



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

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 BÁSICA

TEMA:

Gamificación y motivación intrínseca en estudiantes de cuarto y quinto grado de la
Unidad Educativa Jerusalén, Ambato -Ecuador.

Autor:

Lic. Juan Diego Zurita Salazar

Tutor:

Mg. Lourdes Maribel González Romero

Milagro, año

2026-2027

Gamificación y motivación intrínseca en estudiantes de cuarto y quinto grado de la Unidad Educativa
Jerusalén, Ambato -Ecuador.

Gamification and intrinsic motivation in fourth and fifth grade students of the Jerusalem Educational
Unit, Ambato - Ecuador.

Autores: ¹Juan Diego Zurita Salazar y Lourdes Maribel González Romero

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-7977-0378>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9788-2032>

¹E-mail de contacto: jjuritas4@unemi.edu.ec

²E-mail de contacto: lgonzalezr1@unemi.edu.ec

Afiliación:^{1*2*}Universidad Estatal de Milagro (Ecuador).

Artículo recibido: día de mes del año

Artículo revisado: día de mes del año

Artículo aprobado: día de mes del año

¹Licenciado en Mercadotecnia egresado de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Técnica de Ambato (Ecuador), Magister en educación básica de la Universidad Estatal de Milagro (Ecuador).

² Licenciada en Ciencias de la Educación, especialización en Historia y Geografía, Universidad Estatal de Guayaquil, Extensión Milagro (Ecuador). Psicóloga Clínica Educativa, Universidad Estatal de Milagro (Ecuador). Profesora de Segunda Enseñanza, especialización en Historia y Geografía, Universidad Estatal de Guayaquil, Extensión Milagro (Ecuador). Docente de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Facultad de Educación de la Universidad Estatal de Milagro (Ecuador). Máster Universitario en Orientación Educativa Familiar, Universidad Internacional de La Rioja (España). Máster Universitario en Liderazgo y Dirección de Centros Educativos, Universidad Internacional de La Rioja (España). Máster en Educación con mención en Investigación en Educación Superior, Universidad Estatal de Milagro (Ecuador).

Resumen

La gamificación se ha consolidado como una estrategia educativa innovadora que incorpora elementos propios del juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo la participación, el interés y la motivación de los estudiantes. La presente investigación tuvo como objetivo analizar la incidencia de la gamificación en la motivación intrínseca de los estudiantes de cuarto y quinto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Jerusalén, cantón Ambato, Ecuador. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, empleando el método hipotético-deductivo, con una investigación de campo y bibliográfica, diseño no experimental y corte transversal. La población estuvo conformada por 36 estudiantes en total, 17 estudiantes de cuarto grado y 18 estudiantes de quinto grado de Educación General Básica, a quienes se aplicó una encuesta estructurada mediante una escala de Likert para la recolección de información. Los resultados evidenciaron una percepción positiva hacia la implementación de estrategias gamificadas y su influencia en la motivación intrínseca, destacándose aspectos como el uso de recursos digitales, el trabajo colaborativo y el compromiso durante las actividades académicas. Además, mediante la aplicación del coeficiente de correlación Rho de Spearman se determinó una relación positiva moderada y estadísticamente

significativa entre la gamificación y la motivación intrínseca ($\rho = 0,475$; $p = 0,003$), permitiendo aceptar la hipótesis alternativa del estudio. Se concluye que la gamificación representa una estrategia pertinente para fortalecer la motivación de los estudiantes, promoviendo experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas y significativas dentro del contexto educativo.

Palabras clave: gamificación, motivación intrínseca, educación básica, aprendizaje, estrategias educativas.

Abstract

Gamification has established itself as an innovative educational strategy that incorporates game-like elements into the teaching-learning process, fostering student participation, interest, and motivation. The objective of this study was to analyze the impact of gamification on the intrinsic motivation of fourth- and fifth-grade students in General Basic Education at the Jerusalem Educational Unit in the canton of Ambato, Ecuador. The study was conducted using a quantitative approach, employing the hypothetical-deductive method, with field and literature research, a non-experimental design, and a cross-sectional study. The population consisted of a total of 36 students—17 fourth-grade students and 18 fifth-grade students in General Basic Education—who were

administered a structured survey using a Likert scale to collect data. The results revealed a positive perception of the implementation of gamified strategies and their influence on intrinsic motivation, highlighting aspects such as the use of digital resources, collaborative work, and engagement during academic activities. Furthermore, by applying Spearman's Rho correlation coefficient, a moderate and statistically significant positive relationship was determined between gamification and intrinsic motivation ($\rho = 0.475$; $p = 0.003$), supporting the study's alternative hypothesis. It is concluded that gamification represents a relevant strategy for strengthening student motivation, promoting more dynamic, participatory, and meaningful learning experiences within the educational context.

Keywords: gamification, intrinsic motivation, elementary education, learning, educational strategies.

Sumário

A gamificação consolidou-se como uma estratégia educativa inovadora que incorpora elementos próprios do jogo no processo de ensino-aprendizagem, promovendo a participação, o interesse e a motivação dos alunos. A presente investigação teve como objetivo analisar o impacto da gamificação na motivação intrínseca dos alunos do 4.º e 5.º anos do Ensino Básico Geral da Unidade Educativa Jerusalén, no cantão de Ambato, no Equador. O estudo foi desenvolvido com uma abordagem quantitativa, utilizando o método hipotético-dedutivo, com investigação de campo e bibliográfica, um desenho não experimental e um estudo transversal. A população foi constituída por um total de 36 alunos, 17 do 4.º ano e 18 do 5.º ano do Ensino Básico Geral, aos quais foi aplicado um questionário estruturado através de uma escala de Likert para a recolha de informação. Os resultados revelaram uma perceção positiva em relação à implementação de estratégias gamificadas e à sua influência na motivação intrínseca, destacando-se aspetos como a utilização de recursos digitais, o trabalho colaborativo e o empenho durante as atividades académicas. Além disso, através da aplicação do coeficiente de correlação Rho de Spearman, determinou-se uma relação positiva moderada e estatisticamente significativa entre a gamificação e a motivação intrínseca ($\rho =$

0,475; $p = 0,003$), o que permitiu aceitar a hipótese alternativa do estudo. Conclui-se que a gamificação representa uma estratégia pertinente para reforçar a motivação dos alunos, promovendo experiências de aprendizagem mais dinâmicas, participativas e significativas no contexto educativo

Palavras-chave: gamificação, motivação intrínseca, ensino básico, aprendizagem, estratégias educativas.

Introducción

La gamificación es una técnica, método y estrategia educativa que se fundamenta en el uso de elementos característicos de los juegos para hacer más atractivas y motivadoras determinadas actividades, favoreciendo así la participación, el interés y el aprendizaje de los estudiantes (Bolaños Jurado, 2023). De esta manera, la gamificación integra recursos característicos de los juegos en entornos no recreativos, con el propósito de mejorar la experiencia de aprendizaje y fomentar una mayor participación.

En los últimos años, la gamificación se ha consolidado en el ámbito educativo como una estrategia eficaz y ampliamente estudiada, debido a su capacidad para incrementar la motivación, participación e involucramiento de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje (Prieto-Andreu et al., 2022). Desde el ámbito educativo, la gamificación ha despertado interés como recurso pedagógico debido a su aporte en el fortalecimiento de la motivación y el aprendizaje significativo.

Las plataformas virtuales como Genially, Quizizz, Educaplay, ¡Kahoot! y Voki amplían las posibilidades de la gamificación al ofrecer herramientas dinámicas e interactivas que hacen

el aprendizaje más entretenido y participativo. Estas plataformas favorecen la motivación, el aprendizaje multisensorial y una mayor interacción de los estudiantes dentro del proceso educativos. Según Trejo Alarcón (2022), Estas plataformas favorecen la motivación, el aprendizaje multisensorial y una mayor interacción de los estudiantes dentro del proceso educativo.

De acuerdo con Carrasco & Gómez H. (2025), en su estudio evidenció que la gamificación favorece la creación de ambientes y entornos de aprendizaje participativos, activos y colaborativos, contribuyendo al desarrollo de competencias y al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, se identificaron diversas técnicas gamificadas, aplicables a distintas áreas del conocimiento. En conclusión, la investigación destaca que la la gamificación es una estrategia innovadora que mejora la experiencia educativa y promueve aprendizajes significativos.

Para Prieto-Andreu et al. (2022) la gamificación se ha consolidado como una estrategia efectiva para incrementar la motivación y participación de los estudiantes universitarios dentro del proceso educativo. A partir de la revisión de 32 estudios académicos, se evidenció que herramientas como la acumulación de puntos, los rankings y las dinámicas lúdicas contribuyen a mejorar el rendimiento académico y el compromiso estudiantil. Asimismo, el trabajo colaborativo y la retroalimentación positiva favorecen el desarrollo de habilidades sociales y una participación más activa. En conclusión, la adecuada implementación de la gamificación fortalece el aprendizaje y puede adaptarse a diferentes contextos educativos.

Según Egas Villafuerte et al. (2024) en su artículo científico se revisan diferentes investigaciones relacionadas con la gamificación, la motivación y el rendimiento académico, con el objetivo de ampliar el análisis sobre esta temática en el ámbito educativo. A través de una revisión sistemática, se evidenció que la gamificación es una

estrategia innovadora que fortalece la motivación, participación e interés de los estudiantes, favoreciendo aprendizajes más dinámicos y significativos. Además, los estudios analizados demostraron que esta metodología contribuye positivamente al desempeño académico y al compromiso estudiantil, convirtiéndose en una herramienta efectiva dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En su artículo científico, los autores analizaron la contribución de las tecnologías emergentes a la sostenibilidad de la gamificación educativa mediante una revisión sistemática de la literatura con enfoque cualitativo hermenéutico. Los resultados evidenciaron que estas tecnologías fortalecen la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes en los entornos educativos. Sin embargo, también se identificaron desafíos relacionados con las brechas tecnológicas, las diferencias culturales y la escasez de estudios longitudinales. En conclusión, el estudio destaca que la integración de tecnologías emergentes y estrategias de gamificación favorece el aprendizaje, siempre que su implementación se adapte al contexto educativo y promueva la sostenibilidad a largo plazo.

La innovación educativa en el ámbito teórico se apoya en varios fundamentos pedagógicos sólidos. El constructivismo es una teoría que sostiene que los estudiantes deben construir activamente su propio conocimiento a partir de experiencias significativas. El análisis, la síntesis y la evaluación, entre otras habilidades cognitivas, están entre las estrategias que se integran en la innovación educativa para promover la construcción de conocimiento y el desarrollo de habilidades cognitivas (Canga León et al., 2025).

La motivación hace referencia al impulso interno que dirige y energiza el comportamiento humano hacia la consecución de metas, objetivos o satisfacción de necesidades. Es el

deseo o la voluntad que impulsa a una persona a actuar de cierta manera, persistir en sus esfuerzos y buscar alcanzar sus aspiraciones. Desde el punto de vista de Santander & Schreiber (2022), la motivación puede surgir de diferentes fuentes, como la búsqueda de recompensas externas, la satisfacción de necesidades personales, la búsqueda de logros o la identificación con valores y creencias. Es un factor crucial en el proceso de aprendizaje, trabajo y desarrollo personal, ya que influye en la dirección, intensidad y persistencia de la conducta de una persona.

La motivación intrínseca se distingue por el placer y la satisfacción que experimentamos al comprometernos en una actividad, y nos lleva a actuar más allá de los requisitos formales, buscando superarnos a nosotros mismos. Álvarez & Rojas (2021), destacan la importancia de la motivación intrínseca, la cual impulsa a las personas a buscar conocimiento, comprender y encontrar significado en sus acciones. Esta se caracteriza por la exploración, la curiosidad y el deseo de aprender y alcanzar metas personales.

La investigación analiza la influencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes de Marketing Digital. El estudio utilizó una metodología cuantitativa con enfoque descriptivo y correlacional para evaluar la relación entre gamificación y motivación estudiantil. Los resultados evidenciaron una relación positiva entre las estrategias gamificadas y la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes. Además, se

determinó que estas herramientas favorecen la participación, el interés y el rendimiento académico. Finalmente, se recomienda integrar recursos gamificados en el proceso educativo para fortalecer el aprendizaje y el compromiso estudiantil (Sayay & Zurita, 2024).

La motivación intrínseca constituye un factor determinante en el proceso de aprendizaje, ya que impulsa al estudiante a participar activamente por interés y satisfacción personal. Sin embargo, en diversas instituciones de Educación Básica se evidencia desmotivación, baja participación y escaso compromiso con las actividades académicas. En la Unidad Educativa Jerusalén, esta problemática se manifiesta a través de bajo rendimiento académico, apatía en clase y limitada interacción en las actividades escolares, lo que afecta directamente la calidad del aprendizaje.

Desde una relación causa-efecto, se identifica como causa principal la predominancia de metodologías tradicionales centradas en la memorización y la enseñanza expositiva, con escasa incorporación de estrategias activas e innovadoras. Como efecto, se genera disminución de la motivación intrínseca, reducida participación y bajo rendimiento académico. Según Egas Villafuerte et al. (2024), la gamificación ha demostrado ser una estrategia eficaz para promover la motivación y mejorar el rendimiento académico en estudiantes de educación básica media. Esto sugiere que la ausencia de metodologías como la gamificación podría estar incidiendo en la problemática observada.

En la actualidad, la gamificación se ha convertido en una estrategia educativa innovadora que busca fortalecer la participación, el interés y el aprendizaje de los estudiantes mediante actividades lúdicas e interactivas. En este contexto, surge la necesidad de analizar cómo estas estrategias influyen en la motivación intrínseca de los estudiantes dentro del entorno escolar. Por ello, la presente investigación plantea la siguiente pregunta: ¿de qué manera incide la gamificación en la motivación intrínseca de los estudiantes de cuarto grado de Educación

General Básica de la Unidad Educativa Jerusalén, cantón Ambato, Ecuador?

Esta interrogante se relaciona directamente con el objetivo del estudio, el cual busca analizar la incidencia de la gamificación en la motivación intrínseca de los estudiantes, con la finalidad de identificar su aporte dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Materiales y Métodos

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que permitió analizar la relación entre la gamificación y la motivación estudiantil mediante la recopilación y procesamiento de datos estadísticos. Se empleó el método hipotético-deductivo, el cual facilitó la formulación de supuestos sobre la influencia de las estrategias gamificadas en el proceso de aprendizaje y su posterior contrastación a través de evidencia empírica. Asimismo, se utilizó una investigación de campo y bibliográfica, permitiendo recopilar información directamente del contexto educativo y fundamentar teóricamente el estudio mediante artículos científicos, libros y documentos académicos relacionados con la gamificación y la motivación educativa.

El diseño de investigación fue no experimental, de corte transversal y alcance descriptivo-correlacional, puesto que las variables fueron observadas sin manipulación deliberada y la información se recolectó en un único momento temporal, con el propósito de identificar la relación existente entre la gamificación y la motivación de los estudiantes. La población estuvo conformada por estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la institución objeto de estudio, tomando como

muestra censal a 53 estudiantes, debido al tamaño reducido de la población.

Para la recolección de datos se empleó la técnica de la encuesta, utilizando como instrumento un cuestionario estructurado con escala tipo Likert, orientado a evaluar dimensiones relacionadas con la motivación, participación e interés hacia el aprendizaje mediado por estrategias gamificadas. El instrumento fue sometido a un proceso de validación mediante juicio de expertos, aplicando la V de Aiken para determinar su pertinencia, claridad y coherencia. Asimismo, los datos obtenidos fueron organizados y procesados mediante herramientas estadísticas descriptivas para facilitar el análisis e interpretación de resultados.

Materiales implementados en la investigación

Se utilizaron como materiales un cuestionario tipo Likert validado por expertos, una ficha de validación mediante V de Aiken, recursos tecnológicos para la aplicación de encuestas, como computadora, internet, formularios digitales o impresos, bibliografía científica indexada sobre gamificación y motivación, y una base de datos para la organización y análisis de la información mediante Excel o software estadístico.

Resultados y Discusión

En este apartado se presentó el análisis y la discusión de los resultados obtenidos a partir de la interpretación de los datos recopilados mediante la aplicación del instrumento de investigación a los estudiantes de cuarto grado

de Educación General Básica de la Unidad Educativa Jerusalén. Los resultados fueron organizados en tablas y figuras para facilitar su

Tabla 1. Resultados obtenidos

comprensión y análisis, permitiendo identificar el comportamiento de las variables gamificación y motivación intrínseca.

Indicador	Alternativas de respuesta				
	Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
Participación en actividades lúdicas	0%	5,6%	33,3%	11,1%	50%
Deseo de participar	5,6%	5,6%	41,7%	16,7%	30,6%
Interacción durante el juego	0%	5,6%	5,6%	30,6%	58,3%
Obtención de puntos o premios	0%	8,3%	36,1%	16,7%	38,9%
Utilización de recursos digitales	0%	0%	11,1%	27,8%	61,1%
Participación grupal	5,6%	2,8%	11,1%	19,4%	61,1%
Curiosidad por los contenidos	0%	2,8%	36,1%	11,1%	50,0%
Sentimiento de logro	0%	2,8%	27,8%	13,9%	55,6%
Realización independiente de actividades	13,9%	2,8%	13,9%	27,8%	41,7%
Esfuerzo ante dificultades	2,8%	2,8%	11,1%	22,2%	61,1%
Totales	36	36	36	36	36

Fuente: elaboración propia

Los resultados de la investigación muestran que los estudiantes dieron evaluaciones generalmente positivas de la gamificación y la motivación intrínseca. Las tasas de respuesta más altas se concentraron en las categorías "siempre" y "casi siempre". La utilización de materiales digitales (61,1%), la participación en grupo (61,1%) y la perseverancia ante la dificultad (61,1%) destacaron, demostrando altos niveles de compromiso e inmersión. De igual manera, la interacción durante el juego (58,3%) y la sensación de logro (55,6%) también mostraron resultados positivos. Por otro lado, la realización independiente de actividades registró la tasa más baja (41,7%) en la categoría "siempre", pero mantuvo una evaluación general positiva.

Tabla 2. Rho de Spearman.

<u>Variables</u>	<u>ρ de Spearman</u>	<u>p</u>	<u>N</u>
Gamificación – Motivación intrínseca	0.475	0.003	36

Nota. ρ = coeficiente de correlación Rho de Spearman.

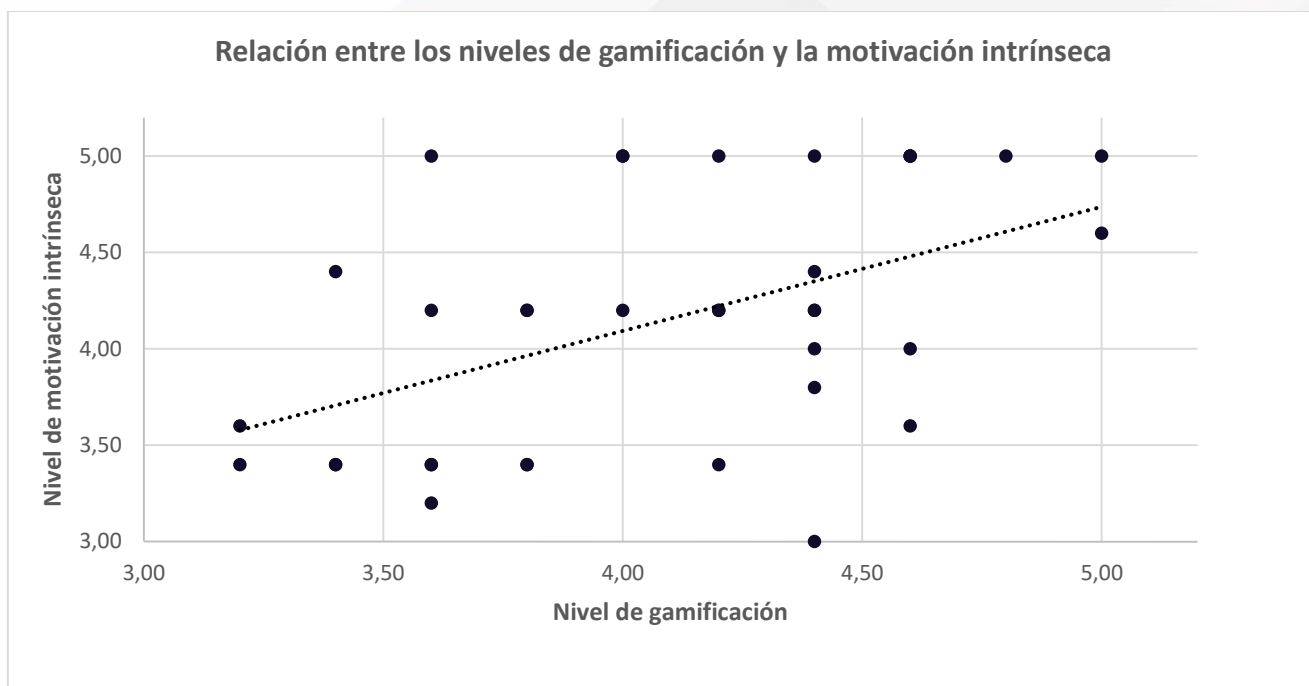


Figura 1. Diagrama de dispersión entre la gamificación y la motivación intrínseca.

Con el fin de determinar la relación entre gamificación y motivación intrínseca, se aplicó el coeficiente de correlación Rho de Spearman a una muestra de 36 estudiantes los resultados evidenciaron una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa entre ambas variables ($\rho = 0.475$; $p = 0.003$). esto indica que, a medida que aumenta la aplicación de estrategias de gamificación, también tiende a incrementarse la motivación intrínseca de los estudiantes

Dado que el nivel de significancia es menor que 0,05 ($p = 0,003$), se rechazó la hipótesis nula (H_0) y se aceptó la hipótesis alternativa (H_1). Por lo tanto, se concluye que existe una relación positiva y estadísticamente significativa entre la gamificación y la motivación intrínseca en estudiantes de cuarto y quinto grado de educación básica.

Conclusiones

- 1) La gamificación constituye una estrategia educativa que favorece la participación activa de los estudiantes, promoviendo una mayor interacción, colaboración y compromiso durante el proceso de aprendizaje en el nivel de Educación General Básica.
- 2) La motivación intrínseca de los estudiantes se fortaleció a través de actividades gamificadas, evidenciando interés por aprender, autonomía en el desarrollo de tareas y persistencia ante las dificultades académicas.
- 3) Se determinó que existe una relación positiva y estadísticamente significativa entre la gamificación y la motivación intrínseca, lo que permite afirmar que el uso de estrategias gamificadas favorece el desarrollo de la motivación hacia el aprendizaje en estudiantes de cuarto y quinto grado de Educación General Básica.
- 4) En función de los hallazgos obtenidos, se concluye que la gamificación representa una alternativa metodológica pertinente para fortalecer los procesos educativos, contribuyendo al mejoramiento de la experiencia de

aprendizaje y al desarrollo integral de los estudiantes.

Agradecimientos

Quiero expresar mi más profundo y sincero agradecimiento a mi madre, Patricia Salazar, por su amor incondicional, sacrificio y apoyo constante a lo largo de este camino académico. Gracias por creer en mí incluso en los momentos más difíciles, por brindarme no solo el apoyo económico necesario para alcanzar esta meta, sino también la fortaleza, motivación y confianza para no rendirme. Su esfuerzo, dedicación y ejemplo de perseverancia han sido la inspiración que me impulsó a seguir adelante y culminar con éxito esta etapa tan importante de mi vida profesional.

Asimismo, agradezco profundamente a mi amiga incondicional Daniela Sayay, por su acompañamiento, motivación y apoyo a lo largo de mi proceso de posgrado. Su colaboración, confianza y palabras de aliento fueron fundamentales durante el desarrollo de esta investigación, convirtiéndose en una persona importante para la elaboración y culminación del presente artículo científico.

De igual manera, extendiendo mi gratitud a la Mg. Lourdes González tutora de esta investigación por sus orientaciones, conocimientos y valiosas aportaciones las cuales contribuyeron significativamente al desarrollo y fortalecimiento del presente artículo.

A todas ellas, mi más sincero reconocimiento y gratitud por haber formado parte de este importante logro académico y personal.

Referencias Bibliográficas

- Álvarez, J., & Rojas, J. (2021). *La motivación intrínseca y extrínseca en el aprendizaje del idioma inglés: un estudio de caso en estudiantes universitarios de la ciudad de medellín*. <https://orcid.org/0000-0001-9481-7422>
- Bolaños Jurado, J. P. (2023). La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(30). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i3.0.633>
- Canga León, M. M., Chiles Morales, M. E., Valverde Jácome, B. E., Bohórquez Cruz, M. A., & Vilela Carrasco, T. I. (2025). Estrategias Didácticas Basadas en la Neuroeducación para Mejorar la Atención y Memoria en Estudiantes de Educación Básica. *SAGA: Revista Científica Multidisciplinar*, 2(2), 203–214. <https://doi.org/10.63415/saga.v2i2.102>
- Carrasco, R., & Gómez H., J. A. (2025). Revisión bibliográfica sobre la gamificación como herramienta en la educación superior. *Revista Científica Orbis Cognitiona*, 9(1), 185–207. <https://doi.org/10.48204/j.orbis.v9n1.a6725>
- Egas Villafuerte, V. P., Pazmiño Arcos, W. R., Vinuesa Morán, O. O., & Alfaro Rodas, G. C. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo Del Conocimiento*, 9(8), 875–894. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319>
- Sayay, D., & Zurita, J. (2024). *Gamificación y motivación en los estudiantes de Marketing Digital*.

Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamification, Motivation, and Performance in Education: A Systematic Review. In *Revista Electronica Educare* (Vol. 26, Number 1). Universidad Nacional. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>

Santander, E., & Schreiber, M. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 4095–4106. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3378

Trejo Alarcón, J. A. (2022). La gamificación como estrategia didáctica. Concentrado de recursos digitales para la enseñanza. *Cuadernos Fronterizos*, (55). <https://doi.org/10.20983/cuadfront.2022.55.19>

Considere además la calidad de las referencias bibliográficas: un mínimo del 75% de las mismas debe ser artículos científicos y no menos del 50% correspondiente a los últimos 5 años. Minimizar en lo posible el uso de libros, tesis y/o páginas web (solo lo necesario). Si la referencia bibliográfica tiene más de 3 autores verifique en las normas APA cuando usar et al.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Nombres-Apellidos, Nombres-Apellidos, Nombres-Apellidos y Nombres-Apellidos.

Declaraciones éticas y editoriales del artículo

Contribución de los autores (Taxonomía CRediT)

Duanys Miguel Peña López: conceptualización de la investigación, diseño metodológico, desarrollo del proceso investigativo, análisis formal de los datos, redacción del borrador original del manuscrito, revisión crítica del contenido científico y supervisión general del estudio.

Autor 2: curación y organización de los datos, participación en la recolección de información, validación de los resultados obtenidos y elaboración de representaciones gráficas y visualización de los datos.

Autor 3: provisión de recursos académicos y materiales para el desarrollo del estudio, apoyo en la administración del proyecto investigativo y revisión editorial del manuscrito antes de su publicación.

Declaración de conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con la investigación presentada, la autoría del manuscrito ni la publicación del presente artículo.

Declaración de financiamiento

La presente investigación no recibió financiamiento específico de agencias públicas, comerciales o de organizaciones sin fines de lucro. En caso de existir financiamiento institucional o externo, este deberá ser declarado explícitamente por los autores en esta sección.

Declaración del editor

El editor responsable certifica que el proceso editorial del presente artículo se desarrolló conforme a los principios de integridad científica, transparencia y buenas prácticas editoriales. El manuscrito fue sometido a un proceso de evaluación mediante revisión por pares doble ciego, garantizando la confidencialidad de la identidad de los autores y revisores durante todo el proceso de dictamen académico. Asimismo, el editor declara que el artículo cumple con los criterios científicos, metodológicos y éticos establecidos por la revista.

Declaración de los revisores

Los revisores externos que participaron en la evaluación del presente manuscrito declaran haber realizado el proceso de revisión de manera objetiva, independiente y confidencial. Asimismo, manifiestan que no mantienen conflictos de interés con los autores ni con la investigación evaluada, y que sus observaciones y recomendaciones se fundamentan exclusivamente en criterios científicos, metodológicos y académicos.

Declaración ética de la investigación

Los autores declaran que la investigación se desarrolló respetando los principios éticos de la investigación científica, garantizando la confidencialidad de los datos y el respeto a los participantes del estudio. En los casos en que la investigación involucre seres humanos, los procedimientos deben ajustarse a los principios éticos establecidos en la Declaración de Helsinki y a las normativas institucionales correspondientes.

Declaración sobre el uso de inteligencia artificial

Los autores declaran que el uso de herramientas de inteligencia artificial, en caso de haberse utilizado durante el proceso de investigación o redacción del manuscrito, se realizó únicamente como apoyo técnico para mejorar la claridad del lenguaje o el análisis de información, manteniendo siempre la responsabilidad intelectual sobre el contenido del artículo. Las herramientas de inteligencia artificial no fueron utilizadas como autoras del manuscrito ni sustituyen la responsabilidad académica de los investigadores.

Disponibilidad de datos

Los datos que respaldan los resultados de esta investigación estarán disponibles previa solicitud razonable al autor de correspondencia, respetando las normas éticas y de confidencialidad establecidas por la investigación.



CIENCIA Y EDUCACIÓN

ISSN: 2790-8402

CONSEJO EDITORIAL REVISTA CIENCIA Y EDUCACIÓN

Asunto:
Certificación de aceptación

Oficio N* Cienc-educ2026-17883787-C
Ecuador, 11 de Agosto del 2026

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

Que el artículo científico denominado: ***“Gamificación y motivación intrínseca en estudiantes de cuarto y quinto Grado de la Unidad Educativa Jerusalén, Ambato - Ecuador”***. Siendo:

Autores: Mgtr. Juan Diego Zurita Salazar,
Mgtr. Lourdes Maribel González Romero.

Fue presentado, para su revisión por pares ciegos, aprobación y publicación por el autor principal ante el Consejo Editorial de la Revista Ciencia y Educación, siendo **ACEPTADO** para su publicación en el número correspondiente de la **Edición Especial 8.1 del 2026**. 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.



Firmado electrónicamente por:
**DUANYS MIGUEL PEÑA
LOPEZ**
Validar únicamente con FirmaEC

PhD. Duanys Miguel Peña López
Director General
Revista Ciencia y Educación

