito educativo, dado que fomenta en los discentes esfuerzo, la constancia y la dedicación, factores vinculados al rendimiento académico, lo que dará como resultado no solo mejores calificaciones, sino también la comprensión y la aplicación práctica de diferentes contenidos en la vida diaria.

CONCLUSIÓN

En base a los resultados obtenidos en la encuesta planteada desde la perspectiva de las variables independiente (gamificación) y dependiente (rendimiento académico), se evidencia un impacto positivo en la motivación, participación, disfrute y compromiso, dentro del aula, generando un entorno dinámico y estimulante, que favorece la implicación activa del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De la misma manera, se comprobó que la gamificación incide directamente en el rendimiento académico, dado que, fortalece la comprensión, eleva las calificaciones, mejora los hábitos de estudio, incrementa la concentración y facilita la transferencia de conocimientos en ámbitos reales, promoviendo la adquisición de competencias cognitivas, actitudinales y aplicativas. Aunque no se puede desestimar que una minoría de discentes aún presenta dificultades para aplicar y comprender los contenidos mediante actividades gamificadas, lo que determina la necesidad de diseñar estrategias complementarias orientadas a incrementar la concentración, fomentar la participación dentro de clases y fortalecer el aprendizaje significativo de todos los estudiantes.

REFERENCIAS

- Aguilar-Reyes, J. E., Mejía-Peñañiel, E. F., Morocho-Barrionuevo, T. P. y Velazco-Castelo, G. M. (2025). Estudio del rendimiento académico mediante la comparación de modelos de regresión y árboles de clasificación. *Telos*, 27(1), 94-115. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9915793>
- Álvarez Cisternas, M. (2025). *Transferencia de aprendizajes estudiantiles en educación superior desde procesos de evaluación transformacionales, participativos y colaborativos*. *European Public & Social Innovation*, 10(3), 14-65. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10038008>
- Artunduaga Murillo, N. (2024). *Factores asociados al rendimiento académico en educación secundaria: una revisión sistemática*. *Revista de Psicología y educación*, 19 (2), 73-85. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9742166>

- Corredor Alipio, R. (2023). Escuela nueva y construcción de aprendizajes, reflexiones, desafíos ya aportes del modelo colombiano. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5527
- Fernández Arias, P., Ordoñez Olmedo, E., Vergara Rodriguez, D. y Gómez Vallecillo, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social*, 31(1), 388-409. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3698>
- Flores Aguilar, G., y Fernández Río, J. (2021). Gamificación. *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*, 382-399.
- Mallitasig Sangucho, A. y Freire Aillón, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Revista de investigación Innova*, 5 (3), 164-181. <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=737880762012>
- Merino Tejedor, E. (2024) Motivación y compromiso académico: modelo teórico y aplicaciones educativas: *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 61-68. <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/2652>
- MINEDUC (2021). Estudiantes de la UE 6 de Octubre aprenden con la gamificación. <https://educacion.gob.ec/estudiantes-de-la-ue-6-de-octubre-aprenden-con-la-gamificacion/>
- Molinero Bárcenas, María del Carmen y Chávez Morales, Ubaldo. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *CONDUCIR. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10 (19), e005. Publicación electrónica 15 de mayo de 2020. <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Navarro Mateos, C., Pérez López, I. y Femia Marzo, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. *Retos*, 42(1), 507-516. ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041
- Prieto Andreu, J., Gómez escalonilla, J. y Said Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: una revisión sistemática. *Educare*, 26(1), 251-273. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582022000100251
- Ramón Pacurucu, L. P. (2024). Gamificación: ¿Herramienta inclusiva o excluyente en las prácticas preprofesionales? en la Universidad Nacional de Educación. *Revista Scientific*, 9(34), 301-321. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2024.9.34.14.301-321>
- Real Academia de la Lengua Española. (s/f). Gamificación. <https://www.rae.es/observatorio-de-palabras/gamificacion>
- Salamanca Ilica, M. R. (2022). Estimulación de la atención y la concentración para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de segundo grado. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/52719/mrsalamancai.pdf?sequence=1>
- Sáez Olmos, J. (2025). La gamificación como estrategia para la intervención social. *Revista Internacional de Políticas de Bienestar y Trabajo Social*, 24, 151-166. DOI: <https://doi.org/10.15257/ehquidad.2025.0016>
- Sánchez Páez, K. O. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. *Formación Estratégica*, 4(01), 125-140. Recuperado a partir de <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60>
- Tenesaca Simancas, V., Garcés Ortega, C., Gualpa Cando, S. y Santacruz Quintero, D. (2023). MENTOR, 2(4), 88-109. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9649803>
- Toala Velázquez, E. M., Fernández Saraguro, G. L., Roblez Córdova, M. E. y Pozo Aguilar, M. O. (2025). La gamificación en el ámbito educativo: impacto en el desarrollo de competencias socioemocionales en los estudiantes. *Innovación y convergencia: Impacto multidisciplinar*, 6(1), 2241. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.527>
- Valenzuela Alfaro, M. A. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. *Educación las Américas*, 11(1), 1-24. DOI: <https://doi.org/10.35811/rea.v11i1.140>