



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

FACULTAD DE POSGRADOS

**ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA E
INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR**

TEMA:

**IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA DE
ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS EN ENTORNOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE.**

Autor:

Jean Carlos Barrera Zúñiga

Tutor:

Jenniffer Pamela Echeverría Caranqui

Milagro, 2025

RESUMEN

El objetivo del presente estudio fue analizar la relación entre la percepción de elementos gamificados y la motivación intrínseca en estudiantes universitarios, así como su impacto en el proceso de aprendizaje en entornos virtuales. La metodología empleada fue de tipo cuantitativo, con diseño descriptivo-correlacional. Se aplicó un cuestionario estructurado a 118 estudiantes, el cual evaluó tres dimensiones: percepción de elementos gamificados, motivación intrínseca y percepción del aprendizaje. Los datos fueron procesados mediante estadística descriptiva y análisis de correlación de Pearson. Los resultados mostraron puntuaciones altas en todas las dimensiones, con medias superiores a 4.20 en una escala de 1 a 5. La correlación entre gamificación y motivación intrínseca fue positiva y muy fuerte ($r = 0.918$; $p < 0.001$), lo que indica que los elementos lúdicos integrados en el aula virtual favorecen el compromiso académico, la participación activa y el interés genuino por aprender. Además, los estudiantes manifestaron que la gamificación facilita la comprensión de contenidos y reduce el estrés asociado al entorno virtual. Se concluye que la gamificación representa una estrategia pedagógica pertinente para fortalecer la motivación intrínseca en contextos universitarios virtuales. Su aplicación práctica puede contribuir a mejorar la retención de información, el rendimiento académico y el bienestar emocional de los estudiantes.

PALABRAS CLAVES

gamificación, motivación intrínseca, aprendizaje virtual, educación superior, innovación pedagógica.

ABSTRACT

The objective of this study was to analyze the relationship between the perception of gamified elements and intrinsic motivation in university students, as well as its impact on the learning process in virtual environments. The methodology used was quantitative, with a descriptive-correlational design. A structured questionnaire was applied to 118 students, evaluating three dimensions: perception of gamified elements, intrinsic motivation, and learning perception. Data were processed using descriptive statistics and Pearson correlation analysis. The results showed high scores in all dimensions, with averages above 4.20 on a scale from 1 to 5. The correlation between gamification and intrinsic motivation was positive and very strong ($r = 0.918$; $p < 0.001$), indicating that playful elements integrated into the virtual classroom foster

academic engagement, active participation, and genuine interest in learning. Additionally, students reported that gamification facilitates content comprehension and reduces stress associated with virtual environments. It is concluded that gamification represents a relevant pedagogical strategy to strengthen intrinsic motivation in virtual university contexts. Its practical application can contribute to improving information retention, academic performance, and students' emotional well-being.

KEYWORDS

gamification, intrinsic motivation, virtual learning, higher education, pedagogical innovation.

1. INTRODUCCIÓN (OBJETIVO DEL ARTÍCULO)

La educación virtual ha adquirido gran relevancia en el ámbito de la educación superior, especialmente debido al incremento de adultos que optan por trabajar y estudiar al mismo tiempo. En este contexto surge una problemática significativa: la baja motivación intrínseca de los estudiantes al asistir a clases virtuales o manejar las plataformas digitales de manera óptima. Por ello, se vuelve fundamental dejar atrás las metodologías tradicionales y se de mayor énfasis a metodologías activas basadas en tecnologías existentes, con el fin de brindar a los estudiantes experiencias lúdicas que los motiven y les permitan divertirse mientras aprenden (Moreta-López et al., 2025).

Por esta razón, la temática planteada en esta investigación resulta fundamental en la educación superior actual, sobre todo para afianzar el proceso de enseñanza aprendizaje en los entornos virtuales, donde las metodologías activas e innovadoras se convierten en aspectos que deben ser considerados como una prioridad en el ámbito educativo en los diferentes niveles. La gamificación es una de las metodologías activas más destacadas, ya que fomenta la participación de los estudiantes, el interés y la motivación, tanto en entornos presenciales como virtuales o híbridos. Cabe señalar que la deserción o bajo rendimiento académico se relacionan con múltiples variables, siendo la motivación una de las más significativas. Esto evidencia la necesidad de implementar metodologías innovadoras, que lejos de sustituir el trabajo del docente, se constituyan en herramientas de apoyo que permitan promover el desarrollo integral

y el aprendizaje significativo de los estudiantes de educación superior (Olmedo-Flores et al., 2024).

A nivel mundial, se han implementado metodologías activas e innovadoras en las instituciones educativas, principalmente mediante el uso de las Tecnologías de la Información (TIC). En un mundo globalizado es fundamental integrar las herramientas tecnológicas como un apoyo al docente (Torres, 2022). Sin embargo, uno de los retos más relevantes en la aplicación de herramientas digitales en las aulas de clase, es la preparación docente en cuanto al uso de las mismas, por lo que, se debe poner un énfasis especial en poder capacitar de manera adecuada a los docentes de todos los niveles en las competencias digitales (Orna et al., 2024).

En cuanto a la gamificación, se evidencia que a nivel global es una estrategia didáctica efectiva en diversos niveles educativos, desde la educación básica hasta la superior, en países como Estados Unidos, Finlandia y Corea del Sur donde se han integrado plataformas gamificadas en sus sistemas educativos, presentan resultados positivos en cuanto a la participación estudiantil y en la retención del conocimiento (Ortiz-Colón et al., 2018). De igual manera, en un estudio realizado por Castro Benavides et al. (2023) se demostró que la gamificación resulta ser efectiva en distintos niveles educativos y áreas del conocimiento, especialmente cuando se adapta a las características culturales y tecnológicas del contexto, además, señalaron que el uso de plataformas interactivas y recompensas simbólicas favorece la motivación intrínseca.

En América Latina, la gamificación ha ganado terreno como estrategia innovadora para enfrentar los desafíos educativos, especialmente en contextos de baja motivación y deserción escolar, en países como México, Colombia y Perú se han desarrollado experiencias gamificadas en educación básica y superior, con énfasis en el desarrollo de competencias socioemocionales y digitales (Vásquez Palero, 2021). En otro estudio realizado por Prieto-Andreu et al. (2022) se evidencia que en Latinoamérica la gamificación se aborda desde dos perspectivas: como metodología para fomentar la motivación y como estrategia para mejorar el rendimiento académico, aunque su implementación aún enfrenta limitaciones tecnológicas y de formación docente, los resultados indican una alta aceptación por parte de los estudiantes.

Por último, en Ecuador, la gamificación ha sido incorporada en instituciones educativas como la Universidad Estatal de Milagro y la Universidad Técnica de Manabí, con resultados alentadores en la motivación y el rendimiento académico, pues estas experiencias han demostrado que el uso de plataformas como Quizizz, Kahoot y Roblox puede mejorar la participación y el aprendizaje en las distintas asignaturas (Ibarra & Cobeña, 2024). Mientras

que, Armijos Saca et al. (2025) destacan que la gamificación en el contexto ecuatoriano contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la colaboración y la autorregulación, sin embargo, señalan que su implementación requiere políticas institucionales, capacitación docente y acceso a recursos tecnológicos adecuados para garantizar su sostenibilidad.

Considerando los antecedentes expuestos, se evidencia una necesidad urgente de profundizar en investigaciones que aborden esta problemática dentro del contexto educativo actual, pues la transición hacia entornos virtuales en la educación superior ha generado múltiples desafíos que requieren atención académica rigurosa, siendo evidente que existe un creciente interés por parte de docentes, investigadores y gestores educativos en mejorar la calidad del proceso formativo mediante estrategias innovadoras que respondan a las nuevas dinámicas de aprendizaje, siendo la falta de motivación, el compromiso limitado y la desconexión emocional del estudiante aspectos que demandan estudios específicos.

Según García y Martín (2021), los entornos gamificados favorecen la autorregulación del aprendizaje, ya que permiten al estudiante monitorear su progreso, identificar sus fortalezas y debilidades, y ajustar sus estrategias de estudio, esta capacidad de reflexión crítica es especialmente relevante en entornos virtuales, donde el estudiante debe asumir un rol más activo y autónomo en su formación. Asimismo, la gamificación puede contribuir al fortalecimiento de la resiliencia académica, al promover la perseverancia frente a los desafíos y la tolerancia a la frustración (Zumba et al., 2024).

Según Figueroa (2024) el uso de metodologías activas como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos y el trabajo cooperativo estimulan la motivación intrínseca al conectar el contenido con los intereses y necesidades del estudiante, así como, la retroalimentación positiva y el reconocimiento del esfuerzo contribuyen a fortalecerla. De la misma forma, Quiroz Peña et al. (2022), señalan que la gamificación en la educación superior ha demostrado ser una estrategia eficaz para potenciar la motivación intrínseca, al ofrecer experiencias de aprendizaje retadoras, significativas y emocionalmente atractivas, esto se traduce en una mayor participación, mejores resultados académicos y una actitud positiva hacia el aprendizaje.

Por otra parte, Bernal Párraga et al. (2024) resaltan que cuando la gamificación se vincula con metas personales, desafíos significativos y narrativas atractivas, se genera un entorno educativo emocionalmente conectado que favorece el aprendizaje profundo, esta relación, lejos de ser anecdótica, representa una oportunidad metodológica para potenciar no solo el rendimiento

académico, sino también el desarrollo de habilidades como la persistencia, la colaboración y la autorregulación.

En Ecuador, aún existen desafíos importantes en este ámbito. A pesar de experiencias exitosas en universidades como la UTPL, la UNEMI y la UTM, la implementación de metodologías activas como la gamificación se ve limitada por factores como la infraestructura tecnológica, la carga administrativa del docente y la resistencia al cambio metodológico (Ibarra y Cobeña, 2024). Por ello, resulta fundamental promover espacios de formación, intercambio y reflexión sobre el uso pedagógico de las TIC, así como generar investigaciones que documenten y sistematicen las experiencias locales. Por lo que, el objetivo principal del presente estudio es analizar la relación entre la percepción de elementos gamificados y la motivación intrínseca en estudiantes universitarios, así como su impacto en el proceso de aprendizaje.

2. MARCO TEÓRICO

1. GAMIFICACIÓN

1.1. DEFINICIÓN

La gamificación se define como el uso de elementos propios del diseño de juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de mejorar la participación, el compromiso y el aprendizaje de los participantes, esta estrategia se basa en la incorporación de mecánicas como puntos, niveles, insignias y desafíos, que permiten transformar actividades cotidianas en experiencias motivadoras (Cornellà Canals et al., 2020).

Así mismo, según Prieto-Andreu et al. (2022), la gamificación en educación no implica simplemente jugar, sino diseñar experiencias de aprendizaje que se vivan como un juego, es decir, que debe existir una planificación pedagógica que considere las dinámicas, mecánicas y componentes del juego, adaptadas a los objetivos formativos, por lo que, en la actualidad la gamificación es una herramienta didáctica que promueve el aprendizaje activo, colaborativo y significativo.

1.2. INICIOS DE LA GAMIFICACION

Según Quiroz Peña et al. (2022) el término “gamificación” fue implementado por Nick Pelling en 2002, aunque su aplicación en educación comenzó a consolidarse a partir del año 2010,

inicialmente, se utilizó en el ámbito empresarial para mejorar la experiencia del usuario en interfaces digitales, pero pronto se reconoció su potencial en el desarrollo de competencias educativas, la evolución tecnológica y el auge de las plataformas interactivas facilitaron su expansión hacia el sector académico.

Actualmente, la gamificación se ha transformado en una estrategia pedagógica que responde a las necesidades de las nuevas generaciones, caracterizadas por su familiaridad con entornos digitales, por lo que, su implementación en el aula permite conectar con los intereses de los estudiantes, promoviendo la motivación y el aprendizaje autónomo mediante dinámicas lúdicas estructuradas (Bernal Párraga et al., 2024).

1.3. ANALISIS MUNDIAL

A nivel global, la gamificación ha sido adoptada en diversos niveles educativos, desde la educación básica hasta la superior, en países como Estados Unidos, Finlandia y Corea del Sur donde se han integrado plataformas gamificadas en sus sistemas educativos, evidenciando mejoras en la participación estudiantil y en la retención del conocimiento (Ortiz-Colón et al., 2018).

De igual manera, en un estudio realizado por Castro Benavides et al. (2023) se evidenció que a nivel global la gamificación resulta ser efectiva en distintos niveles educativos y áreas del conocimiento, especialmente cuando se adapta a las características culturales y tecnológicas del contexto, además, señalaron que el uso de plataformas interactivas y recompensas simbólicas favorece la motivación intrínseca y el aprendizaje autónomo.

1.4. ANALISIS LATINOAMERICA

En América Latina, la gamificación ha ganado terreno como estrategia innovadora para enfrentar los desafíos educativos, especialmente en contextos de baja motivación y deserción escolar, en países como México, Colombia y Perú han desarrollado experiencias gamificadas en educación básica y superior, con énfasis en el desarrollo de competencias socioemocionales y digitales (Vasquez Palero, 2021).

De igual forma, en un estudio realizado por Prieto-Andreu et al. (2022) se evidencia que en Latinoamérica la gamificación se aborda desde dos perspectivas: como metodología para fomentar la motivación y como estrategia para mejorar el rendimiento académico, aunque su

implementación aún enfrenta limitaciones tecnológicas y de formación docente, los resultados indican una alta aceptación por parte de los estudiantes.

1.5. ANALISIS LOCAL

En Ecuador, la gamificación ha sido incorporada en instituciones educativas como la Universidad Estatal de Milagro y la Universidad Técnica de Manabí, con resultados alentadores en la motivación y el rendimiento académico, pues estas experiencias han demostrado que el uso de plataformas como Quizizz, Kahoot y Roblox puede mejorar la participación y el aprendizaje en las distintas asignaturas (Ibarra & Cobeña, 2024).

Así mismo, Armijos Saca et al. (2025) destacan que la gamificación en el contexto ecuatoriano contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la colaboración y la autorregulación, sin embargo, señalan que su implementación requiere políticas institucionales, capacitación docente y acceso a recursos tecnológicos adecuados para garantizar su sostenibilidad.

2. MOTIVACIÓN INTRÍNSECA

2.1. DEFINICIÓN

La motivación intrínseca se refiere al impulso interno que lleva a una persona a realizar una actividad por el placer o la satisfacción que esta le genera, sin necesidad de recompensas externas, en el ámbito educativo, esta forma de motivación se asocia con el interés genuino por aprender, la curiosidad y el deseo de superación personal, más no de obtener recompensas o evitar castigos (Prieto-Andreu et al., 2022).

De acuerdo con Figueroa (2024), la motivación intrínseca está vinculada con la autonomía, la competencia y la relación social, que son tres necesidades psicológicas básicas que deben ser satisfechas para que el estudiante se involucre activamente en su aprendizaje, además, menciona que la presencia en el aula de la motivación intrínseca favorece el compromiso, la persistencia y la autorregulación académica.

2.2. CARACTERISTICAS

Según Ortiz-Colón et al. (2018) entre las principales características de la motivación intrínseca se encuentran la autodeterminación, el disfrute de la tarea, la búsqueda de retos y

la satisfacción personal, los estudiantes motivados intrínsecamente tienden a explorar, experimentar y aprender por iniciativa propia, lo que fortalece su pensamiento crítico y su creatividad.

De igual manera, Armijos Saca et al. (2025) mencionan que la motivación intrínseca se manifiesta en conductas como la participación voluntaria, la perseverancia ante dificultades y la valoración del aprendizaje como un proceso significativo, además, se relaciona con el bienestar emocional y la autoestima académica, factores clave para el éxito educativo en todos los niveles.

2.3. FACTORES QUE INFLUYEN EN LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA

Según Bernal Párraga et al. (2024) existen diversos factores que influyen en el desarrollo de la motivación intrínseca, entre los más importantes se encuentran el clima del aula, el estilo docente, la retroalimentación, la autonomía y el sentido de pertenencia, pues un entorno educativo que promueve la participación activa, el respeto y la colaboración es un aspecto clave para promover la motivación intrínseca en los estudiantes.

Así mismo, Figueroa (2024) señala que el uso de metodologías activas como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos y el trabajo cooperativo estimulan la motivación intrínseca al conectar el contenido con los intereses y necesidades del estudiante, de igual forma, la retroalimentación positiva y el reconocimiento del esfuerzo contribuyen a fortalecerla.

2.4. MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

En el contexto universitario, la motivación intrínseca se convierte en un factor determinante para el éxito académico y la permanencia estudiantil, pues los estudiantes que encuentran sentido en su carrera, que se sienten competentes y que tienen autonomía en su aprendizaje, tienden a involucrarse más profundamente en sus estudios disminuyendo de esta manera la deserción académica (Mora Velasco et al., 2024).

Según Quiroz Peña et al. (2022), la gamificación en la educación superior ha demostrado ser una estrategia eficaz para potenciar la motivación intrínseca, al ofrecer experiencias de aprendizaje retadoras, significativas y emocionalmente atractivas, esto se traduce en una mayor participación, mejores resultados académicos y una actitud positiva hacia el aprendizaje.

2.5. EVALUACIÓN DE LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA

La motivación intrínseca puede medirse a través de escalas que consideran la autonomía, la competencia y el sentido de relación con otros. Bruno et al. (2020) diseñaron la Escala de Motivación Situacional Académica (EMSA), la cual ha sido aplicada en estudiantes universitarios en Argentina, este instrumento permite conocer cómo los alumnos responden frente a tareas específicas, considerando su interés real y la conexión con sus emociones.

Por otro lado, García Morales et al. (2024) realizaron una revisión sobre los instrumentos en español usados para medir la motivación académica, identificando varias escalas validadas, entre las más destacadas están la EMA y el Cuestionario de Regulación Académica, que permiten evaluar tanto la motivación interna como la externa. Además, los autores mencionan que usar herramientas adaptadas al contexto cultural mejora la precisión y utilidad de los resultados, ya que, se puede conocer cómo la motivación influye en el compromiso, el rendimiento y la permanencia del estudiante.

3. GAMIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

La relación entre gamificación y motivación intrínseca ha cobrado especial relevancia en la educación universitaria, donde se requiere que los estudiantes se involucren activamente en su proceso formativo. Según Prieto-Andreu et al. (2022), los entornos gamificados bien diseñados pueden activar el interés genuino de los estudiantes, promoviendo el compromiso académico mediante dinámicas lúdicas que satisfacen la necesidad de autonomía, siendo clave que las mecánicas gamificadas no dependan exclusivamente de recompensas externas, sino que fomenten el disfrute de la actividad como fin en sí mismo.

De igual forma, es importante mencionar que la gamificación permite a los estudiantes experimentar sensación de logro, retroalimentación inmediata y vínculos sociales, aspectos que se relacionan directamente con la autonomía, competencia y relación, pilares de la motivación intrínseca, pues en un estudio realizado por Figueroa (2024) con universitarios ecuatorianos, se observó una mejora significativa en la disposición para aprender y la percepción positiva del entorno virtual cuando se incorporaron elementos gamificados.

Por último, Bernal Párraga et al. (2024) resaltan que cuando la gamificación se vincula con

metas personales, desafíos significativos y narrativas atractivas, se genera un entorno educativo emocionalmente conectado que favorece el aprendizaje profundo, esta relación, lejos de ser anecdótica, representa una oportunidad metodológica para potenciar no solo el rendimiento académico, sino también el desarrollo de habilidades como la persistencia, la colaboración y la autorregulación.

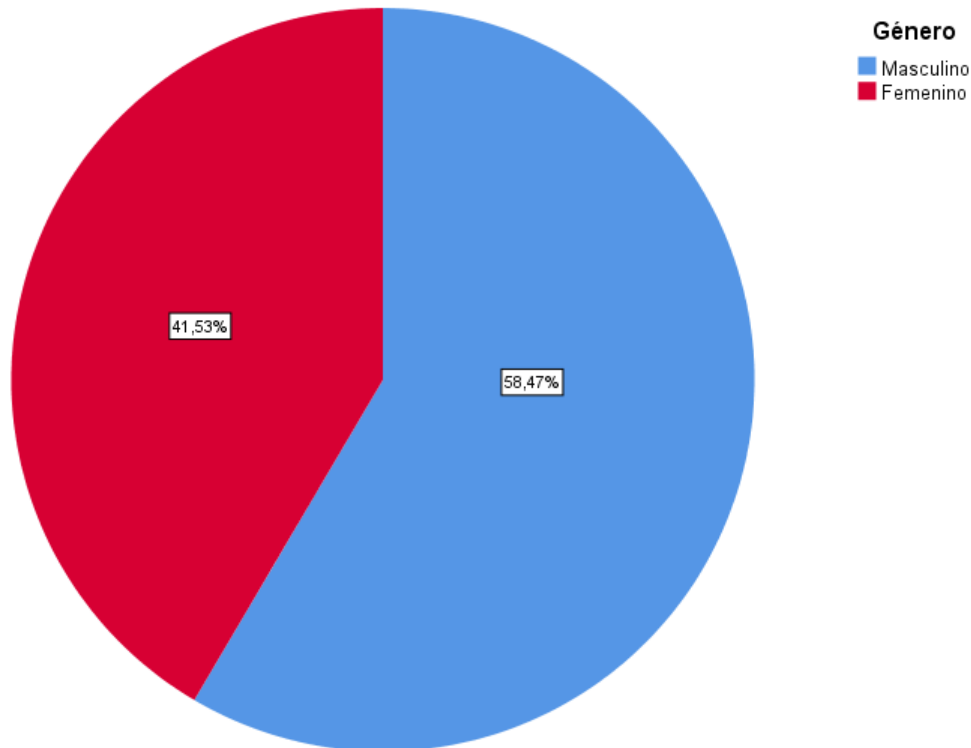
3. METODOLOGÍA

La investigación se enmarca dentro del enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, de tipo transversal y alcance descriptivo-correlacional. La población está conformada por los estudiantes de la carrera de Administración de Empresas de la Universidad Técnica Particular de Loja, mientras que se utilizó una muestra por conveniencia, también conocida como muestreo no probabilístico intencional, debido a la facilidad de acceso y disponibilidad de los participantes, la misma que se compone por 118 estudiantes de primero a quinto semestre de la carrera, durante el primer periodo académico 2025. Para la recolección de datos se utilizará un único cuestionario estructurado de elaboración propia, diseñado con base en referentes teóricos sobre gamificación y motivación académica en entornos virtuales. Este instrumento fue construido considerando estudios previos (Ortiz-Colón et al., 2018; Prieto-Andreu et al., 2022) y validado mediante juicio de expertos en pedagogía y psicología educativa, obteniendo un coeficiente Alfa de Cronbach de 0,981, indicando un nivel de fiabilidad alto, lo que sugiere que las preguntas incluidas presentan una adecuada consistencia interna y, por ende, el instrumento demuestra ser estadísticamente confiable. El cuestionario está compuesto por 20 ítems distribuidos en tres dimensiones: elementos gamificados presentes (ítems 1–7), motivación intrínseca (ítems 8–14) y percepción del aprendizaje (ítems 15–20). Cada ítem se responde en una escala tipo Likert de cinco puntos (1 = Totalmente en desacuerdo; 5 = Totalmente de acuerdo), lo que permite obtener datos cuantitativos sobre la experiencia gamificada y su impacto en la motivación intrínseca del estudiante. Para el análisis estadístico de los datos, se utiliza Microsoft Excel 2019 y el software IBM SPSS Statistics versión 26, además, se emplearon estadísticos descriptivos como la media y la desviación estándar, con el fin de determinar si existe una correlación entre las variables, se utiliza la prueba de correlación de Pearson, en función de los valores de correlación (r), considerando su magnitud y significancia estadística ($p < .05$), lo que permitirá identificar patrones relevantes entre las variables estudiadas.

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados derivados del análisis estadístico aplicado al instrumento diseñado para esta investigación. En primer lugar, se expone la fiabilidad interna del cuestionario mediante el coeficiente alfa de Cronbach, seguido por los estadísticos descriptivos correspondientes a cada una de las tres dimensiones evaluadas: elementos gamificados presentes, motivación intrínseca y percepción del aprendizaje. Posteriormente, se muestran los datos obtenidos en cuanto a la correlación existente entre las variables.

Ilustración 1. Porcentaje de Género



La muestra estuvo conformada por 118 estudiantes universitarios de primero a quinto ciclo, pertenecientes a la carrera de Administración de Empresas. En cuanto a la distribución por género, el 58.47% se identificó como masculino y el 41.53% como femenino, ver ilustración 1. Esta proporción refleja una participación equilibrada entre ambos grupos, lo que permite interpretar los resultados con representatividad y diversidad en el perfil estudiantil.

Tabla 1

Percepción de elementos gamificados presentes

Ítem	Media	SD	Min	Max
1. En el aula virtual se utilizan puntos o recompensas por completar actividades.	4,23	0,964	1	5
2. Se otorgan insignias o reconocimientos visibles por logros académicos.	4,19	0,953	1	5
3. Existen niveles o etapas que debo superar para avanzar en el curso.	4,27	0,975	1	5
4. Las actividades incluyen desafíos o misiones que estimulan mi participación.	4,20	1,017	1	5
5. El sistema ofrece retroalimentación inmediata tras cada actividad.	4,29	0,962	1	5
6. Hay una narrativa o historia que conecta las actividades del curso.	4,18	1,001	1	5
7. Se promueve la competencia amistosa entre estudiantes mediante rankings o tablas de posiciones.	4,19	1,037	1	5

SD: Desviación Estándar

Min: Mínimo

Max: Máximo

La tabla 1 muestra los estadísticos descriptivos de la variable “elementos gamificados presentes”, compuesta por siete ítems que evalúan el reconocimiento de mecánicas lúdicas en el aula virtual. Los resultados reflejan una valoración alta y consistente por parte de los estudiantes, con medias que oscilan entre 4.18 y 4.29. El ítem mejor puntuado fue el número 5 “El sistema ofrece retroalimentación inmediata tras cada actividad”, con una media de 4.29, lo que sugiere que los estudiantes valoran especialmente la inmediatez en la devolución de resultados como parte del diseño gamificado, seguido por el ítem 3 “Existen niveles o etapas que debo superar para avanzar en el curso”, con una media de 4.27. Estos datos sugieren que los estudiantes perciben con claridad la presencia de estructuras progresivas, recompensas, desafíos y narrativa conectada en el entorno virtual, lo que evidencia una implementación sólida de elementos gamificados en el diseño instruccional.

Tabla 2

Motivación intrínseca de los estudiantes

Ítem	Media	SD	Min	Max
8. Disfruto participar activamente en el aula virtual porque me interesa aprender.	4,29	0,971	1	5
9. Me siento más comprometido cuando las actividades despiertan mi curiosidad.	4,30	0,937	1	5
10. Completar tareas académicas me resulta gratificante por el conocimiento que obtengo.	4,28	0,942	1	5
11. Organizo mi tiempo de estudio porque quiero mejorar mis habilidades.	4,33	0,925	1	5
12. Me esfuerzo más cuando los desafíos me permiten superarme personalmente.	4,31	0,938	1	5
13. La narrativa del curso me motiva porque conecta con mis intereses.	4,29	0,971	1	5
14. Me siento satisfecho cuando logro avanzar en el curso por mérito propio.	4,34	0,972	1	5

SD: Desviación Estándar

Min: Mínimo

Max: Máximo

La Tabla 2 presenta los estadísticos descriptivos de la dimensión “motivación intrínseca de los estudiantes”, compuesta por siete ítems orientados a explorar el interés genuino, el disfrute por aprender y la satisfacción personal que surge del proceso académico en entornos gamificados. Las medias obtenidas se sitúan entre 4.28 y 4.34, lo que refleja una valoración alta y consistente en todos los ítems. El ítem mejor puntuado fue el número 14 “Me siento satisfecho cuando logro avanzar en el curso por mérito propio”, con una media de 4.34, seguido por el ítem 11 “Organizo mi tiempo de estudio porque quiero mejorar mis habilidades”, con una media de 4.33. Estos resultados sugieren que los estudiantes no solo participan activamente en el aula virtual, sino que lo hacen impulsados por el deseo de aprender, superarse y encontrar sentido en las actividades propuestas.

Tabla 3

Correlación de los elementos gamificados presentes con la motivación intrínseca

Variables	Media	SD	r	p
Elementos gamificados presentes	4,22	0,864	0,918	< .001
Motivación intrínseca	4,30	0,844		

SD: Desviación Estándar

r: Correlación de Pearson

p: Nivel de significancia

En la tabla 3 se presentan los resultados del análisis de correlación de Pearson entre los elementos gamificados presentes en el aula virtual y la motivación académica de los estudiantes, evidenciando una valoración alta en ambas dimensiones, con medias de 4.22 y 4.30, respectivamente. El coeficiente de correlación obtenido fue $r = 0.918$, con un nivel de significancia estadística de $p < .001$, lo que indica una relación positiva muy fuerte entre ambas variables; es decir, a mayor percepción de elementos gamificados en el entorno virtual, mayor es el nivel de motivación académica reportado por los estudiantes.

Tabla 4

Percepción del aprendizaje en base a elementos gamificados.

Ítem	Media	SD	Min	Max
15. Aprendo mejor cuando las actividades están gamificadas.	4,33	0,897	1	5
16. La gamificación facilita la comprensión de los contenidos.	4,34	0,879	1	5
17. Las dinámicas lúdicas me ayudan a retener mejor la información	4,36	0,872	1	5
18. El ambiente gamificado reduce el estrés académico.	4,32	0,951	1	5
19. La gamificación fomenta el trabajo colaborativo entre compañeros.	4,34	0,889	1	5
20. Considero que la gamificación mejora la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.	4,30	0,890	1	5

SD: Desviación Estándar

Min: Mínimo

Max: Máximo

La Tabla 4 presenta los estadísticos descriptivos correspondientes a la dimensión “percepción del aprendizaje en base a elementos gamificados”, compuesta por seis ítems que exploran cómo los estudiantes valoran el impacto de la gamificación en su proceso formativo. Las medias obtenidas, todas superiores a 4.30, reflejan una percepción altamente positiva, siendo el ítem mejor valorado el número 17 “Las dinámicas lúdicas me ayudan a retener mejor la información”, con una media de 4.36, seguido por el ítem 16 “La gamificación facilita la comprensión de los contenidos”, con una media de 4.34. Estos resultados evidencian que los estudiantes no solo reconocen la presencia de elementos gamificados y se sienten motivados por ellos, sino que también perciben mejoras concretas en su aprendizaje, como la comprensión, la retención, la reducción del estrés académico y el trabajo colaborativo. Esta percepción va de la mano con los hallazgos previos sobre la correlación positiva entre los elementos gamificados y la motivación intrínseca, lo que sugiere que la gamificación, cuando está bien diseñada, no solo estimula el compromiso, sino que también potencia la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en este estudio permiten confirmar la hipótesis principal: existe una relación positiva y significativa entre la percepción de elementos gamificados y la motivación intrínseca en estudiantes universitarios que cursan sus estudios en entornos virtuales. La correlación muy fuerte ($r = .918$; $p < .001$) evidencia que los estudiantes no solo identifican los componentes lúdicos presentes en sus aulas, sino que los valoran como elementos que enriquecen su experiencia académica, esta percepción favorable sugiere que la gamificación, cuando está bien diseñada, puede actuar como una base fundamental para la motivación estudiantil, generando un entorno más dinámico, participativo y emocionalmente estimulante. Estos resultados coinciden con lo señalado por Martínez-León et al. (2025), quienes afirman que los entornos gamificados promueven una mayor implicación del estudiante, al ofrecer experiencias que conectan con sus intereses y necesidades formativas.

En relación con el primer objetivo del estudio, que buscaba analizar cómo la gamificación influye en la motivación intrínseca, los resultados muestran que los estudiantes se sienten más motivados a participar activamente cuando se incorporan dinámicas lúdicas como niveles, retos, insignias y recompensas simbólicas. Los ítems relacionados con la organización del tiempo de estudio, el disfrute por aprender y la satisfacción personal obtuvieron puntuaciones

altas, lo que indica que los estudiantes no solo se involucran más, sino que lo hacen desde una perspectiva autónoma y reflexiva. Esto coincide con lo reportado por Laca et al. (2024), quienes destacan que la gamificación favorece la autorregulación del aprendizaje, al permitir que el estudiante monitoree su progreso y ajuste sus estrategias de estudio de forma consciente.

La motivación intrínseca, entendida como el impulso interno por aprender sin necesidad de recompensas externas, se manifestó como un componente clave en la experiencia de los participantes, los estudiantes valoraron especialmente el mérito propio, el sentido de logro y la autonomía en la gestión de sus estudios. Estos hallazgos refuerzan lo planteado por Mora Velasco et al. (2024), quienes señalan que la motivación intrínseca está directamente vinculada con la permanencia estudiantil y el rendimiento académico. En este estudio, los estudiantes mostraron una actitud positiva hacia el aprendizaje, incluso en contextos virtuales exigentes, lo que indica que la gamificación puede contrarrestar la desconexión emocional que a menudo se presenta en la educación digital.

La percepción favorable hacia los elementos gamificados también refleja una transformación en la forma en que los estudiantes se relacionan con el conocimiento, pues las mecánicas como niveles, recompensas simbólicas y retroalimentación inmediata fueron vistas como herramientas que enriquecen la experiencia educativa, al permitir que el estudiante se sienta protagonista de su proceso formativo. Martínez-León et al. (2025) afirman que estos componentes generan entornos más dinámicos y emocionalmente estimulantes, lo que se confirma en los resultados obtenidos, esta transformación no solo mejora el rendimiento, sino que también fortalece el vínculo afectivo con el contenido, promoviendo una experiencia de aprendizaje más significativa y duradera. Al comparar estos hallazgos con investigaciones similares, se observa una tendencia global hacia la aceptación de la gamificación como estrategia pedagógica efectiva. En el estudio de Castro Benavides et al. (2023), se evidenció que la gamificación mejora la motivación y el aprendizaje cuando se adapta al contexto cultural y tecnológico del grupo, en el caso de los estudiantes ecuatorianos se demuestra una percepción positiva hacia plataformas como Kahoot, Quizizz y Roblox, lo que valida su aplicabilidad local, esta coincidencia respalda la idea de que la gamificación puede ser transferible entre contextos si se ajusta a las necesidades del grupo, y refuerza su valor como herramienta flexible y escalable en educación superior.

La coherencia en las respuestas sugiere que los estudiantes compartieron una experiencia común, lo que demuestra que existió una implementación pedagógica sólida y bien recibida.

Sin embargo, como advierten Quiroz Peña et al. (2022), el impacto de la gamificación depende de su diseño, pues un uso superficial o descontextualizado puede generar desmotivación o distracción, especialmente si los elementos lúdicos no están alineados con los objetivos formativos. Por ello, es fundamental que la planificación pedagógica considere el perfil del estudiante, sus intereses y el tipo de contenido que se desea abordar, garantizando que la gamificación no se convierta en una estrategia decorativa, sino en una herramienta didáctica con propósito.

Los resultados también permiten generalizar que la gamificación, cuando se aplica con intención pedagógica, puede mejorar el clima emocional del aula virtual. Los estudiantes reportaron menor estrés académico y mayor disfrute en las actividades gamificadas, lo que coincide con lo señalado por Zumba et al. (2024), quienes afirman que la gamificación fortalece los procesos cognitivos y emocionales que intervienen en el aprendizaje significativo, además, la reducción del estrés y el aumento del disfrute son indicadores de un entorno más saludable y propicio para el aprendizaje, especialmente en contextos virtuales donde la interacción social suele ser limitada.

En cuanto a las consecuencias formativas, se observa que los estudiantes desarrollan habilidades como la autorregulación, la persistencia y la organización del tiempo, competencias que son esenciales en entornos virtuales, donde el estudiante debe asumir un rol activo y autónomo. Figueroa (2024) destaca que la gamificación estimula estas habilidades al conectar el contenido con los intereses del estudiante y ofrecer retroalimentación constante. Además, estas habilidades son transferibles a otros contextos académicos y profesionales, lo que refuerza el valor formativo de la gamificación más allá del aula.

La relación entre gamificación y autonomía fue especialmente evidente en los ítems mejor puntuados, donde los estudiantes valoraron poder avanzar por mérito propio y organizar su tiempo de estudio, datos que se alinean con la teoría de la autodeterminación (Ryan y Deci, 2000), que plantea que la motivación intrínseca se activa cuando se satisfacen las necesidades de autonomía, competencia y relación. La gamificación, al ofrecer control sobre el ritmo y la forma de participación, responde directamente a estas necesidades, generando un entorno donde el estudiante se siente capaz, libre y conectado con su proceso de aprendizaje.

La conexión emocional que se genera en entornos gamificados fue otro hallazgo relevante, ya que, los estudiantes manifestaron sentirse más comprometidos y satisfechos con las actividades que incluían narrativa, desafíos y recompensas simbólicas, esta dimensión afectiva del

aprendizaje es clave en contextos virtuales, donde la interacción humana suele ser limitada. Bernal Párraga et al. (2024) señalan que las dinámicas gamificadas favorecen el aprendizaje profundo y el desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la colaboración y la autorregulación. Siendo clave que, los estudiantes no solo participen activamente, sino que también expresen sentirse emocionalmente conectados con el contenido, lo que refuerza la idea de que el diseño instruccional debe considerar tanto los aspectos cognitivos como los afectivos del proceso formativo.

Desde una perspectiva metodológica, el instrumento utilizado mostró una fiabilidad interna alta ($\alpha = 0.981$), lo que respalda la consistencia de los datos obtenidos. Sin embargo, para futuras investigaciones se recomienda complementar el cuestionario con técnicas cualitativas como entrevistas semiestructuradas o grupos focales, que permitan captar con mayor profundidad las percepciones, emociones y experiencias de los estudiantes, esta triangulación metodológica enriquecería el análisis y permitiría identificar matices que no se evidencian en los datos cuantitativos.

Sería pertinente también ampliar la muestra a estudiantes de otras carreras y universidades, con el fin de explorar si las percepciones varían según el área de conocimiento, el nivel académico o el tipo de institución. Prieto-Andreu et al. (2022) evidencian que la motivación puede diferir entre disciplinas, lo que sugiere que la gamificación debe adaptarse a cada contexto académico, esta ampliación permitiría validar los resultados obtenidos y fortalecer su aplicabilidad en distintos entornos educativos.

La duración del estudio fue adecuada para captar percepciones generales, pero no permite observar cambios sostenidos en el tiempo, por lo que, investigaciones longitudinales podrían analizar cómo evoluciona la motivación intrínseca y el compromiso académico con el uso prolongado de gamificación. Flor García & Obaco Soto (2024) destacan la importancia de evaluar el impacto sostenido de las metodologías activas, ya que los efectos iniciales pueden variar con el tiempo. Un seguimiento semestral o anual permitiría identificar si la motivación se mantiene, se incrementa o disminuye, y qué ajustes podrían ser necesarios en el diseño pedagógico para sostener el interés del estudiante.

En cuanto a la formación docente, los resultados sugieren que el éxito de la gamificación depende en gran medida de la disposición del profesor para innovar y adaptar sus estrategias. Armijos Saca et al. (2025) afirman que la capacitación en diseño instruccional gamificado es clave para garantizar una implementación efectiva, por ello, las instituciones deben invertir en

formación continua, acompañamiento pedagógico y espacios de intercambio docente, pues la actitud del profesor influye directamente en la percepción y participación del estudiante, y su rol como facilitador del aprendizaje se potencia cuando domina las herramientas digitales, comprendiendo el enfoque pedagógico detrás de la gamificación.

La gamificación también se presenta como una estrategia inclusiva, capaz de adaptarse a distintos estilos de aprendizaje, niveles de competencia y ritmos de estudio, en el presente estudio, los estudiantes valoraron poder avanzar a su ritmo, recibir retroalimentación personalizada y participar en dinámicas colaborativas. Castro Benavides et al. (2023) destacan la flexibilidad de la gamificación como herramienta para atender la diversidad estudiantil, especialmente en contextos donde conviven estudiantes con diferentes trayectorias, habilidades y expectativas, esta adaptabilidad convierte a la gamificación en una metodología que no solo motiva, sino que también promueve la equidad y la inclusión educativa.

Los resultados obtenidos permiten afirmar que la gamificación no solo mejora la motivación, sino que también transforma la experiencia educativa, siendo evidente que los estudiantes se sienten más conectados con el contenido, más comprometidos con sus metas y más satisfechos con el entorno virtual. Esta transformación pedagógica es coherente con las demandas actuales de la educación superior digital, que exige metodologías activas, flexibles y emocionalmente significativas, además, promueve una cultura de aprendizaje más participativa, reflexiva y centrada en el estudiante, lo que contribuye al desarrollo integral y a la formación de profesionales más autónomos y críticos.

Asimismo, los resultados sugieren que la gamificación puede desempeñar un papel clave en la construcción de entornos virtuales más inclusivos y equitativos, pues al ofrecer múltiples formas de participación, retroalimentación inmediata y desafíos adaptable. Esta metodología permite atender la diversidad de estilos de aprendizaje, ritmos de estudio y niveles de competencia presentes en el aula universitaria. Según Castro Benavides et al. (2023), la gamificación bien contextualizada favorece la participación de estudiantes que tradicionalmente muestran menor involucramiento en clases convencionales, lo que amplía las oportunidades de aprendizaje para todos. En este estudio, se observó que los estudiantes valoran especialmente aquellas dinámicas que les permiten avanzar a su propio ritmo, tomar decisiones y recibir reconocimiento por su esfuerzo, lo que fortalece su sentido de pertenencia y autoestima académica.

Por otro lado, es importante destacar que la implementación de gamificación no está libre de desafíos, aunque los resultados fueron positivos, algunos estudiantes manifestaron que el exceso de elementos competitivos o la falta de claridad en las reglas pueden generar confusión o ansiedad. López Proaño et al. (2024) advierten que un diseño gamificado mal estructurado puede provocar efectos contrarios a los deseados, como desmotivación o rechazo, por ello, se requiere una planificación pedagógica rigurosa, que considere el equilibrio entre juego y contenido, así como la formación docente en el uso de estas herramientas. En el contexto ecuatoriano, donde aún persisten brechas tecnológicas y limitaciones institucionales, resulta fundamental que las universidades promuevan políticas de innovación educativa que garanticen el acceso, la capacitación y el acompañamiento necesario para una implementación sostenible y efectiva.

A pesar de los beneficios observados, es necesario seguir investigando los límites y riesgos de la gamificación, ya que, algunos estudiantes podrían sentirse presionados por la competencia o desmotivados si no logran avanzar al ritmo esperado. Antun-Tsamaint (2025) advierten que el diseño debe evitar generar ansiedad o frustración, y promover un ambiente de aprendizaje seguro y estimulante, donde la gamificación debe ser equilibrada, centrada en el bienestar del estudiante y orientada al desarrollo de habilidades, no solo al logro de recompensas. Por ello, es fundamental que el docente monitoree constantemente la respuesta del grupo y ajuste las dinámicas según las necesidades emergentes.

En síntesis, los resultados del estudio confirman que la gamificación bien diseñada puede activar la motivación intrínseca, mejorar la percepción del aprendizaje y fortalecer el compromiso académico en entornos virtuales, de igual forma, los resultados obtenidos aportan al desarrollo teórico del campo y ofrece orientaciones prácticas para el diseño de experiencias educativas más efectivas, inclusivas y emocionalmente conectadas, donde la gamificación no debe entenderse como una solución única, sino como una estrategia complementaria dentro de un enfoque pedagógico integral, que articule tecnología, pedagogía y sensibilidad formativa.

Finalmente, se recomienda que futuras investigaciones exploren el impacto de la gamificación en otras dimensiones del aprendizaje, como la creatividad, la resolución de problemas, la interacción social y el pensamiento crítico, también sería importante analizar su efecto en estudiantes con necesidades educativas específicas, en programas de formación técnica o en contextos híbridos. La gamificación, cuando se adapta al contexto y se implementa con

intencionalidad pedagógica, tiene el potencial de transformar no solo el aula virtual, sino también la forma en que concebimos el aprendizaje en la educación superior contemporánea.

6. CONCLUSIÓN

Los hallazgos del presente estudio permiten afirmar que la gamificación, cuando se implementa de manera estructurada y contextualizada en entornos virtuales universitarios, tiene un impacto positivo en la motivación intrínseca de los estudiantes de los primeros ciclos de la carrera de Administración de Empresas de la Universidad Técnica Particular de Loja. El análisis realizado confirma que esta estrategia pedagógica no solo dinamiza el entorno digital, sino que también fortalece el compromiso académico, la autonomía y el disfrute por aprender, en este sentido, se cumple el objetivo general del estudio, al evidenciar que la gamificación puede actuar como un motor interno que impulsa la participación activa y sostenida en el proceso formativo.

Los resultados obtenidos permiten afirmar que la gamificación, cuando se implementa de manera estructurada y contextualizada en entornos virtuales universitarios, tiene un impacto positivo en la experiencia formativa de los estudiantes, además, la alta percepción de elementos gamificados, junto con los niveles elevados de motivación intrínseca y la valoración positiva del aprendizaje, evidencian que esta estrategia no solo estimula el compromiso académico, sino que también favorece la comprensión, la retención de contenidos y el bienestar emocional.

La correlación estadística muy fuerte entre la presencia de elementos gamificados y la motivación intrínseca confirma que existe una relación significativa entre el diseño lúdico del aula virtual y el interés genuino por aprender, estos hallazgos respaldan el uso de la gamificación como una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer la autonomía, el esfuerzo y la satisfacción personal en el proceso educativo.

7. BIBLIOGRAFÍA

Antun-Tsamaraint, D. R. (2025). Análisis de la gamificación en los procesos de enseñanza universitarios. MQRInvestigar, 9(2), e462. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.2.2025.e462>

Armijos Saca, R. A., García Quinteros, G. Y., Morán Barrionuevo, M. M., Aldas Barreto, M. E., & Cabrera Solano, T. G. (2025). Gamificación en la Educación: Su Influencia en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales en Estudiantes. Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar, 9(1), 7574-7589.

Bernal Párraga, A. P., Haro Cedeño, E. L., Reyes Amores, C. G., Arequipa Molina, A. D., Zamora Batioja, I. J., Sandoval Lloacana, M. Y., & Campoverde Duran, V. D. R. (2024). La Gamificación como Estrategia Pedagógica en la Educación Matemática. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 6435-6465. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11834

Bruno, F. E., Fernández Liporace, M., & Stover, J. B. (2020). Escala de motivación situacional académica para estudiantes universitarios: Desarrollo y análisis psicométricos. Interdisciplinaria Revista de Psicología y Ciencias Afines, 37(1). <https://doi.org/10.16888/interd.2020.37.1.8>

Castro Benavides, C. I., Chiluita, M. D. L., Estévez Borja, P. J., Ulloa Carrillo, C. L., & Tanguila Shiguango, S. J. (2023). La gamificación en la educación: Evaluación de técnicas y aplicaciones para mejorar la motivación y el compromiso del estudiante. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(2), 1438-1460. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5412

Cornellà Canals, P., Estebanell Minguell, M., & Brusi i Belmonte, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. Enseñanza de las ciencias de la tierra: Revista de la Asociación Española para la Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28(1), 5-19.

Figuerola, A. (2024). Motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador. Cátedra, 7(1), 53-75. <https://doi.org/10.29166/catedra.v7i1.5431>

Flor García, M. G., & Obaco Soto, E. E. (2024). Las Metodologías Activas y su Impacto en el Rendimiento Académico de los Estudiantes. Ciencia Latina Revista Científica

Multidisciplinar, 8(2), 4172-4191. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10829

García Morales, G., Cruz Cruz, M. D. R., & Nieto Quezada, J. R. (2024). Instrumentos en español para evaluar la motivación académica en universitarios: Revisión integradora. *Revista Española de Educación Médica*, 6(1). <https://doi.org/10.6018/edumed.637461>

García, C., & Martín, M. L. (2021). Aprendizaje autorregulado y gamificación en educación superior: Propuesta de un modelo de análisis. *Revista Española de Pedagogía*, 79(279), 341-361. <https://doi.org/10.22550/REP79-2-2021-02>

Ibarra, H. A., & Cobeña, T. E. (2024). La gamificación desde la innovación educativa para favorecer la enseñanza de Estudios Sociales en sexto año de la Educación General Básica. *Revista Científica Sinapsis*, 25(2). <https://doi.org/10.37117/s.v25i2.1098>

Laca, L. J. M., Díaz, M. D. L., & Piscoche, C. A. (2024). Gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes universitarios: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(35), 2596-2609. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.890>

López Proaño, A., Abad Arroyo, A., Hernández Cruz, L., & Bedoya Gutiérrez, A. (2024). El impacto positivo de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil, propuesta y resultados: The positive impact of gamification on student integration and inclusion, proposal and results. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2253>

Martínez-León, S. J., Molina-Camba, P. I., Laurencio-Rodríguez, K., & Molina-Barzola, M. (2025). Diseño de actividades gamificadas en el aula virtual para favorecer el aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión. *MQRInvestigar*, 9(2), e603. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.2.2025.e603>

Mora Velasco, V. E., López Proaño, N. A., Larrea López, E. N., Pérez Frías, H. L., Aldáz Mejía, O. B., & Criollo Yucailla, R. D. (2024). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una Revisión Sistemática. *Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación*, 9(2), 95-111. <https://doi.org/10.33262/rmc.v9i2.3105>

Moreta-López, K., Fiallos-Nuñez, L., Araujo-Guerrero, I., Purcachi-Aguaguña, L., & Nuñez-Naranjo, A. (2025). El uso de la gamificación como estrategia de motivación en entornos virtuales. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(1-2), 155-170. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2980>

Olmedo-Flores, D. E., Gordon-Merizalde, G. J., Jara-Zarria, H. M., Chuqui-Shañay, M. E., Lema-Coordonez, S. X., & Palaguaray-Guagrilla, D. A. (2024). La Eficacia de la Gamificación en el Fomento de la Motivación y el Aprendizaje Activo en Aulas Virtuales. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(4). <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>

Orna, G. G. Q., Orquera, M. F., & Quishpi, L. D. R. H. (2024). El impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico de estudiantes universitarios. *Revista Multidisciplinar Ciencia y Descubrimiento*, 2(4). <https://doi.org/10.70577/ywc1s382RCD>

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

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), 1-23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>

Quiroz Peña, J. I., Rizo Vélez, J. R., De La Torre Lascano, C. M., & Rizo Vélez, G. D. (2022). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios ecuatorianos. Estudio de caso.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

Torres, E. Y. V. (2022). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. *Formación Estratégica*, 6(02).

Vasquez Palero, N. E. (2021). Estado del arte sobre la gamificación como elemento motivador en educación primaria en Latinoamérica y España (2014- 2020).

Zumba, P. I., Zúñiga, V. J., Murrieta, N. P., & Gómez, L. X. R. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza—Aprendizaje en educación básica. *Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 11(1), 32-44.

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Revista Científica



CIENCIA Y EDUCACIÓN

E-ISSN: 2707-3378

L-ISSN: 2790-8402

CONSEJO EDITORIAL REVISTA CIENCIA Y EDUCACIÓN

Asunto: Certificado de
aceptación para revisión y
publicación de artículo científico

Oficio N° Cienc-educ2025-092701-C
Ecuador, 27 de Septiembre del 2025

El Consejo Editorial Revista Ciencia y Educación (CERCE) y la
Comisión de Publicaciones de Ecuatesis (CPE)

CERTIFICAN:

Que el artículo científico denominado: *"Impacto de la gamificación en la motivación intrínseca de estudiantes universitarios en entornos virtuales de aprendizaje"*. Siendo:

*Autores: Lic. Jean Carlos Barrera Zúñiga,
PhD. Jenniffer Pamela Echeverría Caranqui.*

Fue:

Enviado: 24 de Septiembre del 2025

Comienzo de revisión: 24 de Septiembre del 2025

Fue presentado, para su revisión, aprobación y publicación por el autor principal ante el Consejo Editorial de la Revista Ciencia y Educación siendo **APROBADO** para su publicación en el número correspondiente a la fecha **Octubre** del 2025. Lo cual consta dentro del sitio web de la revista *Ciencia y Educación*.

Es todo cuanto podemos certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados hacer uso del presente documento.

Atentamente

Duanys Miguel Peña Lopez

Director General



UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

