



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN DE BACHILLERATO CON
MENCIÓN EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**

TEMA:

**Limitada aplicación de actividades de gamificación en el aula y su incidencia en la
motivación y el rendimiento académico: un análisis bibliográfico**

Autor:

**CEDEÑO MACHADO KATHERINE PAOLA
JESUS DARIO MORALES ORTIZ**

Director:

Mg. Cesar Manuel Chenche López

Milagro, 2025

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro
Presente.

Nosotros, Katherine Paola Cedeño Machado y Jesús Darío Morales Ortiz, en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedemos los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de nuestro Grado, de Magíster en Educación de Bachillerato con Mención en pedagogía de las Ciencias Sociales, como aporte a la Línea de Innovación educativa y didáctica, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 20 de octubre de 2025



Katherine Paola Cedeño Machado

0922930862



Jesús Darío Morales Ortiz

1315577054

Aprobación del Director del Trabajo de Titulación

Yo, Cesar Manuel Chenche López en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por Katherine Paola Cedeño Machado y Jesús Darío Morales Ortiz, cuyo tema es “Limitada aplicación de actividades de gamificación en el aula y su incidencia en la motivación y el rendimiento académico: un análisis bibliográfico”, que aporta a la Línea de Investigación Innovación educativa y didáctica, previo a la obtención del Grado Magíster en Educación de Bachillerato con Mención en pedagogía de las Ciencias Sociales, Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 20 de octubre del 2025



Cesar Manuel Chenche López
0920345238

Aprobación del tribunal calificador



FACULTAD DE POSGRADO ACTA DE SUSTENTACIÓN MAESTRÍA EN EDUCACIÓN DE BACHILLERATO

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los trece días del mes de marzo del dos mil veintidós, siendo las 10:00 horas, de forma VIRTUAL, comparece el/la maestrante, LIC. MORALES ORTIZ JESUS DARIO, a defender el Trabajo de Titulación denominado "LIMITADA APLICACIÓN DE ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA Y SU INCIDENCIA EN LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO: UN ANÁLISIS BIBLIOGRÁFICO.", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Ph.D FONSECA LARGO CARLOS EDUARDO, Presidente(a), LINDAO REYES GIOCONDA DEL ROCIO en calidad de Vocal, y, BONILLA GUACHAMIN JOHANNA ALEXANDRA que actúa como Secretaria(a).

Una vez defendido el trabajo de titulación, examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	54.57
DEFENSA ORAL	40.00
PROMEDIO	94.57
EQUIVALENTE	MUY BUENO

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 11:00 horas.



Ph.D FONSECA LARGO CARLOS EDUARDO
PRESIDENTE(A) DEL TRIBUNAL



LINDAO REYES GIOCONDA DEL ROCIO
VOCAL



BONILLA GUACHAMIN JOHANNA ALEXANDRA
SECRETARIA(A) DEL TRIBUNAL



LIC. MORALES ORTIZ JESUS DARIO
MAESTRANTE



FACULTAD DE POSGRADO ACTA DE SUSTENTACIÓN MAESTRÍA EN EDUCACIÓN DE BACHILLERATO

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los trece días del mes de marzo del dos mil veintidós, siendo las 10:00 horas, de forma VIRTUAL, comparece el/la maestrante, LIC. CEDERO MACHADO KATHERINE PAOLA, a defender el Trabajo de Titulación denominado "LIMITADA APLICACIÓN DE ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA Y SU INCIDENCIA EN LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO: UN ANÁLISIS BIBLIOGRÁFICO.", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Ph.D FONSECA LARGO CARLOS EDUARDO, Presidente(a), LINDAO REYES GIOCONDA DEL ROCIO en calidad de Vocal, y, BONILLA GUACHAMIN JOHANNA ALEXANDRA que actúa como Secretaria(a).

Una vez defendido el trabajo de titulación, examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	54.57
DEFENSA ORAL	40.00
PROMEDIO	94.57
EQUIVALENTE	MUY BUENO

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 11:00 horas.



Ph.D FONSECA LARGO CARLOS EDUARDO
PRESIDENTE(A) DEL TRIBUNAL



LINDAO REYES GIOCONDA DEL ROCIO
VOCAL



BONILLA GUACHAMIN JOHANNA ALEXANDRA
SECRETARIA(A) DEL TRIBUNAL



LIC. CEDERO MACHADO KATHERINE PAOLA
MAESTRANTE

DEDICATORIA

Este trabajo en primer lugar se lo dedico a Dios por ser el promotor de mi vida, sin él no hubiese logrado llegar hasta donde estoy, quien me ha brindado fuerza, sabiduría y resiliencia siendo luz que ha iluminado mi camino a lo largo de esta travesía académica. Con humildad y gratitud reconozco su amor y sabiduría que ha derramado sobre mí. A mis queridos padres; Rocío Machado y mi ángel Horacio Cedeño que partió yendo a un lugar lleno de paz, con la esperanza de que yo pueda cumplir mi meta y mi sueño y de hacerlo sentir orgulloso, gracias a todo su esfuerzo es que pude cumplir con este propósito de vida, siempre agradecerles que han sido mi fuente inagotable de amor y apoyo, por enseñarme que todo se puede, que a pesar de las dificultades siempre habrá una luz, que todo esfuerzo tiene su recompensa, por todo lo que hicieron por mí en este proceso. A mis abuelos y mi hermanito menor, que sé que desde el cielo se sentirían orgullosos de este logro. A mis hermanos por todo su apoyo y amor incondicional, por acompañarme en este proceso, y a cada una de las personas que me apoyaron y creyeron en mí, y que fueron parte de mi trayectoria tanto personal como académica.

Katherine Paola Cedeño Machado

AGRADECIMIENTOS

Queremos dar nuestra más sincera gratitud a nuestro asesor de la Universidad Estatal de Milagro, quien nos guía siempre en este camino, su enseñanza ha sido fundamental en este crecimiento académico y profesional, que día a día nos brinda la oportunidad de crecer como seres humanos a traves de una educación superior de calidad y en la cual hemos forjado conocimientos profesionales para nuestra labor como docentes. Gracias a todas las personas que han contribuido de manera invaluable a la realización de este proyecto de investigación, a mi compañero, que junto hemos enfrentado desafíos y logros. De igual forma, queremos agradecer infinitamente a Dios, que desde el inicio de este proyecto y a lo largo de la vida, ha estado de nuestro lado, guiándonos y brindándonos sabiduría y el entendimiento necesario para llevar a cabo esta preparación académica. Su recompensa ha sido nuestra fuente de inspiración y fortaleza. Esperamos grandemente que este agradecimiento refleje nuestro respeto y aprecio por cada uno de ustedes.

Katherine Paola Cedeño Machado

DEDICATORIA

A mi familia, pilar fundamental de mi vida.

Este logro es, ante todo, para ustedes. Por cada palabra de aliento en los momentos de duda, por su fe inquebrantable en mí y por sus constantes deseos de verme triunfar. Sus sueños han sido el motor que alimentó el mío, que la vida nos depare grandes momentos juntos.

Especialmente, dedico estas páginas a los más jóvenes de nuestra familia. Mi mayor anhelo es que este trabajo les demuestre que ningún sueño es demasiado grande y que con perseverancia y pasión, pueden alcanzar las metas que se propongan. Espero, de corazón, que mi camino pueda servirles como un ejemplo de que los esfuerzos dan fruto y que siempre vale la pena luchar por el conocimiento y por crecer.

Que este título no sea solo un fin, sino un punto de partida para inspirarles a escribir sus propias historias de éxito.

Con todo mi amor y gratitud.

Jesús Dario Morales Ortiz

AGRADECIMIENTOS

En el camino culminante de esta maestría, deseo expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que me han acompañado y guiado.

Mi gratitud primordial es para el Mg. Cesar Manuel Chenche López director de este trabajo. Su experta dirección, sus valiosas críticas y su constante apoyo fueron el faro que iluminó cada etapa de esta investigación. Su paciencia y dedicación enriquecieron este proyecto y marcaron profundamente mi crecimiento académico y profesional.

Agradezco también al Mg. Christian Vicente Arteaga Peñarrieta, quien desde el inicio del programa fue mi tutor asignado. Su guía en la definición de mi trayectoria académica y sus acertados consejos fueron fundamentales para sentar las bases sobre las cuales se construyó este logro.

Reconozco igualmente a todos los docentes que impartieron los distintos módulos del plan de estudios. Cada uno de ustedes, con su conocimiento, pasión por la enseñanza y disposición, contribuyó a ampliar mis horizontes y a dotarme de las herramientas necesarias para enfrentar este desafío.

A mi familia, de manera especial a mi mamá, la Sra. Elena Candelaria Ortiz Sabando y mis hermanos, mi pilar fundamental y razón de ser. A ustedes, por su amor incondicional, su paciencia infinita y por ser mi sustento emocional en los momentos más demandantes. Este logro es tan mío como suyo.

A mis increíbles compañeros de maestría, quienes se convirtieron en una segunda familia. Gracias por el apoyo mutuo, las largas jornadas de estudio, los debates enriquecedores y por hacer de este camino una experiencia compartida y memorable.

A todos, mi eterno agradecimiento.

Jesús Dario Morales Ortiz

Resumen

La gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica innovadora capaz de incrementar la motivación y el compromiso del estudiantado en distintos niveles educativos. La aplicación de dinámicas lúdicas, retroalimentación inmediata y sistemas de recompensas ha mostrado impactos positivos en el aprendizaje, promoviendo la participación activa y el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales. El objetivo del estudio fue analizar teóricamente la incidencia de la limitada aplicación de actividades de gamificación en el aula sobre la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Para ello, se realizó una revisión sistematizada de la literatura, centrada en publicaciones científicas de acceso abierto, indexadas en bases de datos internacionales como Web of Science y Google Scholar. Se incluyeron 35 estudios, seleccionados a partir de criterios de relevancia, población principal de estudiantes de bachillerato. El análisis se organizó utilizando métodos teóricos como histórico-lógico, analítico-sintético e inductivo-deductivo, y se aplicó análisis de contenido con el software ATLAS.ti para identificar estrategias, patrones y áreas de mejora. Entre los resultados más relevantes se identificó que la gamificación aumenta significativamente la motivación intrínseca y extrínseca, así como la participación activa del alumnado en actividades académicas. Además, se observó que la integración coherente de estas estrategias en el currículo potencia el rendimiento académico, favoreciendo el aprendizaje significativo. En conclusión, la limitada aplicación de gamificación en el aula representa una oportunidad para diseñar experiencias pedagógicas más motivadoras y efectivas, resaltando la necesidad de planificación curricular, formación docente y sostenibilidad de estas prácticas.

Palabras clave: Gamificación educativa, motivación estudiantil, rendimiento académico, bachillerato.

Abstract

Gamification has been established as an innovative pedagogical strategy capable of increasing student motivation and engagement across different educational levels. The application of playful dynamics, immediate feedback, and reward systems has shown positive impacts on learning, promoting active participation and the development of cognitive and socio-emotional skills. The objective of the study was to theoretically analyze the impact of the limited application of gamification activities in the classroom on student motivation and academic performance. To this end, a systematic literature review was conducted, focusing on open-access scientific publications indexed in international databases such as Web of Science and Google Scholar. A total of 35 studies were included, selected based on relevance criteria and a primary population of high school students. The analysis was organized using theoretical methods such as historical-logical, analytical-synthetic, and inductive-deductive approaches, and content analysis was applied using ATLAS.ti software to identify strategies, patterns, and areas for improvement. Among the most relevant results, it was identified that gamification significantly increases intrinsic and extrinsic motivation, as well as active student participation in academic activities. Furthermore, it was observed that the coherent integration of these strategies into the curriculum enhances academic performance, fostering meaningful learning. In conclusion, the limited application of gamification in the classroom represents an opportunity to design more motivating and effective pedagogical experiences, highlighting the need for curricular planning, teacher training, and sustainability of these practices.

Keywords: Educational gamification, student motivation, academic performance, high school.

Índice

Introducción	3
Capítulo I: El problema de la investigación	5
1.1. Planteamiento del problema	5
1.2. Delimitación del problema	6
1.3. Formulación del problema	7
1.4. Preguntas de investigación	7
1.5. Determinación del tema	8
1.6. Objetivo general	8
1.7. Objetivos específicos	9
1.8. Declaración de las variables	9
1.9. Justificación	1
1.10. Alcance y limitaciones	2
1.10.1. Alcance	2
1.10.2. Limitaciones	2
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial	3
2.1. Antecedentes	3
2.1.1. Antecedentes históricos	3
2.1.2. Antecedentes referenciales	5
2.2. Contenido teórico que fundamenta la investigación	9
2.2.1. Concepto de gamificación en la educación	9
2.2.2. Características de la gamificación en la educación	10
2.2.3. Importancia de la gamificación en la educación	12
2.2.4. La gamificación como estrategia pedagógica	12
2.2.5. La motivación en el aprendizaje y la gamificación	14
2.2.6. Rendimiento académico y gamificación	16

2.2.7. Aporte de la gamificación a la participación de los estudiantes.....	17
2.2.8. Lagunas de conocimiento y necesidad del estudio.....	18
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	19
3.2. La población y la muestra	19
3.2.1. Características de la población.....	19
3.2.2. Delimitación de la población.....	20
3.2.3. Tipo de muestra.....	21
3.2.4. Proceso de selección de la muestra	21
3.3. Los métodos y las técnicas	24
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados.....	25
4.1. Análisis de la situación actual	25
4.1.1. Fundamentación de la escasez de la gamificación en el aula y su impacto en la motivación y el rendimiento académico: fundamentos desde la literatura especializada.....	25
4.1.2. Identificación del aporte de la aplicación de la gamificación en el aula y su impacto en la motivación y el rendimiento académico.	28
4.1.3. Identificación de estrategias de gamificación desde la literatura especializada y su relación con la motivación y el rendimiento académico.	35
4.1.4. Propuesta para la aplicación de la gamificación en el aula, considerando criterios teóricos, para fortalecer la motivación y el rendimiento académico.....	40
4.2. Análisis Comparativo.....	1
CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones.....	4
5.1. Conclusiones	4
5.2. Recomendaciones.....	4
Referencias bibliográficas	5

Introducción

El panorama educativo contemporáneo enfrenta desafíos significativos en cuanto a la motivación estudiantil y el rendimiento académico, especialmente en el nivel de educación básica media (Mendoza-Rodríguez, 2023). Según Holguín et al. (2025), existe una necesidad imperante de implementar metodologías que generen procesos de enseñanza más dinámicos e interesantes para los estudiantes, permitiendo que se sientan familiarizados con propuestas innovadoras que faciliten la comprensión de los conocimientos.

De acuerdo con Berganza et al. (2022) hay un desafío de mantener la motivación estudiantil en un contexto donde las metodologías tradicionales resultan insuficientes para captar la atención y fomentar aprendizajes significativos. Según Edo (2023), las estrategias centradas en la memorización y la evaluación repetitiva tienden a limitar el desarrollo competencial y la implicación del alumnado, lo que demanda enfoques pedagógicos más activos y participativos.

Las investigaciones de Prieto-Andreu et al. (2022) demuestran que la gamificación tiene una repercusión directa y positiva sobre las experiencias del alumnado en cuanto a su motivación y rendimiento académico. En contraste, Nieto y Mera (2025) identificaron que muchas instituciones educativas aún no han implementado métodos gamificados, lo que resalta una brecha significativa entre la evidencia científica disponible y la práctica educativa real.

En las últimas décadas, el ámbito educativo ha experimentado una notable apertura hacia metodologías activas que otorgan al estudiante un papel protagónico en su propio proceso de aprendizaje. Entre estas innovaciones, la gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica que, al incorporar dinámicas propias del juego como recompensas, niveles, desafíos y retroalimentación inmediata busca transformar la experiencia educativa en un proceso más significativo, motivador y participativo (Estrada y Balseca, 2025).

En este contexto existen indicadores cuantitativos de estudios previos que revelan que el 83.33% de los estudiantes experimentan mejoras en su aprendizaje cuando se implementan estrategias gamificadas (Nieto y Mera, 2025). No obstante, la implementación real de estas estrategias sigue siendo limitada en el contexto educativo ecuatoriano, generando una problemática que requiere atención inmediata.

Ante este panorama, la presente investigación parte de que la gamificación se ha posicionado como una estrategia pedagógica con potencial para dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje; no obstante, su aplicación en el ámbito escolar continúa siendo limitada. En este sentido, dicha orientación teórica, se sustenta en aportes como los de Rosero

Camacho et al. (2024), quienes evidencian que el uso de herramientas de gamificación, como Quizizz, favorece mejoras en el desempeño académico, especialmente en estudiantes con calificaciones inferiores a ocho, al promover entornos de aprendizaje más interactivos y accesibles.

La literatura reciente también destaca la aplicabilidad de estrategias gamificadas en distintas áreas del conocimiento. Las experiencias documentadas por Estrada Chasi y Balseca Estrada (2025) señalan que asignaturas como Matemáticas, Historia y Ciencias Naturales concentran un mayor número de aplicaciones exitosas de gamificación, con resultados positivos en el fortalecimiento de la motivación y el rendimiento académico. Estos antecedentes refuerzan la pertinencia de diseñar propuestas flexibles que puedan adaptarse a diversos contextos educativos.

Desde una perspectiva contextual, el análisis de la escasa adopción de la gamificación en el sistema educativo ecuatoriano permite ampliar el enfoque más allá de la evaluación de resultados posteriores a su implementación. A diferencia de estudios centrados en áreas específicas, como Educación Física (Sal-de-Rellán et al., 2025), o en variables particulares como el aprendizaje autónomo y la autoestima (Sáenz Espín et al., 2024). En consecuencia, se evidencia la necesidad de considerar los factores que limitan la incorporación sostenida de estrategias gamificadas en la práctica escolar.

En esta línea de aportes, modelos híbridos que integran técnicas y mecánicas de juego, como los propuestos por Mora-Moncada et al. (2024), han demostrado utilidad para favorecer la atención, la recuperación de conocimientos y la resolución de problemas durante el proceso educativo, aportando elementos concretos para la mejora de la práctica docente. En mérito de lo expuesto, la revisión sistemática de la literatura de esta investigación se consolida como una base metodológica para identificar enfoques efectivos y orientar la formulación de estrategias pedagógicas viables.

Capítulo I: El problema de la investigación

1.1. Planteamiento del problema

La educación contemporánea enfrenta el desafío de adaptarse a una generación de estudiantes inmersos en entornos tecnológicos y altamente interactivos, lo que exige replantear las estrategias pedagógicas tradicionales. En este contexto, la gamificación se sitúa como una metodología innovadora capaz de incorporar mecánicas y dinámicas del juego en los procesos de enseñanza, con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo (Ortiz-Colón et al., 2018). Su relevancia se sustenta en el potencial para transformar las experiencias educativas en espacios más participativos, dinámicos y centrados en el estudiante.

En el ámbito internacional, Triantafyllou y Georgiadis (2022) destacan la necesidad de desarrollar patrones de diseño gamificado más consistentes, que permitan orientar la implementación pedagógica con base en criterios teóricos sólidos. La falta de estandarización y evaluación limita su aplicación efectiva en contextos educativos diversos. Aunque el interés en la gamificación crece, persiste una brecha entre su potencial teórico y su uso real, especialmente en la educación media, donde la motivación y el rendimiento académico suelen verse afectados.

Los antecedentes recientes evidencian que la gamificación favorece la adquisición de conocimientos y competencias mediante la integración de elementos como recompensas, niveles, retroalimentación inmediata y desafíos, los cuales estimulan la participación y el logro (Peñafiel et al., 2024). Desde una perspectiva global, se reconoce que los entornos educativos que incorporan estrategias gamificadas logran mayores índices de motivación y rendimiento, al tiempo que fortalecen la autonomía y la interacción social entre los estudiantes (Navarro et al., 2024). Sin embargo, su aplicación sigue siendo heterogénea y en muchos casos carece de un marco teórico que oriente su implementación pedagógica.

Las investigaciones de Quenema Camacho et al. (2025) y Vera Zuña (2025) coinciden en que la gamificación orienta una motivación intrínseca, que aporta a la evaluación formativa al transformar las dinámicas tradicionales en experiencias interactivas. En este sentido, se redefine el rol docente como diseñador de entornos de aprendizaje que integran componentes lúdicos con objetivos curriculares, consolidando un aprendizaje más autónomo y participativo. No obstante, aún persisten limitaciones asociadas a la falta de sistematización metodológica y

capacitación docente para el uso de herramientas digitales gamificadas (Alvarez-Junco et al., 2025).

Por su parte, Ojeda-Lara y Zaldívar-Acosta (2023) destacan que la motivación estudiantil es el principal mediador entre la gamificación y el aprendizaje significativo. Cuando las dinámicas de juego se articulan con metas académicas, el estudiante experimenta una mayor implicación cognitiva y emocional, lo que potencia la retención del conocimiento. Esta relación ha sido corroborada en estudios de distintas etapas educativas, desde la educación inicial hasta la superior, lo que refuerza su aplicabilidad transversal (Buendía Cueva et al., 2024; Quevedo-Seminario, 2025)

A pesar de los avances teóricos y empíricos, la literatura identifica una brecha en la comprensión integral de los factores que condicionan la eficacia de la gamificación, especialmente en su relación con la motivación y el rendimiento académico. Las investigaciones suelen centrarse en experiencias aisladas, sin establecer modelos comparativos que articulen las dimensiones psicológicas, tecnológicas y pedagógicas involucradas. En consecuencia, se vuelve necesario analizar de manera sistemática cómo la gamificación incide en el aprendizaje, considerando las variables intervinientes y los criterios teóricos que sustentan su aplicación.

1.2. Delimitación del problema

A fin de sustentar lo revisado, diversos estudios también sostienen que la gamificación incide positivamente en la implicación estudiantil, al promover el sentido de logro, la autonomía y la interacción social dentro del aula (Arufe-Giráldez et al., 2022; Ruiz et al., 2024). No obstante, los resultados no son concluyentes, ya que la efectividad depende del diseño de las dinámicas, la coherencia con los objetivos curriculares y el acompañamiento docente. Investigaciones como las de Manzano-León et al. (2022) demuestran mejoras en procesos cognitivos específicos, mientras que otras, como las de y Pineda-Báez et al. (2019), destacan que la motivación académica depende de factores emocionales y contextuales, por lo que la gamificación debe entenderse como una estrategia que integra lo cognitivo y lo social.

En consonancia con lo expuesto en planteamientos previos, el estudio se sustenta en la necesidad teórica de analizar la limitada aplicación de la gamificación en entornos educativos y su influencia en la motivación y el rendimiento académico. La problemática se vincula con la incorporación insuficiente de dinámicas lúdicas con fines pedagógicos, lo cual restringe la participación activa y la construcción significativa del aprendizaje.

De tal forma que, a partir de la evidencia científica, cómo el uso o la ausencia de estrategias gamificadas incide en factores como el interés, la implicación estudiantil y los resultados académicos. El análisis busca describir aportes conceptuales, considerando variables recurrentes en la literatura como la planificación docente, la mediación tecnológica y la integración curricular de la gamificación.

Esta delimitación responde a una necesidad teórica de comprender el alcance real de la gamificación como estrategia metodológica innovadora, en un panorama donde aún prevalecen enfoques tradicionales que limitan la autonomía y el compromiso del alumnado. El estudio pretende, por tanto, aportar una visión sistematizada que sintetice las principales tendencias, resultados y vacíos de investigación identificados entre los años 2019 y 2025, fortaleciendo el debate académico sobre la efectividad y sostenibilidad de la gamificación en la educación contemporánea.

1.3. Formulación del problema

Frente a este panorama, surge la necesidad de analizar de manera sistemática cómo la escasa aplicación de estrategias de gamificación en el aula influye en la motivación y el rendimiento académico del alumnado de bachillerato. De esta problemática general se deriva la pregunta de investigación:

¿De qué manera la limitada implementación de la gamificación en el aula influye en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes según los fundamentos teóricos existentes?

1.4. Preguntas de investigación

Con base en la pregunta de investigación, se derivó las Preguntas Específicas que constituyen los subproblemas:

1. ¿Cómo influye la limitada aplicación de la gamificación en el aula sobre la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, según la evidencia teórica existente?
2. ¿Cómo aporta la aplicación de estrategias de gamificación en el aula a la motivación y al rendimiento académico de los estudiantes?
3. ¿Qué criterios teóricos y estrategias pedagógicas pueden incorporarse para diseñar una propuesta efectiva de gamificación que potencie la motivación y el rendimiento académico en el aula?

1.5. Determinación del tema

El estudio se orienta al análisis crítico de la literatura científica relacionada con la limitada incorporación de actividades de gamificación en el contexto escolar y su vinculación teórica con la motivación y el rendimiento académico. A partir de los aportes existentes, se examinan las relaciones conceptuales entre el nivel de implementación de la gamificación y estas dos dimensiones del aprendizaje, consideradas de manera recurrente en la investigación educativa contemporánea.

La delimitación del tema surge de la identificación, en la producción académica revisada, de una brecha persistente entre el potencial pedagógico atribuido a la gamificación concebida como una estrategia activa, participativa y con componentes emocionales y su presencia restringida en las prácticas docentes descritas en diversos estudios. Si bien la literatura reporta efectos favorables sobre la implicación estudiantil, el aprendizaje autónomo y el desempeño académico, también se evidencia que, en numerosos contextos educativos, su aplicación ha sido abordada de forma puntual, superficial o con una comprensión parcial de sus fundamentos pedagógicos.

En este marco, la elección de este tema responde a la necesidad de comprender cómo la ausencia o insuficiencia de actividades gamificadas afecta dos dimensiones clave del desarrollo estudiantil:

- Motivación escolar: entendida como el impulso interno que lleva al estudiante a participar activamente en el proceso de aprendizaje, influida por factores como el interés, la percepción de logro, la autonomía y el reconocimiento (Camargo-Torres et al., 2023).
- Rendimiento académico: referido al nivel de desempeño del estudiante en relación con los objetivos curriculares, evaluado a través de indicadores cualitativos y cuantitativos (Flor y Obaco, 2024).

1.6. Objetivo general

- Analizar teóricamente la incidencia de la limitada aplicación de actividades de gamificación en el aula sobre la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

1.7. Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente la limitada aplicación de la gamificación en el aula y su efecto en la motivación y el rendimiento académico.
- Analizar cómo la aplicación de estrategias de gamificación contribuye a la motivación y al rendimiento académico de los estudiantes, identificando sus beneficios pedagógicos
- Diseñar una propuesta para la aplicación de la gamificación en el aula, considerando criterios teóricos que favorezcan la motivación y el rendimiento académico.

1.8. Declaración de las variables

En esta sección se presentan las variables centrales de la investigación. A continuación, se enlistan las variables, distinguiendo entre independientes y dependientes, y en la tabla 2 se presenta la operacionalización de variables.

A continuación, se enlistan las variables de estudio, distinguiendo entre variables independientes y dependientes, y señalando la relación que mantienen con los objetivos y fases de la investigación:

- Variable independiente: Gamificación
- Variable dependiente: Motivación académica de los estudiantes.
- Variable dependiente: Rendimiento académico de los estudiantes.

Tabla 1

Operacionalización de variables.

Variable	Concepto	Dimensiones	Indicadores	Técnica	Instrumento
Estrategias de gamificación (VI)	Conjunto de metodologías y recursos didácticos basados en elementos de juego implementados en el aula para favorecer el aprendizaje. (Edo, 2023; Triantafyllou & Georgiadis, 2022)	Diseño pedagógico gamificado	Inclusión de mecánicas de juego, recompensas y dinámicas motivacionales	Revisión documental	Guía de análisis de contenido para identificar estrategias gamificadas
		Participación estudiantil	Nivel de implicación y compromiso de los estudiantes en actividades gamificadas	Revisión documental	Codificación cualitativa de evidencias de participación en estudios previos (ATLAS.ti)
		Recursos y herramientas	Diversidad y pertinencia de materiales y plataformas utilizadas	Revisión documental	Tablas comparativas de autores, contexto y hallazgos de experiencias gamificadas
Motivación académica (VD)	Nivel de interés, compromiso y dedicación de los estudiantes hacia las actividades de aprendizaje (Ramírez Ruiz et al., 2024; Pineda-Báez et al., 2019)	Motivación intrínseca	Grado de entusiasmo y disfrute personal de las actividades	Revisión documental	Codificación de evidencias sobre motivación intrínseca en artículos y tesis
		Motivación extrínseca	Influencia de incentivos externos, premios o reconocimientos en la participación	Revisión documental	Análisis cualitativo de datos reportados en estudios previos
Rendimiento académico (VD)	Logro de objetivos de aprendizaje y desempeño en evaluaciones académicas de los estudiantes (Arufe-Giráldez et al., 2022; Manzano-León et al., 2022)	Desempeño académico	Evaluaciones y adquisición de competencias	Revisión documental	Síntesis de resultados académicos reportados en la literatura

1.9. Justificación

La educación contemporánea enfrenta el desafío de reconectar emocional y cognitivamente con los estudiantes, especialmente en contextos donde la baja motivación, la escasa participación y el rendimiento académico limitado son recurrentes. En este marco, la presente investigación se justifica de manera teórica por la necesidad de generar evidencia que permita comprender cómo la gamificación incide en dos dimensiones fundamentales del desarrollo estudiantil: la motivación y el rendimiento académico.

Esto debido a que el enfoque determinó la fundamentación teórica de la limitada aplicación de las estrategias, complementando con el aporte de la gamificación como herramienta de aprendizaje activa y significativa, sin centrarse únicamente en su escasa aplicación y establecer un marco conceptual sólido que vincule la gamificación con teorías del aprendizaje significativo y la motivación intrínseca.

Desde el punto de vista metodológico, el estudio adopta un enfoque de revisión documental y sistemática, siguiendo protocolos que garantizan rigor y exhaustividad, lo que permite organizar, analizar y sintetizar la evidencia disponible sobre gamificación, motivación y rendimiento académico. Este enfoque asegura que los hallazgos se basen en información verificada, facilitando la construcción de propuestas pedagógicas replicables y adaptables al currículo nacional. La investigación, por tanto, contribuye al conocimiento teórico y genera insumos prácticos para docentes y centros educativos interesados en implementar estrategias lúdicas efectivas.

En términos de impacto social y educativo, la investigación destaca por su potencial para promover el aprendizaje activo, la colaboración, la autoestima y el sentido de pertenencia de los estudiantes. Considerando parte de los objetivos es diseñar propuestas didácticas fundamentadas en criterios teóricos.

1.10. Alcance y limitaciones

1.10.1. Alcance

El estudio permite comprender cómo la limitada aplicación de la gamificación en el aula incide en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, a partir de un análisis sistemático de la literatura reciente. Además, ofrece un marco conceptual que integra estrategias lúdicas con teorías del aprendizaje y la motivación, proporcionando recursos y criterios didácticos que pueden orientar la innovación pedagógica y el diseño de actividades gamificadas en distintos contextos educativos.

1.10.2. Limitaciones

Sin embargo, el estudio presenta limitaciones relacionadas con su alcance temporal y geográfico, centrado en investigaciones publicadas entre 2019 y 2025 y en niveles educativos de primaria y secundaria. Al basarse en revisión documental, los hallazgos dependen de la calidad y diversidad de los estudios analizados, por lo que la efectividad de las estrategias propuestas debe ajustarse según las características específicas del aula, los recursos disponibles y el contexto institucional.

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes históricos

La gamificación se sustenta en varias teorías clave de la psicología educativa que explican su potencial para mejorar el aprendizaje (Luarn et al., 2023; T. Yan & Zhao, 2023). Uno de los marcos principales es la Teoría de la Autodeterminación (SDT, por sus siglas en inglés), que plantea que la motivación está impulsada por las necesidades de autonomía, competencia y relación (Gupta y Goyal, 2022). La gamificación puede satisfacer estas necesidades al brindar a los estudiantes una sensación de control, oportunidades para desarrollar dominio y conexiones sociales mediante actividades colaborativas y competitivas (Sangroya y Kabra, 2023). Las investigaciones han demostrado que, cuando estas necesidades psicológicas se cumplen, los estudiantes tienen mayor probabilidad de involucrarse de manera profunda y persistente con sus tareas de aprendizaje.

Otro fundamento teórico significativo es la Teoría del Flujo, que describe la experiencia óptima de estar completamente absorto e implicado en una actividad (Li y Sun, 2023). La gamificación busca crear condiciones propicias para el flujo mediante el equilibrio entre el nivel de desafío y de habilidad, el establecimiento de metas claras y la provisión de retroalimentación inmediata (Han et al., 2021). En el contexto de la educación matemática, donde los estudiantes a menudo experimentan ansiedad y desinterés, facilitar el flujo puede hacer que el aprendizaje sea más inmersivo y agradable (Chan et al., 2019; Kaya y Ercag, 2023). Los estudios han demostrado que elementos similares a los de los juegos, como los desafíos adaptativos y la retroalimentación instantánea, ayudan a mantener la concentración y motivación del estudiante.

Las teorías constructivistas también respaldan el uso de la gamificación en la educación (Vestal et al., 2021). El constructivismo enfatiza el aprendizaje activo y práctico, en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento y comprensión a través de experiencias (Sánchez-Pacheco et al., 2020). Los entornos gamificados se alinean con este enfoque al fomentar la exploración, la experimentación y la resolución de problemas (Ismail y Abdul Rabu, 2018). Por ejemplo, las plataformas de aprendizaje basadas en juegos suelen presentar problemas matemáticos en contextos del mundo real, lo que permite a los estudiantes aplicar los conceptos y reconocer su relevancia (Kiesler, 2022). Este proceso de aprendizaje

experiencial puede conducir a una comprensión más profunda y a la retención de los principios matemáticos.

La literatura académica ha empleado los términos “*motivación estudiantil*” o “*compromiso estudiantil*” durante más de 80 años, resaltando su importancia en el éxito académico de los estudiantes. Sus orígenes se remontan a Tyler, quien evidenció los efectos positivos del tiempo dedicado a la tarea de aprendizaje (Groccia, 2018). Posteriormente, en la década de 1970, Robert Pace concibió la participación escolar como la calidad del esfuerzo, planteando que cuanto mayor es el tiempo y la energía invertidos en actividades con propósito educativo, más enriquecedora resulta la experiencia del estudiante.

Astin (1984, como se citó en Ruiz et al., 2024) integró estas perspectivas al introducir el concepto de *student involvement*, definido como la cantidad y calidad de energía, tanto física como mental, que los estudiantes destinan a su proceso de aprendizaje. Al aplicarse en la educación, esta teoría sostiene que un mayor grado de inmersión y se traduce en aprendizajes más sólidos y en un desarrollo personal más amplio. Sobre esta base, varios autores han considerado que el compromiso escolar es esencial para la implementación de prácticas educativas efectivas que benefician directamente a los estudiantes (Tinto, 2012; Chickering & Gamson, 1991; Davis, 2006; Kuh, 1995, como se citaron en Ruiz et al., 2024).

El compromiso y motivación escolar se ve condicionado por múltiples factores que influyen en el interés de los estudiantes por aprender (Pineda-Báez et al., 2019). Kuh (2009) emplea el término *engagement* para describir construcciones como la calidad del esfuerzo y la participación en actividades de aprendizaje productivas. Diversos resultados positivos, tales como la persistencia, el rendimiento académico y la satisfacción estudiantil, se asocian directamente con este compromiso. En este sentido, la interacción entre docentes y estudiantes se convierte en un elemento clave para fomentar la dedicación hacia otras actividades educativas (Kuh et al., 2011, como se citó en Ruz et al., 2024).

No obstante, el sistema educativo vigente tiende a priorizar los resultados académicos sobre los fines formativos. La resistencia de las instituciones a implementar currículos y sistemas de evaluación más flexibles (Páez et al., 2022), en tal sentido limita el desarrollo de habilidades vinculadas al aprendizaje y la innovación, lo que genera apatía y desmotivación en los estudiantes.

La falta de compromiso escolar ha sido vinculada con un bajo desarrollo de competencias socioemocionales, escaso apoyo familiar, bajo rendimiento y expectativas reducidas acerca de su propio desempeño o futuro académico. En este contexto, la gamificación se ha posicionado en los últimos años como una estrategia relevante para incidir en los factores

asociados al compromiso escolar, especialmente en los niveles de educación básica, media y superior (Edo, 2023).

Según Deterding et al. (2011, como se citó en Ruiz et al., 2024) y Manzano-León et al. (2022), la gamificación consiste en aplicar elementos del diseño de juegos en contextos no lúdicos, como una estrategia motivadora que fomenta la participación activa de los estudiantes desde enfoques constructivistas, permitiéndoles recrear su propio aprendizaje. En la práctica, esta estrategia ha demostrado favorecer el desarrollo de habilidades experienciales, participativas y creativas (Manzano-León et al., 2022). En la misma línea, Gil-Quintana y Prieto Jurado, (2020) evidencian que la gamificación incrementa las expectativas académicas de los estudiantes y fortalece su implicación en el proceso de aprendizaje. Por ello, se considera que la aplicación de estrategias gamificadas contribuye a optimizar los resultados educativos mediante la motivación, la retroalimentación constante, los retos, la participación activa y la asimilación natural del conocimiento.

La investigación en este campo ha sido amplia y se han desarrollado revisiones sistemáticas que destacan los beneficios de la gamificación en entornos escolares, empresariales y comerciales. Dichos estudios evidencian su impacto positivo en la autoeficacia, el compromiso, la participación y la percepción de disfrute. Sin embargo, también se señalan limitaciones metodológicas en los estudios y vacíos conceptuales respecto a la comprensión teórica de la gamificación y sus modos de aplicación (Hamari, 2017; Triantafyllou y Georgiadis, 2022; Rathee y Dagar, 2024; Koivisto y Hamari, 2019)

En el ámbito educativo, la investigación aplicada se ha concentrado principalmente en la educación superior y en la educación a distancia, dejando en un segundo plano la educación primaria y de bachillerato. Asimismo, el compromiso escolar suele abordarse de manera fragmentada, centrándose en aspectos como la participación, la motivación o la autorregulación, lo que dificulta una comprensión más integral del concepto (Alzahrani, 2020; Arufe-Giráldez et al., 2022; Ratinho y Martins, 2023; Ruiz et al., 2024)

2.1.2. Antecedentes referenciales

La gamificación ha sido una estrategia innovadora para transformar la enseñanza y el aprendizaje en diferentes niveles educativos. La literatura científica coincide en que, cuando es aplicada adecuadamente, repercute de manera positiva en la motivación de los estudiantes y en sus logros académicos. Sin embargo, también se ha identificado que su aplicación en las aulas continúa siendo escasa, lo que plantea la necesidad de analizar sus barreras y limitaciones. En

esta línea, Huamaní y Vega (2023) destacan que la gamificación incide favorablemente en la motivación y el aprendizaje, aunque sus resultados dependen en gran medida de la correcta integración de los elementos lúdicos con los objetivos pedagógicos. Esto permite realizar un análisis crítico que revela tanto el potencial transformador de la gamificación como los desafíos estructurales que limitan su implementación efectiva en el aula.

La literatura científica ha demostrado ampliamente que esta estrategia mejora la motivación y el rendimiento académico. Sin embargo, existe una paradoja: a pesar de su eficacia, la gamificación se aplica poco en los entornos escolares. Esta distancia entre la teoría y la práctica se explica por el desconocimiento docente, la rigidez curricular, la falta de formación específica, la escasez de recursos tecnológicos y, especialmente, la ausencia de una cultura institucional que valore el juego como forma de aprendizaje.

Los aportes de Prieto-Andreu et al. (2022) muestran que la gamificación constituye una metodología capaz de mejorar tanto la motivación como el rendimiento académico; sin embargo, advierten que la diversidad de metodologías utilizadas en los estudios limita la posibilidad de generalizar conclusiones. Estas apreciaciones demuestran que, aunque existe abundante evidencia de los beneficios de la gamificación, aún persisten retos en su implementación sistemática en los contextos educativos.

En este panorama, Zurita (2024) evidencia que la gamificación incrementa la motivación intrínseca y eleva las calificaciones de los estudiantes mediante un diseño cuasi-experimental. Del mismo modo, Quintanilla et al. (2024) confirman que la gamificación es un recurso metodológico eficaz en la educación universitaria, pues favorece el rendimiento académico y estimula la participación estudiantil. Estos hallazgos contrastan con la realidad observada en muchas instituciones, donde, pese a la evidencia positiva, la aplicación de la gamificación sigue siendo limitada, lo que justifica la pertinencia de analizar la incidencia de esta escasa implementación.

Por un lado, este fragmento ofrece una base sólida para reflexionar críticamente sobre el estado actual de la gamificación como estrategia pedagógica, y como especialista en innovación educativa, puedo afirmar que su lectura revela una tensión fundamental entre el potencial teórico de la gamificación y su implementación práctica en los sistemas educativos.

Sin embargo, el análisis también revela un problema estructural: la diversidad metodológica en los estudios sobre gamificación, aunque enriquecedora desde el punto de vista epistemológico, dificulta la generalización de conclusiones y la construcción de marcos normativos que orienten su aplicación práctica. Esta dispersión metodológica refleja una falta

de consenso sobre cómo diseñar, implementar y evaluar experiencias gamificadas, lo que puede generar incertidumbre entre los docentes y limitar su adopción en entornos escolares reales.

Más preocupante aún es el contraste entre la evidencia positiva y la escasa implementación observada en muchas instituciones educativas. Este desacuerdo sugiere que los obstáculos son culturales, institucionales y formativos. La gamificación requiere un cambio de paradigma que desafía prácticas tradicionales, demanda tiempo de planificación, formación docente especializada y una apertura institucional hacia metodologías activas (Caise et al., 2025). En este sentido, lo expuesto justifica plenamente la necesidad de investigar los efectos de la gamificación en conjunto con las condiciones que favorecen o inhiben su integración curricular, especialmente en niveles como el bachillerato, donde la presión por resultados académicos suele desplazar las estrategias lúdicas.

Otros estudios aportan perspectivas centradas en el ámbito escolar. Burneo et al., (2025) documentan que la gamificación en la educación primaria mejora la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, mostrando un efecto positivo en la adquisición de competencias básicas. Asimismo, Caise et al., (2025) identifican que las estrategias gamificadas inciden directamente en la motivación y desempeño académico, aunque advierten que la falta de capacitación docente constituye una limitación para su aplicación sostenida.

El impacto de la gamificación también ha sido analizado desde áreas específicas. Caraballo, (2023), en un estudio sobre la enseñanza del idioma inglés, señala que esta metodología potencia la motivación y favorece la adquisición de competencias comunicativas, lo que demuestra su versatilidad en distintos campos de la enseñanza. Por su parte, Núñez-Naranjo et al. (2025) subrayan que el uso de herramientas tecnológicas aplicadas a la gamificación contribuye al incremento de la motivación y al fortalecimiento del aprendizaje, aunque reconocen que factores como la disponibilidad de recursos y las políticas institucionales son determinantes para su implementación.

Finalmente, investigaciones más recientes como la de Ruano et al. (2025) confirman que existe una fuerte relación entre la gamificación, la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de educación básica superior. No obstante, los autores resaltan la necesidad de llevar a cabo estudios longitudinales y con muestras más representativas, debido a que gran parte de la evidencia disponible proviene de estudios de corta duración.

Desde una mirada personal y profesional, el texto refleja una realidad que muchos educadores hemos observado: la gamificación tiene un enorme potencial para dinamizar el aprendizaje, despertar la motivación y fortalecer el rendimiento académico, especialmente en niveles escolares. Cuando se aplica con intención pedagógica, no como simple entretenimiento,

logra transformar el aula en un espacio más participativo, creativo y emocionalmente significativo. Lo interesante es que su impacto no se limita a una sola área del conocimiento; puede adaptarse a la enseñanza de idiomas, ciencias, matemáticas o habilidades blandas, lo que demuestra su versatilidad.

Sin embargo, también es evidente que su implementación enfrenta barreras concretas. La falta de formación docente, la escasez de recursos tecnológicos y la ausencia de políticas institucionales que respalden metodologías activas son factores que frenan su aplicación sostenida. A pesar de que existen experiencias exitosas, muchas de ellas son aisladas o de corta duración, lo que limita su impacto a largo plazo. Por eso, más allá de celebrar sus beneficios, es necesario preguntarse por qué sigue siendo una estrategia poco utilizada en la práctica cotidiana. Analizar esa brecha entre lo que sabemos que funciona y lo que realmente se aplica es clave para avanzar hacia una educación más innovadora, inclusiva y centrada en el estudiante.

Peñafiel-Villavicencio et al. (2024) destacan que la integración de actividades lúdicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje se alinea los objetivos pedagógicos en un contexto donde se crea un ambiente motivador en el aula. Esta perspectiva es respaldada por Alvarez-Junco et al., (2025) quienes subrayan la importancia de alinear la gamificación con el desarrollo de competencias estudiantiles, aunque advierten sobre desafíos como la complejidad en su implementación y la necesidad de capacitación docente.

En el nivel de educación superior, Ojeda-Lara y Zaldívar-Acosta (2023) analizan cómo la gamificación influye positivamente en la motivación de los estudiantes y en la práctica docente, identificando estrategias efectivas y retos institucionales. Asimismo, Ortiz-Colón et al. (2018) realizan una revisión teórica que evidencia que la gamificación a través de dinámicas, mecánicas y componentes de juego fomenta la inmersión, la socialización y el compromiso en los procesos educativos.

La aplicación de la gamificación en la evaluación educativa es examinada por Quenema-Camacho et al. (2025), quienes concluyen que herramientas como Kahoot! o Quizizz transforman la evaluación en un proceso dinámico y formativo, mejorando el rendimiento académico y las competencias transversales. Por otro lado, en educación infantil Buendía-Cueva et al. (2024) resaltan el potencial de las tecnologías gamificadas para enriquecer el desarrollo cognitivo y emocional, aunque señalan la necesidad de adaptación cultural y formación docente.

En contextos específicos como la enseñanza de ciencias naturales, Navarro et al., (2024) demuestran que la gamificación motiva a los estudiantes y mejora sus habilidades

intelectuales y sociales. De manera similar, Quevedo-Seminario (2025) encuentra que, en la enseñanza del inglés en educación inicial, las estrategias gamificadas favorecen la retención de vocabulario y la participación, aunque existen desafíos relacionados con la brecha digital.

Vera-Zuñá (2025) enfatiza que la gamificación, combinada con herramientas tecnológicas, transforma el aprendizaje en una experiencia activa e inclusiva, aunque requiere diseños personalizados y materiales accesibles. Bejar-Jiménez (2024) por su parte, confirma el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje de la geometría, destacando su capacidad para fomentar la motivación y la asimilación de conocimientos.

Acosta-Yela et al. (2022) corroboran que los recursos educativos basados en gamificación facilitan el aprendizaje significativo y son bien valorados por los estudiantes. Finalmente, Sarabia-Guevara y Bowen-Mendoza (2023) concluyen, tras una revisión sistemática en el ámbito de ingeniería, que la gamificación motiva a los estudiantes y mejora la asimilación de contenidos teórico-prácticos.

Desde una perspectiva profesional, la gamificación es una estrategia con potencial para transformar el aprendizaje en diversos niveles y contextos. Favorece el desarrollo de competencias, la participación activa y la apropiación significativa de los contenidos, además de crear entornos de aprendizaje dinámicos y emocionalmente seguros, donde el error forma parte del proceso y se promueven habilidades como la colaboración, la resiliencia y la autorregulación (Quevedo-Seminario, 2025).

En síntesis, la revisión de estos antecedentes revela un patrón común: la gamificación se perfila como una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer la motivación y mejorar el rendimiento académico en diferentes niveles y áreas del sistema educativo. Sin embargo, la escasa aplicación de estas estrategias en el aula se explica por factores asociados a la falta de formación docente, la insuficiencia de recursos tecnológicos, las limitaciones metodológicas de los estudios y la ausencia de políticas institucionales que impulsen su uso.

2.2. Contenido teórico que fundamenta la investigación

2.2.1. Concepto de gamificación en la educación

La presente investigación se fundamenta en el marco teórico de la gamificación como estrategia pedagógica, entendida como la incorporación de elementos propios del juego. Este enfoque se configura como una propuesta metodológica que articula principios de diversas teorías del aprendizaje (Sal-de-Rellán et al., 2025). En ese sentido, la gamificación responde a

las demandas educativas contemporáneas, que exigen entornos más participativos, flexibles y emocionalmente significativos para los estudiantes.

Según Sánchez et al (2020), la gamificación puede considerarse incluso como una quinta teoría del aprendizaje, dado que integra aspectos conductistas, cognitivistas, constructivistas y conectivistas para responder a las demandas educativas de la sociedad actual. De este modo, se concibe como un marco pedagógico con impacto en la educación actual y sus diferentes niveles.

Desde la perspectiva motivacional, la gamificación se fundamenta en la teoría de la autodeterminación, la cual sostiene que los individuos se sienten más motivados cuando se satisfacen sus necesidades de autonomía, competencia y relación (Luarn et al., 2023; (Yan y Zhao, 2023). En el contexto educativo, estas condiciones permiten que los estudiantes participen de manera activa en conjunto con el proceso de interiorizar su motivación de aprendizaje. Por tanto, la gamificación constituye un enfoque integral que combina fundamentos psicológicos, pedagógicos y tecnológicos.

El contenido teórico que sustenta esta investigación también reconoce que la gamificación debe integrarse de forma coherente con los objetivos pedagógicos, las competencias a desarrollar y el perfil del estudiante. En el nivel de bachillerato, donde los estudiantes afrontan mayores demandas académicas y cambios personales importantes, la gamificación puede ser una alternativa útil para aumentar la motivación y apoyar un mejor desempeño escolar (Maquilon-León et al., 2024). A pesar de sus beneficios, estas estrategias se usan poco en el aula, lo que evidencia una distancia entre lo que se propone en la teoría y lo que ocurre en la práctica. Por ello, es importante analizar cómo esta ausencia influye en el interés y el rendimiento de los estudiantes.

2.2.2. Características de la gamificación en la educación

Entre las características más relevantes de la gamificación en la educación se encuentra su capacidad para generar experiencias de aprendizaje inmersivas y dinámicas. Lo expuesto se sustenta en aportes como los de Vestal et al. (2021), quienes al aplicar la estrategia de “escape room” virtual en la formación de estudiantes de enfermería, demostraron que la integración de recursos interactivos (texto, imagen, audio y video) fomenta el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Asimismo, la gamificación combina mecánicas de juego (puntos, niveles, insignias) con dinámicas sociales y narrativas, configurando entornos que promueven la colaboración y la resolución de problemas (Ismail y Abdul, 2018).

Otra característica clave es el fomento del “estado de flujo”, entendido como una experiencia óptima de concentración, disfrute y desafío. Investigaciones recientes sostienen que el diseño gamificado, al integrar teoría del flujo y teoría de la autodeterminación, potencia el compromiso estudiantil y la percepción de competencia (Han et al., 2021; Sangroya y Kabra, 2023; Li y Sun, 2023). En este sentido, la gamificación añade tanto un componente lúdico, como transformador del ambiente de aprendizaje, creando en una experiencia significativa y emocionalmente positiva.

En línea con lo expuesto en la tabla 2 se elaboró una matriz de revisión teórica que muestra las características de la gamificación acorde a diferentes autores.

Tabla 2.

Características de la gamificación

Características	Descripción	Autor/es (año)
Motivación y compromiso	Incrementa la motivación y el interés de los estudiantes en los procesos de aprendizaje.	Peñafiel, Ordoñez & Fernández-Sánchez (2024); Ojeda-Lara & Zaldívar-Acosta (2023)
Alineación pedagógica	Permite vincular actividades lúdicas con los objetivos educativos.	Peñafiel, Ordoñez & Fernández-Sánchez (2024)
Desarrollo de competencias	Favorece competencias cognitivas, sociales y transversales.	Alvarez-Junco et al. (2025); Camacho et al. (2025)
Dinámicas y mecánicas de juego	Uso de retos, recompensas y reglas para fomentar inmersión y socialización.	Ortiz-Colón, Jordán & Agredal (2018)
Evaluación gamificada	Herramientas como Kahoot! y Quizizz transforman la evaluación en un proceso dinámico y formativo.	Camacho et al. (2025)
Desarrollo cognitivo y emocional	Estimula habilidades en la infancia y en distintos niveles educativos.	Buendía et al. (2024)
Mejora de habilidades intelectuales y sociales	Favorece la cooperación, pensamiento crítico y resolución de problemas.	Navarro et al. (2024)
Facilitación de la retención de contenidos	Potencia la memoria y la participación, especialmente en enseñanza de idiomas.	Quevedo-Seminario (2025)
Aprendizaje activo e inclusivo	Con herramientas tecnológicas, convierte la experiencia en participativa y equitativa.	Vera-Zuñá (2025)

Motivación en áreas específicas	Mejora la asimilación de contenidos en asignaturas como geometría y ciencias.	Bejar-Jiménez (2024); Sarabia-Guevara & Bowen-Mendoza (2023)
Aprendizaje significativo	Recursos gamificados son percibidos como útiles y efectivos por los estudiantes.	Acosta-Yela et al. (2022)

Nota. Elaboración a partir de los autores presentados en la presente tabla.

2.2.3. Importancia de la gamificación en la educación

La importancia de la gamificación en la educación radica en su capacidad para incrementar la motivación intrínseca y mejorar los resultados académicos. Estudios empíricos han mostrado que los entornos gamificados promueven un mayor rendimiento y satisfacción en los estudiantes al proporcionar experiencias de aprendizaje con sentido y relevancia personal (Gupta y Goyal, 2022). Asimismo, Kaya y Ercag (2023) evidenciaron que un programa de gamificación basado en retos incrementó el nivel de logro académico y la confianza de los participantes, confirmando que los elementos de competencia y desafío estimulan la superación personal y la motivación sostenida.

Además, la gamificación contribuye a enfrentar problemáticas educativas contemporáneas, como la desmotivación estudiantil y el distanciamiento generado en entornos virtuales. Chan et al. (2019) sostienen que la teoría del flujo permite explicar cómo las experiencias gamificadas, especialmente en entornos colaborativos, potencian el aprendizaje y facilitan la construcción de conocimiento. En consecuencia, la gamificación se convierte en una estrategia pedagógica clave para generar aprendizajes activos, creativos y conectados con las exigencias de la educación en la era digital.

2.2.4. La gamificación como estrategia pedagógica

La gamificación se entiende como la incorporación de elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de potenciar la motivación y el aprendizaje. Esta definición ha sido trabajada ampliamente en la literatura académica, señalando su potencial para transformar los procesos educativos al promover mayor participación y compromiso estudiantil (Huamaní Quispe y Vega, 2023). En el contexto universitario, Prieto et al. (2022) resaltan que la gamificación incrementa el interés y puede mejorar significativamente el rendimiento académico. Sin embargo, Hanus y Fox (2015) advierten que la implementación de ciertos

elementos, como tablas de clasificación y recompensas externas, puede generar un efecto adverso a largo plazo, disminuyendo la motivación intrínseca de los estudiantes.

En contraste, estudios recientes muestran evidencias de un impacto globalmente positivo. Li et al. (2023), en un metaanálisis de 41 estudios, concluyen que la gamificación presenta un efecto significativo en la motivación y los resultados académicos, siempre que se considere el tipo de usuario, la duración de la experiencia y el contexto disciplinar. De manera complementaria, Cavus et al. (2023) confirman que la gamificación fortalece el compromiso, la creatividad y el rendimiento, aunque reconocen la falta de taxonomías claras que guíen su implementación sistemática.

La gamificación ha emergido como una estrategia innovadora para transformar la enseñanza y el aprendizaje en diferentes niveles educativos. La literatura científica coincide en que, cuando es aplicada adecuadamente, repercute de manera positiva en la motivación de los estudiantes y en sus logros académicos. Sin embargo, también se ha identificado que su aplicación en las aulas continúa siendo escasa, lo que plantea la necesidad de analizar sus barreras y limitaciones. En esta línea, Huamaní y Vega (2023) destacan que la gamificación incide favorablemente en la motivación y el aprendizaje, aunque sus resultados dependen en gran medida de la correcta integración de los elementos lúdicos con los objetivos pedagógicos.

De manera complementaria, Prieto-Andreu et al. (2022) afirman que la gamificación constituye una metodología capaz de mejorar tanto la motivación como el rendimiento académico; sin embargo, advierten que la diversidad de metodologías utilizadas en los estudios limita la posibilidad de generalizar conclusiones. Estas apreciaciones demuestran que, aunque existe abundante evidencia de los beneficios de la gamificación, aún persisten retos en su implementación sistemática en los contextos educativos.

Se permite interpretar que la gamificación, entendida como la incorporación de elementos propios del juego en contextos educativos no lúdicos, se ha consolidado como una estrategia pedagógica con alto potencial transformador. Diversos estudios coinciden en que su aplicación adecuada puede generar mejoras significativas en la motivación estudiantil, el compromiso con el aprendizaje y el rendimiento académico. Esta afirmación se sustenta en investigaciones como las de Huamaní Quispe y Vega (2023), quienes destacan su capacidad para dinamizar los procesos educativos, y en los hallazgos de Prieto et al. (2022), que evidencian su impacto positivo en contextos universitarios.

Sin embargo, la interpretación crítica del conjunto de estudios también revela que los beneficios de la gamificación no son automáticos ni universales. Hanus y Fox (2015) advierten que ciertos elementos, como las recompensas externas o las tablas de clasificación, pueden

generar efectos adversos, especialmente si se aplican sin una reflexión pedagógica profunda, debilitando la motivación intrínseca de los estudiantes. Esta tensión entre el potencial motivador y el riesgo de superficialidad metodológica exige que la gamificación se integre de manera coherente con los objetivos formativos, evitando su uso como simple recurso decorativo o competitivo.

Por otro lado, investigaciones recientes como las de Li et al. (2023) y Cavus et al. (2023) aportan evidencia empírica robusta sobre el impacto positivo de la gamificación, siempre que se consideren variables como el tipo de usuario, la duración de la experiencia y el contexto disciplinar. Estos estudios refuerzan la idea de que la gamificación es una estrategia flexible que requiere adaptación contextual, diseño intencional y evaluación continua. No obstante, también se señala la ausencia de taxonomías claras y marcos de implementación sistemáticos, lo que limita su generalización y dificulta su integración curricular.

2.2.5. La motivación en el aprendizaje y la gamificación

El concepto de motivación en este estudio se asume desde la teoría de la autodeterminación, la cual diferencia entre motivación intrínseca y extrínseca. Desde esta perspectiva, los elementos de gamificación pueden estimular la autonomía, la competencia y la relación social de los estudiantes (Vitty et al., 2024). Según Ratinho y Martins (2023) los puntos, insignias y clasificaciones generan un impacto positivo en la motivación de los estudiantes en el corto plazo, aunque este efecto puede reducirse por la influencia de la novedad y la dependencia de recompensas externas.

Investigaciones empíricas también refuerzan esta relación. García-López, Acosta-Gonzaga y Ruiz-Ledesma (2023) encontraron que la motivación es el constructo con mayor efecto sobre el rendimiento en un curso universitario gamificado, lo que evidencia que la gamificación puede disminuir la desmotivación en los estudiantes. Resultados similares fueron reportados por Alsadoon (2023), quien identificó mejoras significativas en la motivación y el compromiso de los estudiantes de informática en un entorno gamificado.

Según Ratinho y Martins (2023), la gamificación utiliza componentes como puntos, insignias y rankings con el objetivo de generar una experiencia que incremente el compromiso estudiantil. Estos autores destacan que, desde una perspectiva teórica, la gamificación se aborda frecuentemente desde la dicotomía entre motivación intrínseca y extrínseca, observándose generalmente una influencia positiva en la motivación de los estudiantes, aunque con posibles

decrementos a largo plazo debido al efecto novedad y a la dependencia de recompensas externas.

En el ámbito de la educación primaria y secundaria, estudios como el de Ruiz et al., (2024) evidencian que la gamificación puede favorecer el compromiso escolar, entendido como la dedicación del estudiantado a actividades vinculadas con resultados deseables. No obstante, estos autores subrayan la necesidad de evaluar este engagement desde una perspectiva multidimensional académica, emocional y conductual y mediante indicadores de participación o motivación superficial. Por su parte, Gil y Prieto (2020) corroboran, desde un estudio multicaso en España, que docentes y estudiantes perciben en la gamificación un aumento en la participación, interacción y diversión en el aula, lo que se traduce en una mayor motivación hacia el aprendizaje.

La efectividad de la gamificación también se ha explorado en contextos específicos, como la Educación Física. Arufe-Giráldez et al. (2022) realizaron una revisión sistemática que confirma que la aplicación de esta metodología en dicha área mejora la motivación y el compromiso con el ejercicio físico, aunque no necesariamente el rendimiento académico. Asimismo, Edo (2023) demuestra, en el contexto de la formación de magisterio, que la gamificación es eficaz para desarrollar competencias específicas y transversales, fomentando además la metacognición y la implicación activa del alumnado en su proceso formativo.

Desde un enfoque más estructural, Triantafyllou y Georgiadis (2022) abordan la importancia de los patrones de diseño gamificado para garantizar una adecuada implementación que promueva la engagement del usuario. Señalan que, aunque existen numerosos patrones, es necesario contar con diseños concisos y bien fundamentados que se adapten a contextos no game, como el educativo, para maximizar su impacto motivacional.

Sin embargo, la aplicación de la gamificación no está exenta de desafíos. Ratinho y Martins (2023) advierten sobre el riesgo de que la motivación inicial decaiga con el tiempo, especialmente cuando predominan elementos extrínsecos. Además, factores como la experiencia previa con videojuegos, la apertura a la competencia y la cooperación, así como la exposición prolongada, pueden moderar los efectos de las estrategias gamificadas.

En síntesis, la gamificación se presenta como una herramienta poderosa para enhancing la motivación en el aprendizaje, siempre que su diseño e implementación consideren la multidimensionalidad del engagement estudiantil y eviten la dependencia exclusiva de recompensas externas. Futuras investigaciones deberían profundizar en cómo las características individuales del alumnado y el diseño pedagógico subyacente influyen en la sostenibilidad de la motivación gamificada a largo plazo.

2.2.6. Rendimiento académico y gamificación

El rendimiento académico, entendido como el logro de competencias y resultados de aprendizaje medibles en calificaciones o evaluaciones estandarizadas, es una de las variables centrales del presente estudio (Jiménez, 2011). Diversos trabajos han reportado la influencia de la gamificación en este aspecto. Zeng et al. (2024) realizaron un metaanálisis que demuestra un efecto moderadamente positivo de la gamificación en el rendimiento académico en distintos niveles educativos, recomendando a los docentes una selección cuidadosa de los elementos de juego. Por su parte, Lampropoulos y Sidiropoulos (2024) documentaron, en un estudio longitudinal con más de mil estudiantes, que el aprendizaje gamificado supera consistentemente al tradicional y al virtual en indicadores de éxito, excelencia y retención académica.

Otros hallazgos complementan esta visión. Ferriz-Valero et al. (2020) observaron que la gamificación mejora el desempeño de los estudiantes de educación física universitaria, aunque los efectos en la motivación intrínseca no fueron significativos. De manera similar, Neerupa et al. (2024) concluyeron que la participación docente y la gestión del tiempo son factores determinantes para que la gamificación logre una correlación positiva entre compromiso y rendimiento.

El impacto de la gamificación también ha sido analizado desde áreas específicas. Caraballo, (2023), en un estudio sobre la enseñanza del idioma inglés, señala que esta metodología potencia la motivación y favorece la adquisición de competencias comunicativas, lo que demuestra su versatilidad en distintos campos de la enseñanza. Por su parte, Núñez-Naranjo et al. (2025) subrayan que el uso de herramientas tecnológicas aplicadas a la gamificación contribuye al incremento de la motivación y al fortalecimiento del aprendizaje, aunque reconocen que factores como la disponibilidad de recursos y las políticas institucionales son determinantes para su implementación.

Finalmente, investigaciones más recientes como la Ruano et al. (2025) confirman que existe una fuerte relación entre la gamificación, la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de educación básica superior. No obstante, los autores resaltan la necesidad de llevar a cabo estudios longitudinales y con muestras más representativas, debido a que gran parte de la evidencia disponible proviene de estudios de corta duración.

2.2.7. Aporte de la gamificación a la participación de los estudiantes

El compromiso del estudiante constituye un término clave en la investigación, lo cual según Holguín-Anchundia et al. (2025) subraya que la gamificación incrementa la participación y la sostenibilidad del aprendizaje, siempre que las dinámicas estén alineadas con los objetivos de enseñanza y no se limiten a un recurso superficial. Balalle (2024) en una revisión sistemática, confirma que la gamificación es un factor determinante en el compromiso de los estudiantes en entornos virtuales, aunque advierte que persisten diferencias en la forma de interactuar según los niveles educativos y el acceso tecnológico.

En este contexto, estudios de caso aportan resultados semejantes. Campillo-Ferrer et al., (2020) demostraron que el uso de plataformas como Kahoot mejora la participación activa y genera aprendizajes más significativos en estudiantes universitarios. En contextos escolares, Maryana et al. (2024) comprobaron que la gamificación en matemáticas eleva los niveles de compromiso, rendimiento y actitudes positivas frente a la materia.

La gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica innovadora que favorece significativamente la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo. Según Zurita-Minango (2024) la implementación de elementos lúdicos como recompensas, niveles y desafíos incrementa la motivación intrínseca y el compromiso del alumnado, lo que se traduce en una mayor involucración en las actividades académicas.

En la misma línea, Peñafiel et al. (2024) destacan que el juego y la gamificación facilitan un aprendizaje significativo y promueven un ambiente motivador en el aula, lo cual incentiva la participación constante y voluntaria de los estudiantes. Asimismo, Soto y Alvarez (2025) resaltan que, incluso en contextos con estudiantes que presentan Trastorno por Déficit de Atención (TDA), la gamificación logra mejorar los niveles de participación y colaboración entre pares, aunque advierten sobre la necesidad de contar con recursos tecnológicos adecuados para maximizar su efectividad.

Gaibor et al. (2025) enfatizan que la gamificación en la enseñanza del lenguaje incrementa la motivación, la interacción y el compromiso estudiantil, facilitando un proceso de aprendizaje más dinámico y participativo. Por su parte, Loor et al. (2025) señalan que los entornos gamificados fomentan la participación activa, el desarrollo de habilidades y la retención de conocimientos, adaptándose así a las necesidades de las nuevas generaciones.

Ramos et al. (2024) corroboran estos hallazgos a nivel universitario, indicando que la gamificación impacta positivamente en la participación, la interacción y el trabajo en equipo, elementos clave para un aprendizaje colaborativo. Es importante considerar que la

participación plena y efectiva requiere de bases socioafectivas sólidas. Al respecto, Sáenz et al. (2024) establecen que existe una correlación directa entre una autoestima alta y la capacidad de lograr un aprendizaje autónomo y significativo.

Ulloa-Menta et al. (2023) añaden que esta estrategia didáctica fortalece tanto la motivación extrínseca como intrínseca, activando emociones positivas que favorecen una participación más profunda y duradera. Finalmente, Maquilon-León et al. (2024) proveen un ejemplo concreto en la enseñanza de la ortografía, donde la gamificación mejoró el desempeño académico y el nivel de participación y motivación de los estudiantes, gracias al diseño de actividades lúdicas alineadas con objetivos pedagógicos claros.

En conjunto, estos estudios sustentan que la gamificación es una herramienta eficaz para promover la participación estudiantil, y por ende la motivación; ya que actúa sobre múltiples frentes: la motivación, la interacción, la colaboración y el fortalecimiento de la autoestima, siempre que se implemente de manera estructurada y con recursos adecuados.

2.2.8. Lagunas de conocimiento y necesidad del estudio

Pese a la abundante literatura, persisten vacíos que justifican la presente investigación. Jaramillo-Mediavilla et al. (2024) identifican que, aunque la gamificación mejora la motivación y las competencias, aún se carece de estudios que expliquen cómo adaptarla a distintos contextos culturales y educativos. Alsawaier (2018) coincide al señalar que existe una brecha entre la teoría y la práctica, especialmente en lo que respecta a lineamientos de diseño efectivos y sostenibles. Por su parte, Nuzhat, (2025) evidencia la falta de metodologías comprensivas que evalúen percepciones y comportamientos en el aprendizaje gamificado.

En este marco, el presente trabajo busca aportar a la comprensión de cómo la escasa aplicación de actividades gamificadas en el aula incide en la motivación y el rendimiento académico, contribuyendo con un marco de revisión teórica de la literatura y a proponer alternativas contextualizadas para su implementación. En síntesis, los antecedentes evidencian que la gamificación es una estrategia pedagógica eficaz para aumentar la motivación y el rendimiento académico. No obstante, su limitada aplicación en el aula se debe a la falta de formación docente, recursos tecnológicos insuficientes y ausencia de políticas institucionales. Desde una perspectiva pedagógica, se vincula con el pragmatismo y el constructivismo al promover aprendizajes activos y significativos.

CAPÍTULO III: Diseño metodológico

3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación se adscribe a un enfoque cualitativo considerando las directrices teóricas de (Hernandez (2016), sustentado en una revisión teórica y documental sistematizada, orientada a la comprensión e interpretación de los aportes existentes sobre la gamificación, la motivación y el rendimiento académico. Su finalidad es teórica es analizar y articular los marcos conceptuales que explican la relación entre estos factores desde diversas perspectivas pedagógicas y psicológicas.

De acuerdo con su objetivo, el estudio es descriptivo y explicativo, pues describe el estado del conocimiento disponible en la literatura especializada y, a su vez, explica las tendencias, enfoques y vacíos teóricos identificados en torno a la gamificación educativa.

Por su contexto, se trata de una investigación documental, ya que se basa en la revisión, selección y análisis de fuentes académicas, tales como artículos científicos, libros y tesis que abordan la temática desde distintos enfoques. Asimismo, su diseño es no experimental, pues no implica manipulación de variables ni observación directa de fenómenos empíricos (Sanca, 2011).

En cuanto a la orientación temporal, la revisión adopta un diseño transversal, centrado en el análisis de investigaciones publicadas en un periodo determinado, lo que permite identificar la evolución conceptual y metodológica del tema (Manterola et al., 2023).

Finalmente, el estudio se sustenta en el paradigma interpretativo, que concibe el conocimiento como una construcción social derivada del análisis crítico de los discursos académicos. En esta línea, el investigador asume un rol reflexivo y analítico, orientado a interpretar los significados presentes en las fuentes revisadas y a generar una comprensión articulada del fenómeno, favoreciendo la consolidación de un marco teórico que sirva de base para futuras investigaciones aplicadas.

3.2. La población y la muestra

3.2.1. Características de la población

La población del estudio estuvo conformada por 35 publicaciones científicas y académicas relacionadas con la gamificación, la motivación y el rendimiento académico en contextos educativos de nivel bachillerato. Dado el carácter teórico-documental de la

investigación, cada fuente se consideró una unidad de análisis, en tanto aporta fundamentos conceptuales, metodológicos o empíricos sobre la aplicación de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las fuentes analizadas se obtuvieron de bases de datos académicas internacionales como Scopus, Web of Science (WoS) y Google Scholar, priorizando aquellas con acceso abierto (Open Access) y respaldo de revistas académicas.

3.2.2. Delimitación de la población

La población de estudio estuvo conformada por publicaciones científicas y académicas que abordan la relación entre gamificación, motivación y rendimiento académico en contextos educativos de nivel bachillerato. En concordancia con el carácter cualitativo y documental del estudio, cada publicación fue considerada una unidad de análisis, en tanto aporta información relevante sobre la aplicación teórica o empírica de estrategias gamificadas en entornos de enseñanza media. La delimitación de la población se efectuó conforme a los lineamientos metodológicos propuestos por Booth et al. (2016); Codina (2018) y Grant et al. (2000) quienes plantean un proceso sistemático compuesto por las fases de búsqueda, evaluación, análisis y síntesis. Este procedimiento garantizó la coherencia y la trazabilidad de la revisión.

La muestra estuvo compuesta por 35 artículos científicos, seleccionados tras aplicar los criterios de inclusión y exclusión definidos. De ellos, 8 pertenecen a la fase 1, orientada a la identificación conceptual de como impacta la falta o escasez de estrategias de gamificación a la motivación y rendimiento académico; y 23 a la fase 2, enfocada en la revisión del aporte de la gamificación a estos mismos factores mencionados en el ámbito educativo. Ambas fases aportaron insumos teóricos y metodológicos para la fase 3, destinada a la formulación de estrategias pedagógicas y a la identificación de desafíos o áreas prioritarias de acción.

En cuanto a los criterios de inclusión, se consideraron prioritariamente estudios centrados en poblaciones de nivel bachillerato, por su correspondencia con el objetivo central del estudio. No obstante, también se incluyeron investigaciones sobre poblaciones universitarias o de educación secundaria básica cuando, a criterio del investigador, sus resultados o estrategias mostraban aplicabilidad, transferibilidad o pertinencia teórica para el contexto del bachillerato. Esta decisión metodológica permitió ampliar la comprensión de las prácticas de gamificación y de sus efectos motivacionales desde diferentes niveles educativos, sin perder la coherencia del marco analítico.

Por otro lado, los criterios de exclusión contemplaron la eliminación de estudios sin respaldo académico, documentos de opinión o publicaciones no indexadas en bases

reconocidas, así como aquellos que no diferenciaban claramente los resultados según el tipo de población, dificultando su extrapolación al nivel bachillerato. De igual modo, se descartaron fuentes con enfoques alejados del ámbito educativo o sin relación directa con los procesos de aprendizaje mediados por la gamificación.

El proceso de organización, codificación y análisis se realizó mediante el uso del gestor bibliográfico Zotero y el software ATLAS.ti, lo que permitió clasificar, vincular y triangular las categorías teóricas identificadas en los estudios. Este procedimiento garantizó la construcción de un marco teórico sólido, derivado de la interpretación crítica y sistemática de la evidencia disponible.

En conjunto, la delimitación aplicada permitió establecer una revisión de corte documental, que sustenta la comprensión de cómo la gamificación influye en la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de bachillerato, a partir del análisis comparado de la literatura científica reciente.

3.2.3. Tipo de muestra

El presente estudio adoptó una muestra por conveniencia y no probabilística (Arrogante, 2022), adaptada para diseños de revisión sistematizada de la literatura (Booth et al., 2016). En este tipo de investigación, la muestra se basa en documentos científicos y académicos seleccionados en función de su pertinencia, actualidad, rigor metodológico y relación directa con las categorías analizadas: gamificación, motivación y rendimiento académico.

3.2.4. Proceso de selección de la muestra

El proceso de selección de la muestra se desarrolló conforme al protocolo de revisión sistematizada propuesto por Codina (2018), Grant y Booth (2009) y Booth et al. (2016), el cual contempla cuatro fases: búsqueda, evaluación, análisis y síntesis. A continuación, se presenta la descripción detallada de cada fase:

Tabla 3.*Proceso de selección de la muestra*

Fase	Descripción del procedimiento	Resultado principal
Fase 1: Búsqueda	Se identificaron estudios publicados entre 2020 y 2025 en bases como <i>Scopus</i> , <i>Web of Science</i> , <i>Latindex</i> , <i>Scielo</i> y <i>Google Académico</i> mediante <i>Publish or Perish</i> . Se emplearon ecuaciones de búsqueda en inglés y español.	Se localizaron 126 estudios potencialmente relevantes.
Fase 2: Evaluación	Se aplicaron criterios de inclusión y exclusión priorizando investigaciones indexadas que abordaran la relación entre gamificación, motivación y rendimiento académico, especialmente en estudiantes de bachillerato.	Se seleccionaron 35 estudios para el corpus de análisis.
Fase 3: Análisis	Los artículos fueron organizados en <i>Zotero</i> y codificados en <i>ATLAS.ti</i> , identificando patrones, categorías y vínculos conceptuales. Se diferenciaron 8 estudios en la fase teórica y 23 en la fase empírica.	Se estructuró la base documental para la fase de síntesis.
Fase 4: Síntesis	Se integraron los resultados mediante una revisión narrativa y visual, utilizando redes semánticas y tablas analíticas que evidencian las relaciones entre gamificación, motivación y rendimiento académico.	Se consolidó la muestra final y se definieron los aportes teóricos para la propuesta de estrategias.

Nota. Elaboración propia

Cabe precisar que la búsqueda se orientó mediante ecuaciones de búsqueda avanzadas, formuladas siguiendo las recomendaciones de Codina y Lopezosa, (2022) para el contexto del estudio, se empleó la siguiente estrategia expuesta en la tabla 4.

Tabla 4.

Cadena de búsqueda de revisión sistemática

Concepto	Términos en inglés	Términos en español
Gamificación	"Gamification" OR "Game-based learning" OR "Gamified learning" OR "Game elements" OR "Game mechanics" OR "Educational games" OR "Ludification" OR "Serious games" OR "Playful learning"	"Gamificación" OR "Aprendizaje basado en juegos" OR "Ludificación" OR "Elementos de juego" OR "Mecánicas de juego" OR "Juegos educativos" OR "Aprendizaje lúdico" OR "Juegos serios"
AND		
Ausencia/Escasez	"Absence" OR "Lack" OR "Scarcity" OR "Insufficient" OR "Limited use" OR "Without gamification" OR "Traditional methods" OR "Conventional teaching" OR "Non-gamified" OR "Absence of game elements"	"Ausencia" OR "Falta" OR "Escasez" OR "Insuficiente" OR "Uso limitado" OR "Sin gamificación" OR "Métodos tradicionales" OR "Enseñanza convencional" OR "No gamificado" OR "Carencia"
AND		
Motivación	"Motivation" OR "Student motivation" OR "Intrinsic motivation" OR "Extrinsic motivation" OR "Engagement" OR "Academic engagement" OR "Student engagement" OR "Participation" OR "Interest" OR "Commitment" OR "Student involvement"	"Motivación" OR "Motivación estudiantil" OR "Motivación intrínseca" OR "Motivación extrínseca" OR "Compromiso" OR "Compromiso académico" OR "Compromiso estudiantil" OR "Participación" OR "Interés" OR "Involucramiento estudiantil"
OR		
Rendimiento Académico	"Academic performance" OR "Academic achievement" OR "Student performance" OR "Learning outcomes" OR "Academic results" OR "Grades" OR "Test scores" OR "Educational attainment" OR "Academic success" OR "Learning performance" OR "Comprehension"	"Rendimiento académico" OR "Desempeño académico" OR "Logro académico" OR "Resultados de aprendizaje" OR "Calificaciones" OR "Notas" OR "Éxito académico" OR "Resultados educativos" OR "Comprensión" OR "Aprendizaje efectivo"
AND		
Contexto Educativo	"Education" OR "Secondary education" OR "High school" OR "Elementary education" OR "Primary school" OR "Basic education" OR "K-12" OR "Classroom" OR "Educational context" OR "School" OR "Students"	"Educación" OR "Educación secundaria" OR "Bachillerato" OR "Educación primaria" OR "Educación básica" OR "Aula" OR "Contexto educativo" OR "Escuela" OR "Estudiantes" OR "Institución educativa"

Nota. Elaboración propia

3.3. Los métodos y las técnicas

En esta investigación, orientada a una revisión sistematizada de literatura, se combinaron métodos teóricos para garantizar la comprensión integral y crítica de los estudios seleccionados. Se aplicó el método histórico-lógico, que permitió reconstruir la evolución conceptual de la gamificación, la motivación y el rendimiento académico en el ámbito educativo, contextualizando los hallazgos dentro de las tendencias recientes y los antecedentes pedagógicos. Asimismo, se empleó el método analítico-sintético, a través del cual se descompusieron los contenidos de cada artículo para identificar sus categorías fundamentales, relaciones entre variables y aportes teóricos, integrando posteriormente los elementos más relevantes en un marco conceptual consolidado.

El método inductivo-deductivo se utilizó para establecer patrones y generalizaciones a partir del análisis de los documentos, permitiendo inferir relaciones conceptuales sobre la influencia de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico, y contrastarlas con marcos teóricos preexistentes (Palmett, 2020). Este procedimiento fue especialmente útil para interpretar los resultados de manera contextualizada y extraer conclusiones aplicables al nivel de bachillerato, sin limitarse a la descripción superficial de los hallazgos.

Como técnica central se implementó el análisis de contenido documental, soportado en el software ATLAS.ti, que facilitó la codificación, organización y triangulación de la información obtenida de los 35 artículos seleccionados. Este enfoque permitió identificar patrones, categorías y subcategorías, así como visualizar las relaciones entre los conceptos clave mediante redes semánticas. Dicho lo anterior, es importante declarar que con base en Hwang (2008) el uso de Atlas ti fue únicamente para el procesamiento de las categorías claves del conjunto de artículos recopilados, en tal sentido el análisis crítico fue de los investigadores. Por ende, la revisión documental se orientó tanto a fuentes teóricas como empíricas, asegurando que el conocimiento generado fuera inductivo, derivado de la evidencia recopilada, y deductivo, en la medida en que se contrastó con teorías previas sobre gamificación y motivación escolar.

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

4.1. Análisis de la situación actual

4.1.1. Fundamentación de la escasez de la gamificación en el aula y su impacto en la motivación y el rendimiento académico: fundamentos desde la literatura especializada.

La presente sección tiene como propósito examinar los fundamentos teóricos y empíricos que sustentan la problemática de la escasez o ausencia de estrategias de gamificación en el contexto educativo actual, así como su impacto directo en las variables: la motivación estudiantil y el rendimiento académico. Para fundamentar esta problemática, se presenta inicialmente una tabla analítica (Tabla 5) que sintetiza ocho estudios empíricos realizados entre 2024 y 2025, los cuales documentan de manera sistemática los efectos negativos asociados a la falta de implementación de estrategias de gamificación.

Tabla 5.

Impacto de la falta de estrategias de gamificación acorde a estudios previos

Autores (Año)	Impacto en las Variables	Contexto del estudio
(Salina y Cevallos, 2024)	Motivación: Bajo nivel de comprensión lectora inicial.	Educación secundaria (Primer año de bachillerato), Unidad Educativa Paulo Emilio Macias, Portoviejo, Ecuador. Enseñanza de lectura comprensiva
	Rendimiento: Deficiencias en habilidades de lectura comprensiva antes de la intervención gamificada	
(Crespín Quinde et al., 2024)	Motivación: Bajo involucramiento activo en clase.	Enseñanza de Estudios Sociales con métodos tradicionales
	Rendimiento: Deficiente comprensión de contenidos de Estudios Sociales por parte de estudiantes	
(Maquilon-León et al., 2024)	Rendimiento: Dificultades significativas con la ortografía que afectan múltiples asignaturas.	Educación secundaria (Primer año de bachillerato), Ecuador. Enseñanza de Lengua y Literatura, específicamente ortografía
	Motivación: Bajo nivel de participación en actividades ortográficas con métodos tradicionales	
(Avello, 2024)	Motivación: Niveles iniciales más bajos en confianza, satisfacción y motivación general antes de implementar gamificación. El grupo control mostró cambios mínimos manteniendo metodología tradicional	Educación secundaria (Primero y segundo de bachillerato), Unidad Educativa 'San Pedro de Shaglli', Ecuador. Evaluación comparativa con Minecraft
(González-Vera et al., 2025)	Rendimiento: Grupo control mantuvo rendimiento estancado (media de 7.62) sin mejora significativa al usar métodos	Educación secundaria, Unidad Educativa Ancón, Ecuador. Módulo de Paquetes Contables

	tradicionales vs. grupo experimental que mejoró con gamificación	
(Zurita Minango, 2024)	Motivación: Menor motivación intrínseca en grupo control con métodos tradicionales. Rendimiento: El grupo control obtuvo 20% menos de mejora en calificaciones comparado con grupo experimental gamificado	Educación secundaria (100 estudiantes), estudio cuasi-experimental. Diversas actividades académicas
(Loor Molina et al., 2025)	Motivación: La motivación estudiantil identificada como "desafío clave" en contexto educativo actual sin estrategias innovadoras. Métodos tradicionales generan menor compromiso y participación activa	Análisis general de motivación estudiantil en diversos contextos educativos
(Soto y Alvarez, 2025)	Motivación: Limitaciones en motivación y participación de estudiantes con TDA cuando no hay suficientes actividades gamificadas (solo 2-3 veces por semana)	Enseñanza de inglés a estudiantes con Déficit de Atención

Nota. Elaboración propia

Acorde a la tabla 5, Loor et al. (2025) identifican que la motivación estudiantil se ha convertido en un "desafío clave" para garantizar un aprendizaje efectivo y significativo en el contexto educativo actual. Estos autores señalan que los métodos tradicionales de enseñanza generan menor compromiso y participación activa por parte de los estudiantes, evidenciando así una brecha metodológica que requiere ser atendida mediante estrategias innovadoras. Asimismo, Zurita (2024) demuestra mediante un diseño cuasi-experimental con 100 estudiantes de secundaria que los grupos sometidos a métodos tradicionales presentan una motivación intrínseca significativamente menor, lo cual se traduce en una diferencia del 20% en el rendimiento académico cuando se compara con grupos que utilizan gamificación.

Salina y Cevallos (2024) documentan que los estudiantes de primer año de bachillerato en la Unidad Educativa Paulo Emilio Macias de Portoviejo presentaban niveles deficientes de comprensión lectora antes de la implementación de estrategias gamificadas. De manera similar, Maquilon-León et al. (2024) identifican que las dificultades ortográficas se exacerban cuando predominan los métodos tradicionales, generando un bajo nivel de participación en las actividades y afectando la asignatura de Lengua y Literatura, así como también el desempeño en otras materias. Este hallazgo resulta especialmente relevante, puesto que evidencia cómo la falta de estrategias motivadoras genera efectos transversales en el currículo educativo.

Por otra parte, Crespín et al. (2024) aportan evidencia sobre la deficiente comprensión de contenidos en el área de Estudios Sociales cuando los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica son expuestos exclusivamente a metodologías convencionales. Estos investigadores señalan que el bajo involucramiento activo en clase constituye una

consecuencia directa de la ausencia de recursos didácticos innovadores dentro de la institución educativa. En consecuencia, se genera un círculo vicioso donde la falta de motivación conduce a una menor retención de conocimientos, lo cual a su vez deteriora progresivamente el rendimiento académico.

Desde un enfoque comparativo experimental, Avello-Martínez (2024) proporciona datos concluyentes sobre el estancamiento que experimentan los grupos de control que mantienen metodologías tradicionales. En su estudio realizado en la Unidad Educativa "San Pedro de Shaglli" con estudiantes de primero y segundo de bachillerato, este autor documenta que los niveles iniciales de confianza, satisfacción y motivación general permanecen bajos o muestran cambios mínimos cuando no se implementan estrategias gamificadas. Complementariamente, González et al. (2025) demuestran que el grupo control en su investigación sobre el módulo de Paquetes Contables mantuvo un rendimiento estancado con una media de 7.62 puntos, sin mejora significativa al utilizar métodos tradicionales, contrastando notablemente con el grupo experimental que alcanzó una media de 8.14 mediante gamificación.

Cabe destacar que la problemática adquiere dimensiones particulares cuando se consideran poblaciones con necesidades educativas específicas. Soto Flores y Alvarez Román (2025) documentan que los estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención (TDA) de la Escuela Municipal La Pradera en Loja experimentan limitaciones significativas en su motivación y participación cuando las actividades gamificadas se implementan de manera insuficiente, apenas dos o tres veces por semana. Este hallazgo subraya que la escasez de gamificación afecta a la población estudiantil general e impacta de manera más pronunciada en aquellos estudiantes que requieren estrategias pedagógicas diferenciadas y más estimulantes para mantener su atención y compromiso con el aprendizaje.

En síntesis, la literatura especializada evidencia de manera consistente que la ausencia o implementación limitada de estrategias gamificadas en el aula genera consecuencias negativas tanto en la dimensión motivacional como en el rendimiento académico de los estudiantes. La predominancia de métodos tradicionales de enseñanza se asocia directamente con bajos niveles de compromiso estudiantil, deficiente comprensión de contenidos, estancamiento en las calificaciones y reducida participación activa en las actividades de aprendizaje. Por consiguiente, estos hallazgos fundamentan la necesidad imperiosa de incorporar la gamificación como estrategia didáctica sistemática y planificada dentro del currículo educativo contemporáneo.

4.1.2. Identificación del aporte de la aplicación de la gamificación en el aula y su impacto en la motivación y el rendimiento académico.

El presente apartado aborda la relación entre la limitada aplicación de estrategias de gamificación en el aula y sus efectos en la motivación y el rendimiento académico del estudiantado. A partir de la revisión de literatura especializada, se identifican investigaciones que evidencian cómo la incorporación de dinámicas lúdicas, recompensas y retroalimentación continua favorece la implicación activa y el aprendizaje significativo. Posteriormente, la tabla 6 recoge los principales aportes teóricos y empíricos que sustentan esta relación en distintos contextos educativos.

Tabla 6.

Aporte de la gamificación a los factores de motivación y rendimiento académico.

Autor(es)	Relación entre factores	Contexto
(Burgos et al., 2025)	Existe relación positiva y significativa entre niveles de motivación y rendimiento académico, particularmente cuando se refuerza la motivación intrínseca y autoeficacia	Bachillerato, América Latina y España
(Morales y Cruz, 2025)	La gamificación aumenta la motivación y el compromiso estudiantil, lo cual se refleja en un desempeño académico positivo.	2° Bachillerato Técnico
(Alarcón y Tejero, 2025)	La aplicación de gamificación con herramientas digitales genera aumento significativo en estrategias de aprendizaje, influyendo positivamente en la motivación estudiantil	Ciencias Formales/Matemáticas
(Loor et al., 2025)	El modelo de clase invertida produce mejoras significativas en motivación intrínseca y participación estudiantil, transformando dinámicas tradicionales hacia aprendizaje activo	Matemáticas
(Guerrero Salazar y Cordero De Jiménez, 2022)	Los proyectos gamificados contribuyen al mejoramiento de la motivación estudiantil, lo cual impacta favorablemente en el rendimiento académico de matemáticas	Matemáticas
(León et al., 2025)	La gamificación incide positivamente en motivación extrínseca mediante recompensas, y en motivación intrínseca reflejada en curiosidad y esfuerzo autónomo, mejorando percepción de aprendizaje	Ciencias Naturales, Básica Superior y Bachillerato
(Baldrich et al., 2024)	La gamificación impacta positivamente en comprensión de contenidos y motivación intrínseca, lo cual se traduce en mejora del rendimiento académico, especialmente en contextos virtuales	Universitarios, revisión sistemática
(Chávez y Chanca., 2022)	La gamificación muestra correlación positiva de 0.239 con el aprendizaje, siendo favorable para el rendimiento cuando se combina con TIC	Física/Ley de Ohm, Bachillerato Ecuador
(Granda Lazo et al., 2023)	La gamificación genera alto grado de satisfacción percibida por estudiantes, estableciendo influencia positiva en su rendimiento académico	2° BGU, Cálculo de límites
(Rosero et al., 2024)	La gamificación mediante Quizizz mejora el rendimiento académico especialmente en calificaciones menores a 8, incrementando simultáneamente la motivación estudiantil	Matemáticas, Secundaria

(Prieto-Andreu et al., 2022)	La gamificación tiene repercusión directa y positiva sobre experiencias estudiantiles en cuanto a motivación, lo cual se vincula con mejoras en el rendimiento académico	Educación no universitaria, revisión WOS
(Parra-González et al., 2021)	La gamificación como metodología de enseñanza es mejor valorada en etapas tempranas, demostrando gran potencial en desarrollo de procesos educativos y motivación	Educación Física, tres etapas educativas
(Bajaña-Calle et al., 2025)	La gamificación mejora significativamente el desempeño estudiantil al incrementar el interés y la motivación intrínseca en el aula, siendo efectiva con planificación adecuada	Bachillerato, Ecuador
(Menéndez et al., 2025)	Las actividades gamificadas mediante plataformas digitales crean entornos interactivos que mejoran la motivación y el rendimiento académico, fomentando participación activa	2° Bachillerato, Equipos Microinformáticos
(Gonzembach et al., 2025)	La gamificación posee elevada influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática, mejorando significativamente el aprendizaje estudiantil	1° Bachillerato, Matemática
(Apugllón Guaita et al., 2025)	La gamificación integrada al currículo mejora la motivación, lo cual se refleja en que el 73.5% de estudiantes mejoró rendimiento y el 88.2% aumentó interés en matemáticas	5° EGB, Matemáticas
(Nieto & Mera Cabezas, 2025)	La gamificación mediante "Bingo Químico" impacta positivamente en comprensión de conceptos y motivación, evidenciándose en mejora del rendimiento académico del 79.17% de estudiantes	Bachillerato, Química
(De Vega Martín, 2024))	La gamificación genera cambio positivo en actitud estudiantil hacia adquisición de conocimientos, mejorando la motivación y consecuentemente el rendimiento académico	España, análisis general
(Coronado y Vilchez, 2024)	La gamificación como estrategia fundamental afecta positivamente la motivación, el interés y la satisfacción estudiantil en desarrollo de competencia histórica	Historia, inicial-superior
(Mora-Moncada et al., 2024)	La gamificación presenta potencial motivacional intrínseco que crea ambientes atractivos, haciendo que estudiantes se sientan motivados y mejoren su rendimiento	Bachillerato, "Eloy Rugel Aragundi"
(Castillo y Pardo, 2023)	La implementación de gamificación estimula trabajo en equipo y aprendizaje colaborativo, motivando al estudiante a esforzarse más para mejorar resultados académicos	Escuela "Manuel R. Benalcázar"
(Quinde et al.m 2025)	La herramienta Quizizz incrementa notoriamente la participación y fomenta colaboración, influyendo positivamente tanto en motivación como en desempeño académico.	1° Bachillerato, Historia

El análisis de los 23 estudios revisados revela un modelo causal consistente y replicado que atraviesa prácticamente todas las investigaciones analizadas. Este modelo establece que la gamificación actúa sobre el rendimiento académico, además opera a través de un mecanismo como la motivación estudiantil. Esta arquitectura relacional se manifiesta de manera explícita en estudios como el de León et al. (2025), quienes documentan cómo la gamificación incide primero en la motivación extrínseca mediante recompensas y reconocimientos, generando un incremento en la participación y el clima de aula, para posteriormente identificar correlaciones significativas entre la integración de dinámicas lúdicas con los contenidos curriculares y la motivación intrínseca, la cual finalmente se refleja en curiosidad, disfrute y esfuerzo autónomo que impactan el aprendizaje.

Morales y Cruz (2025) demuestran cómo un sistema basado en retos, recompensas y feedback para enseñar programación en Python produce, en primera instancia, un aumento en el interés, compromiso y competencia sana de los estudiantes, variables todas ellas de naturaleza motivacional, que posteriormente se traducen en lo que los autores denominan "desempeño académico positivo" medido a través del Intrinsic Motivation Inventory. De manera similar, Bajaña et al. (2025) documentan que la gamificación mejora significativamente el desempeño estudiantil precisamente porque incrementa primero el interés y la motivación intrínseca en el aula, estableciendo así una relación de precedencia temporal entre el cambio motivacional y la mejora en el rendimiento.

León et al. (2025) evidencian que la gamificación incide de manera positiva en la motivación extrínseca especialmente a través de recompensas y reconocimientos, generando un incremento en la participación y mejorando el clima de aula, pero que simultáneamente se identifican correlaciones significativas entre la integración de dinámicas lúdicas con los contenidos curriculares y la motivación intrínseca, reflejada en curiosidad, disfrute y esfuerzo autónomo. Llor-Fajardo et al. (2025) reportan que, en su implementación del modelo de clase invertida, las mejoras más sustanciales se observaron específicamente en las dimensiones de participación digital y motivación intrínseca, sugiriendo que cuando las estrategias gamificadas se diseñan adecuadamente, pueden trascender el nivel superficial de motivación basada en recompensas externas para cultivar formas más profundas y sostenibles de compromiso con el aprendizaje.

Esta observación se complementa con Burgos et al. (2025), quienes en su revisión sistemática concluyen que la relación entre motivación y rendimiento académico es particularmente fuerte y significativa cuando se refuerza específicamente la motivación intrínseca y la autoeficacia, más que cuando se depende exclusivamente de motivadores externos.

Mora-Moncada et al. (2024) argumentan convincentemente que la gamificación presenta un potencial para desarrollar la motivación intrínseca de los estudiantes hacia sus materias de estudio, pero que este potencial se realiza a través de un proceso que inicialmente puede apoyarse en elementos extrínsecos. Por su parte, Guerrero y Cordero (2022) contextualizan explícitamente su investigación al señalar que la realidad actual de la educación ecuatoriana exige cambios paradigmáticos urgentes para diseñar estrategias didácticas que respondan tanto a los desafíos planteados por la virtualidad como a las demandas de aprendizaje de las nuevas generaciones, identificando específicamente el bajo rendimiento académico y la falta de motivación en matemáticas como problemáticas centrales.

Apugllón et al. (2025) reportan que el 73.5% de los estudiantes mejoró su rendimiento académico tras las actividades gamificadas, mientras que el 88.2% experimentó un aumento en el interés por las matemáticas, cifras que contrastan dramáticamente con las típicas actitudes negativas hacia esta asignatura. Gonzembach-Moreira et al. (2025) concluyen categóricamente que la gamificación posee una elevada influencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la matemática, puesto que mejoraría su aprendizaje en los estudiantes, basándose en un análisis mixto que integra datos cuantitativos y cualitativos. Rosero Camacho et al. (2024) añaden un matiz importante al documentar que la gamificación mediante Quizizz permitió mejorar el rendimiento académico específicamente en las calificaciones menores a 8, sugiriendo que la estrategia es particularmente efectiva para estudiantes con bajo desempeño inicial.

Nieto y Mera Cabezas (2025) documentan que el 83.33% de los estudiantes afirmaron que el juego "Bingo Químico" mejoró su aprendizaje en Química, mientras que el 79.17% reportaron una mejora en su rendimiento académico. Chávez-Chávez y Chancay-García (2022) encontraron una correlación de Pearson de 0.239 entre gamificación y aprendizaje de la ley de Ohm en física, que aunque moderada, es estadísticamente significativa y prácticamente relevante. Morales García y Cruz (2025) demuestran que incluso en contenidos técnicamente complejos como los principios de programación en Python, la gamificación puede simplificar el aprendizaje de conceptos clave mediante sistemas de retos y recompensas.

Desde otra perspectiva, Corrales Serrano (2020) analiza experiencias en ciencias sociales con 280 estudiantes de ESO y Bachillerato, encontrando una incidencia muy positiva de las emociones en las experiencias que emplearon metodología de gamificación, aunque también detecta que en algunos estudiantes se generan emociones que pueden complicar el aprendizaje. Quinde et al. (2025) documentan que la herramienta Quizizz en historia incrementó notoriamente la participación y fomentó la colaboración en el aula, saliendo de la rutina y de los métodos tradicionales de evaluación. Coronado-Terrones y Vilchez-Marreros (2024) concluyen que la gamificación es una estrategia fundamental en el desarrollo de la competencia histórica en todos los niveles educativos, desde inicial hasta superior.

Holguín García et al. (2020), en su revisión sistemática de investigaciones publicadas entre 2014 y 2019, establecen explícitamente que la gamificación puede incidir significativamente en el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes siempre que las aplicaciones utilizadas estén diseñadas bajo parámetros cognitivos adecuados, se cimienten en elementos gamificados y el docente acompañe dicho proceso. De Vega Martín (2024) expone que aunque la gamificación demuestra efectividad consistente, su implementación real sigue siendo limitada porque el profesorado aún no otorga la importancia debida a la inclusión de nuevas técnicas de aprendizaje como la gamificación. Loor Fajardo et al. (2025) identifican las competencias digitales docentes como uno de los factores críticos de éxito en la implementación del modelo de clase invertida, mientras que la sobrecarga laboral docente constituyó la principal limitación identificada.

Los estudios ecuatorianos muestran una notable diversidad en términos de poblaciones, contextos y disciplinas estudiadas. Desde unidades educativas rurales como la Intercultural Bilingüe "Interandina" estudiada por Nieto y Mera Cabezas (2025), hasta instituciones urbanas como la Unidad Educativa "Eloy Rugel Aragundi" analizada por Mora-Moncada et al. (2024), pasando por la escuela "Manuel Reinaldo Benalcázar Castillo" investigada por Guerrero Castillo y Vega Pardo (2023), la investigación ecuatoriana abarca una amplia gama de realidades educativas. Esta diversidad contextual fortalece la validez externa de los hallazgos, sugiriendo que la efectividad de la gamificación está limitada a contextos privilegiados con abundantes recursos tecnológicos, además que puede adaptarse a realidades educativas diversas.

Particularmente significativo es que varios estudios ecuatorianos abordan explícitamente la cuestión de la equidad y la brecha tecnológica. Apugllón et al. (2025) reportan con orgullo que su implementación de gamificación logró "disminuir el impacto de la brecha social" al integrar estrategias que combinan "medios tecnológicos y físicos", reconociendo que no todos los estudiantes tienen igual acceso a dispositivos digitales. Esta sensibilidad a las desigualdades estructurales representa una contribución importante del corpus ecuatoriano, recordándonos que la investigación sobre innovación educativa debe considerar siempre las realidades de inequidad que caracterizan los sistemas educativos latinoamericanos.

Méndez Hernández (2021) diseña su propuesta de gamificación específicamente para incentivar el apoyo a las necesidades psicológicas básicas, integrando la teoría de la autodeterminación. Esta fundamentación teórica creciente sugiere que el campo está madurando desde una fase exploratoria y descriptiva hacia una fase explicativa que busca comprender los mecanismos psicológicos mediante los cuales la gamificación produce sus efectos.

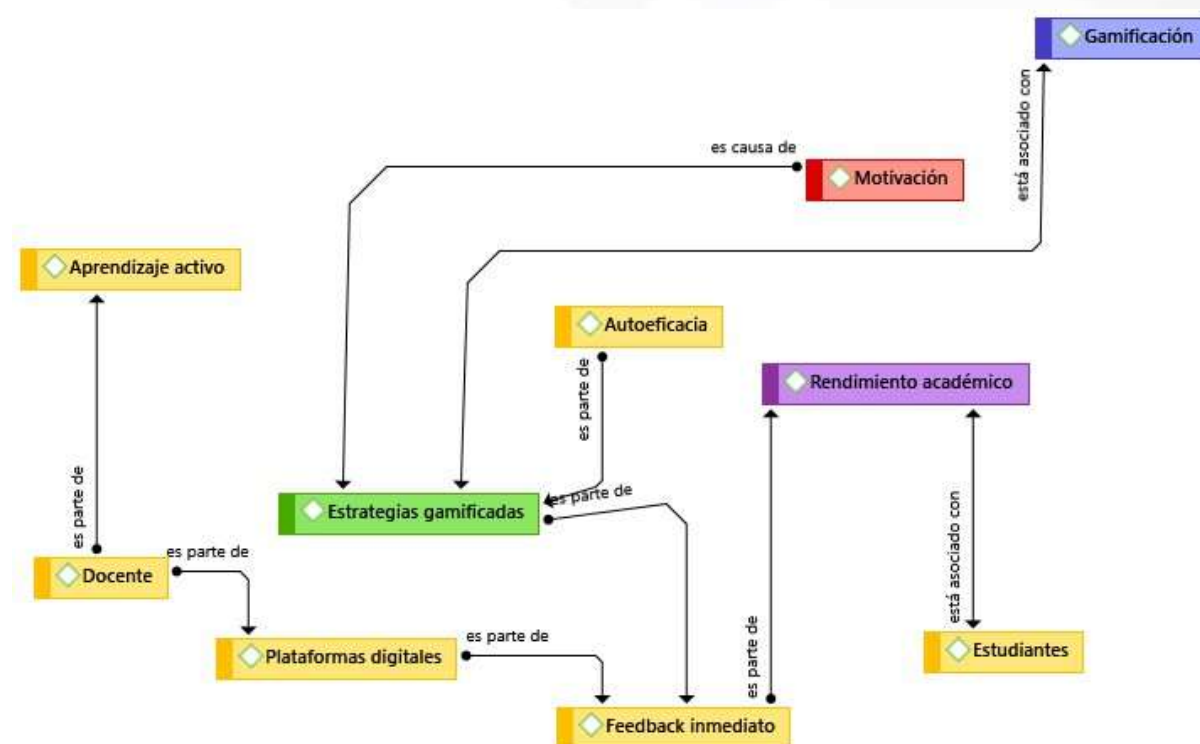
Un tema que aparece recurrentemente, aunque no siempre con la centralidad que merece, es la cuestión de la equidad en el acceso a las tecnologías necesarias para implementar estrategias gamificadas. Loo Fajardo et al. (2025) identifican explícitamente "el acceso tecnológico" como uno de los "factores críticos de éxito" en la implementación del modelo de clase invertida, reconociendo implícitamente que no todos los estudiantes y no todas las instituciones educativas tienen igual acceso a dispositivos digitales, conectividad a internet y otros recursos tecnológicos necesarios para participar plenamente en experiencias gamificadas digitales.

Apugllón Guaita et al. (2025) abordan esta problemática de manera reflexiva y con un enfoque práctico. En su estudio, explican que lograron reducir los efectos de la brecha social al implementar estrategias de gamificación alineadas con el currículo ecuatoriano, utilizando tanto recursos tecnológicos como físicos. Esta combinación intencionada de herramientas digitales y analógicas representa una forma de diseño inclusivo que toma en cuenta las desigualdades en el acceso a la tecnología.

La red semántica representa la estructura de relaciones entre la gamificación, la motivación y el rendimiento académico, mostrando cómo estos factores se interconectan.

Figura 1

Red semántica de a la interrelación entre los factores de la gamificación, motivación y rendimiento académico



Nota. Elaboración mediante Atlas ti a partir de la revisión sistemática realizada

La red semántica presentada permite visualizar de manera clara y estructurada las relaciones existentes entre la gamificación, la motivación y el rendimiento académico. En esta representación, la gamificación se constituye como el eje central que articula las conexiones entre los distintos factores, evidenciando cómo las estrategias lúdicas aplicadas en el aula pueden incidir directamente en la motivación de los estudiantes y, en consecuencia, en su desempeño académico. De manera que, al analizar la red, es posible identificar los vínculos más relevantes, la intensidad de las relaciones y los elementos que potencian o limitan los efectos de la gamificación sobre los resultados educativos.

4.1.3. Identificación de estrategias de gamificación desde la literatura especializada y su relación con la motivación y el rendimiento académico.

Tabla 7.

Estrategias de gamificación desde la literatura especializada

Autores (Año)	Estrategias Específicas Aplicadas	Aporte al Aprendizaje y Motivación
(Morales-García y Cruz-Naranjo, 2025)	Sistema basado en retos, recompensas y feedback inmediato para enseñar Python (literales, operadores, variables, estructuras de control)	Aumento en el interés, compromiso, competencia sana y destreza de los estudiantes. Desempeño académico positivo medido con Intrinsic Motivation Inventory (IMI)
(Guerrero y Cordero De Jiménez, 2022)	Proyectos gamificados en Matemática con registro comparativo de notas entre parciales	Mejoramiento de la motivación estudiantil y el rendimiento académico. Incremento del pensamiento crítico y resolución de problemas
(Vivanco et al., 2025)	Gamificación para el aprendizaje de funciones reales en bachillerato con diseño cuasi-experimental (grupo control vs grupo experimental)	Incidencia positiva significativa en el aprendizaje de Funciones Reales. Diferencia significativa en resultados del Posttest entre ambos grupos
(Chávez-Chávez y Chancay-García, 2022)	Gamificación aplicada a la enseñanza de la Ley de Ohm en Física	Correlación de Pearson positiva (0.239) favoreciendo el aprendizaje. Requiere perfeccionamiento pedagógico continuo del docente
(Granda Lazo et al., 2024)	Juegos en la fase de consolidación de la clase para enseñanza de límites de funciones en Cálculo	Calificación favorable y muy favorable por los estudiantes. Influencia positiva en el rendimiento académico
(Rosero-Camacho et al., 2024)	Uso de Quizizz para evaluación gamificada en Matemáticas	Mejora del rendimiento académico en calificaciones menores a 8. Efectividad basada en dinámica, mecánica y estética de la gamificación
(León et al., 2025)	Integración de dinámicas lúdicas con contenidos curriculares en	Impacto positivo en motivación extrínseca (recompensas y reconocimientos).

	Ciencias Naturales con encuestas Likert a 155 estudiantes	Incremento en participación y clima de aula. Correlación significativa con motivación intrínseca (curiosidad, disfrute, esfuerzo autónomo)
(Nieto Bonilla y Mera Cabezas, 2025)	"Bingo Químico" como estrategia gamificada para enseñanza de Química	83.33% de estudiantes afirmaron que mejoró su aprendizaje. 79.17% reportó mejora en rendimiento académico. 83.33% consideró las actividades interesantes y motivadoras
(Menéndez et al., 2025)	Actividades gamificadas con plataforma Educaplay y Simulador Ensamble PC de CISCO para Equipos y Sistemas Microinformáticos	Creación de entorno de aprendizaje interactivo y dinámico. Fomento de participación activa y desarrollo de habilidades técnicas
(Gonzembach-Moreira et al., 2025)	Guía didáctica con estrategias de gamificación para Matemática en bachillerato técnico	Elevada influencia en proceso de enseñanza-aprendizaje. Mejora del aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes
(Quinde et al., 2025)	Herramienta Quizizz para evaluación en Historia de primer año de bachillerato	Incremento notorio en participación. Fomento de colaboración en el aula. Cambio de métodos tradicionales de evaluación
(Valladarez y Camacho, 2024)	Estrategias motivacionales gamificadas alineadas con objetivos curriculares en Historia usando recursos digitales	Mejora de motivación y participación intrínseca en aprendizaje de Historia. Desarrollo de habilidades críticas y de análisis histórico
(Salvador-García et al., 2025)	Plataformas educativas adaptativas: Quizizz, Kahoot!, Duolingo y Matific	Personalización del aprendizaje. Potenciación de retención del conocimiento y participación activa. Efectividad requiere integración apropiada en currículo
(Tobar-Veas et al., 2025)	Uso de juegos para aprendizaje de Matemáticas con retroalimentación académica	68.75% apoyó el uso de juegos. Mejora de motivación y rendimiento académico. Fomento de participación activa y comprensión matemática

(Prieto-Andreu et al., 2022)	Revisión sistemática de 37 estudios sobre elementos gamificados según estándares AERA	Repercusión directa y positiva sobre motivación y rendimiento del alumnado. Doble perspectiva: metodología motivacional y potenciación del rendimiento académico
(Parra-González et al., 2021)	Comparación metodológica entre gamificación y aprendizaje inverso en Educación Física (356 estudiantes)	Gamificación mejor valorada en etapas tempranas. Ambas metodologías muestran gran potencial. Gamificación produce efectos positivos en estudiantes de etapas inferiores

Nota. Elaboración propia

La revisión sistemática de la literatura sobre estrategias de gamificación revela una relación consistente entre la implementación de dinámicas lúdicas en el aula y la mejora tanto de la motivación como del rendimiento académico. En primer lugar, los estudios destacan que los sistemas basados en retos, recompensas y retroalimentación inmediata como los empleados por Morales García y Cruz (2025) fortalecen el interés y la competencia sana entre los estudiantes, generando un aprendizaje más significativo y sostenido. De acuerdo con sus resultados, la gamificación aplicada a contenidos técnicos como la programación contribuye al desarrollo de destrezas cognitivas, alineado a la consolidación de la motivación intrínseca, medida con instrumentos específicos como el Intrinsic Motivation Inventory (IMI).

Por otra parte, investigaciones como las de Guerrero Salazar y Cordero De Jiménez (2022) y Vivanco et al. (2025) demuestran que los proyectos gamificados y los diseños cuasi-experimentales evidencian incrementos notables en el rendimiento académico. El uso de juegos o competencias en asignaturas tradicionalmente percibidas como difíciles, como Matemática o Física, fomenta un aprendizaje activo y crítico, permitiendo que los estudiantes asuman un rol protagonista en su proceso formativo. La correlación positiva entre la gamificación y los resultados académicos también se observa en experiencias como la de Chávez-Chávez y Chancay-García (2022), quienes resaltan la necesidad de perfeccionamiento pedagógico continuo para optimizar los resultados obtenidos.

Asimismo, los aportes de Granda Lazo et al. (2023) y Rosero et al. (2024) confirman que las herramientas digitales como Quizizz y las dinámicas de juego aplicadas en fases específicas de la clase contribuyen a elevar las calificaciones y a fortalecer la percepción positiva del aprendizaje. En este sentido, el componente estético y mecánico de la gamificación

mejora la participación y transforma la evaluación en un proceso más inclusivo y dinámico. De igual manera, León et al. (2025) destacan que las dinámicas lúdicas integradas al currículo promueven tanto la motivación extrínseca, basada en recompensas, como la intrínseca, vinculada con la curiosidad y el disfrute personal, generando un clima de aula más participativo y colaborativo.

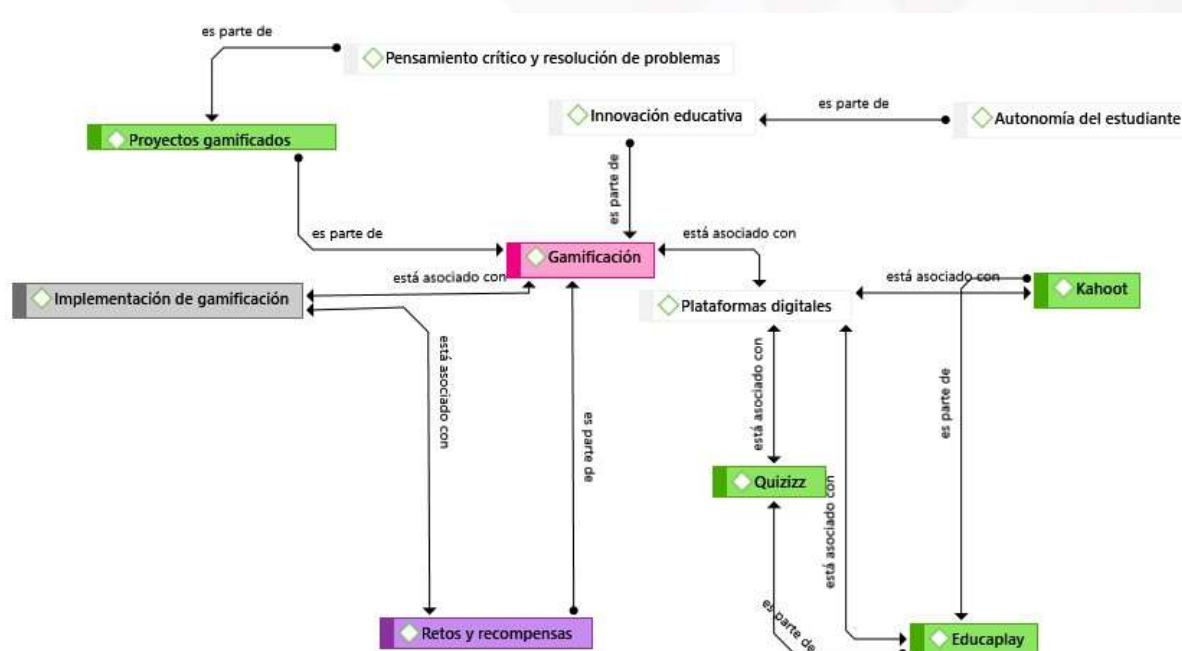
Por otro lado, las estrategias gamificadas contextualizadas en áreas específicas, como el “Bingo Químico” propuesto por Nieto y Mera (2025) o las actividades con Educaplay descritas por Menéndez et al. (2025), demuestran la efectividad del aprendizaje basado en la interacción y la experiencia. Estos modelos refuerzan la autonomía y las habilidades técnicas, evidenciando que la gamificación combina el entretenimiento para generar un recurso didáctico que dinamiza la enseñanza.

Finalmente, los análisis globales como los de Prieto-Andreu et al. (2022) y Parra-González et al. (2021) consolidan la idea de que la gamificación tiene un impacto directo y medible tanto en la motivación como en el rendimiento académico. Las revisiones sistemáticas confirman que esta metodología, cuando se integra de forma planificada y coherente con los objetivos curriculares, puede potenciar la participación activa, el pensamiento crítico y la retención del conocimiento. En conjunto, la evidencia recogida permite inferir que la gamificación, al combinar elementos de juego con propósitos pedagógicos, constituye una herramienta eficaz para transformar la experiencia educativa, fortaleciendo el compromiso, el esfuerzo y la satisfacción de los estudiantes.

En función de la revisión se muestra la red semántica (figura 2) que organiza los principales conceptos vinculados a la gamificación educativa y sus relaciones con la motivación y el rendimiento académico. En este esquema, los nodos reflejan tanto los componentes teóricos (como la innovación educativa, la autonomía del estudiante o el pensamiento crítico) como los elementos prácticos (plataformas digitales, proyectos gamificados, retos y recompensas).

Figura 2

Red semántica de las estrategias gamificación para la motivación y rendimiento académico



Nota. Elaboración mediante Atlas ti. a partir de la revisión sistemática efectuada

La red semántica presentada organiza los elementos centrales que intervienen en la identificación de estrategias de gamificación y su relación con la motivación y el rendimiento académico, mostrando cómo los distintos componentes interactúan en un sistema educativo innovador.

En el núcleo se encuentra el nodo “Gamificación”, que actúa como eje articulador. Desde él se desprenden asociaciones con plataformas digitales y con la implementación de gamificación, que representan los medios y procesos mediante los cuales se aplica la gamificación en contextos educativos. La gamificación también se vincula directamente con retos y recompensas, lo que refleja los mecanismos motivacionales que buscan incentivar la participación activa y el compromiso del estudiante mediante estímulos y metas alcanzables.

La implementación de gamificación se asocia, además, con proyectos gamificados, los cuales son ejemplos concretos de cómo las estrategias se llevan a la práctica dentro del aula. Estos proyectos contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas, mostrando que la gamificación tiene un componente lúdico, también cognitivo y formativo.

Las plataformas digitales (como Kahoot, Quizizz y Educaplay) se muestran como herramientas esenciales para aplicar la gamificación. Cada una de ellas se asocia con la

dinamización del aprendizaje a través de actividades interactivas que fortalecen la autonomía del estudiante. Estas plataformas fomentan la competencia sana, la retroalimentación inmediata y la autoevaluación, lo que contribuye tanto a la motivación intrínseca como al rendimiento académico.

Por otro lado, la innovación educativa y la autonomía del estudiante aparecen como marcos más amplios dentro de los cuales se inscribe la gamificación. La innovación educativa integra las prácticas gamificadas como parte de un proceso de transformación pedagógica orientado a mejorar los resultados de aprendizaje, mientras que la autonomía se ve reforzada por la participación activa del alumno en entornos dinámicos y autorregulados.

4.1.4. Propuesta para la aplicación de la gamificación en el aula, considerando criterios teóricos, para fortalecer la motivación y el rendimiento académico.

La propuesta se formula a partir del diagnóstico derivado de la literatura especializada sobre la relación entre gamificación, motivación y rendimiento académico. Se fundamenta en el análisis de estudios empíricos y teóricos que demuestran cómo las dinámicas lúdicas, la retroalimentación inmediata y los sistemas de recompensas potencian el aprendizaje y la participación estudiantil.

Con base en estos referentes, se identificaron áreas de mejora vinculadas a la planificación curricular, la capacitación docente y la sostenibilidad de las experiencias gamificadas. La propuesta se organiza bajo el modelo 5W+1H, orientado a definir con precisión las acciones, sus propósitos, responsables, espacios, temporalidad y procedimientos de implementación, garantizando coherencia con los criterios pedagógicos y las competencias del currículo.

Tabla 9.*Propuesta de plan de acción*

Principal problema a enfrentar	What (Qué se hará)	Why (Por qué se hará)	Who (Quién lo ejecutará)	Where (Dónde)	When (Cuándo)	How (Cómo se implementará)
1. Escasa integración sistemática de gamificación en el currículo	Diseñar una secuencia didáctica gamificada alineada a objetivos curriculares	Favorecer el aprendizaje significativo y mantener la coherencia pedagógica	Equipo docente con apoyo de asesores pedagógicos	Aulas de Bachillerato y EGB Superior	Corto plazo (1-2 meses)	Identificar contenidos propicios, definir narrativa, recompensas y rúbricas de evaluación integradas
2. Débil motivación intrínseca del estudiantado	Incorporar dinámicas de reto, competencia sana y feedback inmediato	Aumentar el disfrute, curiosidad y autonomía	Docente de área con rol facilitador	Aula presencial o virtual	Continuo (por unidad didáctica)	Implementar plataformas como Quizizz, Kahoot o Educaplay; promover autoevaluación y feedback constante
3. Predominio de evaluación tradicional sin enfoque lúdico	Implementar evaluaciones gamificadas mediante herramientas digitales	Incrementar la participación y reducir la ansiedad evaluativa	Docentes de asignaturas troncales	Salas TIC o entornos virtuales	Mediano plazo (3-4 meses)	Aplicar cuestionarios gamificados con recompensas simbólicas y retroalimentación inmediata
4. Falta de formación docente en estrategias de gamificación	Desarrollar un plan de capacitación docente con talleres prácticos	Mejorar la competencia pedagógica digital y didáctica	Departamento de capacitación institucional	Centro educativo / modalidad virtual	Corto a mediano plazo (2-3 meses)	Capacitación en diseño de juegos, motivación y plataformas; evaluación mediante proyectos gamificados

5. Poca sostenibilidad de experiencias gamificadas en el tiempo	Establecer un sistema institucional de seguimiento e innovación	Garantizar continuidad y evaluación del impacto.	Coordinación académica e innovación pedagógica	Institución educativa	Largo plazo (6-12 meses)	Crear comité de innovación; recopilar evidencias de impacto y socializar resultados
6. Baja conexión entre gamificación y desarrollo de competencias	Alinear mecánicas de juego con competencias del currículo (pensamiento crítico, colaboración, resolución de problemas)	Evitar que la gamificación se reduzca a entretenimiento	Docentes por áreas con apoyo curricular	En aulas regulares y espacios de proyectos	Durante todo el año lectivo	Diseñar desafíos integrados por competencias y evaluar logros mediante rúbricas gamificadas

4.2. Análisis Comparativo

La revisión sistemática de la literatura especializada revela que la gamificación, entendida como la incorporación de dinámicas lúdicas, sistemas de recompensas y retroalimentación inmediata en el aula, se consolida como una estrategia con impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de bachillerato. Morales-García y Cruz-Naranjo (2025) y Guerrero y Cordero de Jiménez (2022) coinciden en que la implementación de retos estructurados y proyectos gamificados incrementa el interés y compromiso del alumnado, asimismo potencia habilidades cognitivas esenciales, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Lo anterior, se alinea con Vivanco et al. (2025), quienes, mediante un diseño cuasi-experimental, evidencian diferencias significativas en el aprendizaje de funciones reales entre grupos expuestos y no expuestos a estrategias gamificadas, lo que sugiere que la gamificación actúa como motivador intrínseco, que facilita la internalización de contenidos complejos. Asimismo, los estudios revisados muestran que la eficacia de la gamificación depende de la adecuación pedagógica y del contexto escolar en que se aplica. Chávez-Chávez y Chancay-García (2022) señalan que, aunque la gamificación favorece el aprendizaje de conceptos como la Ley de Ohm, su efectividad requiere un perfeccionamiento constante de la práctica docente.

De manera complementaria, Granda Lazo et al. (2024) y Rosero-Camacho et al. (2024) indican que el empleo de juegos en fases específicas de la clase o herramientas digitales como Quizizz refuerza la consolidación de conocimientos y genera ambientes de aprendizaje más participativos. Esta evidencia permite inferir que la gamificación no puede considerarse como un recurso aislado; su potencial radica en la integración coherente con los objetivos curriculares y la planificación estratégica de la enseñanza.

Un aspecto relevante de la literatura es la interacción entre motivación intrínseca y extrínseca. León et al. (2025) y Nieto y Mera (2025) destacan que las dinámicas lúdicas, combinadas con recompensas y reconocimientos, promueven la curiosidad y el disfrute, también fortalecen la participación activa y el clima del aula. Menéndez et al. (2025) y Gonzembach-Moreira et al. (2025) profundizan en esta dimensión al enfatizar la creación de entornos interactivos y la potenciación de habilidades técnicas mediante plataformas como Educaplay y simuladores de sistemas microinformáticos, mostrando cómo la gamificación contribuye al desarrollo integral del estudiante y al refuerzo de competencias transversales. Estos hallazgos sugieren que los efectos de la gamificación trascienden la simple mejora en

calificaciones, consolidándose como un catalizador de la autonomía, la colaboración y la resolución de problemas.

No obstante, la implementación de gamificación enfrenta desafíos relacionados con la formación docente y la sostenibilidad de las experiencias lúdicas. Quinde et al. (2025) y Valladarez y Camacho (2024) señalan que, sin un soporte pedagógico y técnico adecuado, la gamificación puede limitarse a actividades esporádicas, lo que reduce su impacto potencial. Salvador-García et al. (2025) y Tobar-Veas et al. (2025) refuerzan la importancia de integrar plataformas educativas adaptativas de manera planificada y continua, asegurando que los contenidos se personalicen y los estudiantes se involucren de forma activa. Esta perspectiva evidencia que la gamificación requiere un enfoque sistémico, donde la capacitación docente, la planificación curricular y la evaluación de resultados se articulen para garantizar efectos sostenibles en la motivación y el rendimiento académico.

La fase de propuesta de acción permite sintetizar estas reflexiones y trasladarlas a un marco práctico. La utilización del modelo 5W+1H para organizar las estrategias gamificadas, como se muestra en la propuesta, evidencia la necesidad de definir claramente qué acciones se implementarán, quiénes serán responsables y cómo se evaluará su eficacia. La planificación de secuencias didácticas gamificadas y la incorporación de retroalimentación inmediata (Prieto-Andreu et al., 2022; Parra-González et al., 2021) muestran cómo la investigación sistemática puede traducirse en intervenciones coherentes, que buscan incrementar la motivación, también alinear la gamificación con las competencias curriculares y los objetivos pedagógicos. Esto subraya la relevancia de construir intervenciones fundamentadas en evidencia, en lugar de aplicar estrategias gamificadas de manera aislada o superficial.

Además de los beneficios observados, la literatura revisada evidencia que la gamificación plantea retos relacionados con la adaptabilidad y la equidad en el aprendizaje. Algunos autores, como Rosero-Camacho et al. (2024) y Prieto-Andreu et al. (2022), señalan que la efectividad de los juegos y plataformas digitales depende en gran medida de la familiaridad previa de los estudiantes con la tecnología, lo que podría generar desigualdades si no se consideran estrategias de apoyo complementarias. De esta manera, la gamificación se la concibe como una herramienta que requiere diseño intencional y evaluación constante para atender la diversidad de estilos de aprendizaje y niveles de competencia digital presentes en el aula de bachillerato.

Asimismo, se observa que la gamificación puede potenciar la autonomía del estudiante y favorecer procesos de metacognición, siempre que se estructuren actividades que promuevan la reflexión sobre los propios logros y dificultades. León et al. (2025) y Menéndez et al. (2025) destacan que el uso de retroalimentación inmediata, combinada con dinámicas de reto y reconocimiento, genera espacios de autoevaluación y colaboración entre pares, fortaleciendo la apropiación del conocimiento y la responsabilidad del aprendizaje. Esta dimensión indica que la gamificación es un medio para promover competencias socioemocionales y cognitivas integrales, lo que requiere que los docentes adopten un rol de facilitadores y mediadores activos del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, los estudios sugieren que la sostenibilidad de las intervenciones gamificadas depende de su integración con la planificación curricular y de la disponibilidad de recursos institucionales. Gonzembach-Moreira et al. (2025) y Salvador-Garcia et al. (2025) enfatizan que, sin un seguimiento sistemático y un espacio institucional dedicado a la innovación pedagógica, las experiencias gamificadas tienden a ser esporádicas y poco replicables. De esta manera, la implementación de gamificación requiere un enfoque estratégico y colaborativo, donde la evidencia derivada de la literatura sirva como guía para establecer prácticas consistentes, evaluables y escalables en los distintos niveles de bachillerato. La discusión, en este sentido, resalta que el potencial de la gamificación se maximiza cuando se articula con objetivos claros, competencias definidas y un acompañamiento docente que garantice la pertinencia y continuidad de las experiencias lúdicas en el aula.

CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

La revisión sistematizada de la literatura confirma que la gamificación constituye un recurso pedagógico efectivo para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes de bachillerato. Las estrategias basadas en retos, recompensas, retroalimentación inmediata y dinámicas lúdicas favorecen la participación activa, el interés por los contenidos y el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales, contribuyendo así a un aprendizaje más significativo y duradero.

Se evidencia que la selección adecuada de estrategias gamificadas y su integración coherente en el currículo influyen directamente en el rendimiento académico. Estudios revisados muestran que actividades gamificadas, como evaluaciones interactivas y proyectos lúdicos, generan mejoras en el desempeño de los estudiantes cuando se adaptan a sus características cognitivas y motivacionales, demostrando que la personalización y la planificación didáctica son factores determinantes en su eficacia.

La implementación de gamificación requiere un enfoque integral que combine planificación curricular, capacitación docente y evaluación continua de las estrategias. La literatura indica que la sostenibilidad de estas prácticas depende de la formación docente, el acompañamiento pedagógico y la disponibilidad de recursos tecnológicos adecuados, garantizando que las experiencias gamificadas contribuyan al logro de objetivos educativos y competencias curriculares.

A pesar de sus beneficios, la gamificación enfrenta desafíos relacionados con la diversidad de contextos educativos, la brecha digital y la heterogeneidad del estudiantado. Por ello, es necesario diseñar estrategias flexibles y escalables que permitan su adaptación a distintas realidades escolares, asegurando equidad, inclusión y eficacia en la motivación y el rendimiento académico, según lo observado en los estudios revisados y las prácticas reportadas por los autores consultados.

5.2. Recomendaciones

Se recomienda implementar secuencias didácticas gamificadas alineadas con los objetivos curriculares de bachillerato, incorporando retos, retroalimentación inmediata y recompensas que fomenten la motivación intrínseca y extrínseca del estudiantado. Esto

permitirá consolidar aprendizajes significativos y mejorar la participación activa, asegurando que las estrategias respondan a los contenidos y competencias definidos por el currículo.

Es necesario desarrollar programas de capacitación docente en gamificación, enfocados en diseño de juegos, uso de plataformas digitales y gestión de dinámicas motivacionales. La formación debe incluir evaluación del impacto de las estrategias en el aula, promoviendo la mejora continua y la adquisición de competencias pedagógicas y tecnológicas que garanticen la efectividad de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes.

Se sugiere establecer mecanismos institucionales de seguimiento y evaluación de las estrategias gamificadas, utilizando indicadores de participación, motivación y rendimiento académico. Este seguimiento permitirá ajustar las intervenciones, identificar áreas de mejora y garantizar la sostenibilidad de las experiencias gamificadas, asegurando que se mantenga la coherencia pedagógica y se maximice el impacto positivo en los estudiantes.

Se recomienda diseñar experiencias gamificadas flexibles y adaptables, considerando la diversidad de contextos, recursos disponibles y características del estudiantado. Las estrategias deben ser inclusivas y escalables, incorporando tecnologías accesibles y actividades que promuevan la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, asegurando que todos los estudiantes se beneficien de la gamificación de manera equitativa y efectiva.

Referencias bibliográficas

- Acosta-Yela, M. T., Aguayo-Litardo, J. P., Ancajima-Mena, S. D., y Delgado-Ramírez, J. C. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28–35. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Alarcón Martínez, V., y Tejero Claver, B. (2025). Beneficios de la Gamificación educativa como técnica de aprendizaje en el área de las Ciencias Formales. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1–17. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1847>
- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Alvarez-Junco, S., Fernández-Malvaéz, J. D. J., Zamora-Carrillo, C. V., y Morales-Hernández, A. (2025). Gamificación como Medio de Formación a través del Sistema Online Sincrónico. *Revista Docentes 2.0*, 18(1), 134–145. <https://doi.org/10.37843/rted.v18i1.603>

- Alzahrani, N. M. (2020). Augmented Reality: A Systematic Review of Its Benefits and Challenges in E-learning Contexts. *Applied Sciences*, 10(16), 5660. <https://doi.org/10.3390/app10165660>
- Apugllón Guaita, J. E., Arriaga Cueva, C. A., Carlin Chávez, E. L., y Maridueña Arroyave, M. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas. *Ciencia Digital*, 9(2), 6–21. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v9i2.3367>
- Arrogante, O. (2022). Técnicas de muestreo y cálculo del tamaño muestral: Cómo y cuántos participantes debo seleccionar para mi investigación. *Enfermería Intensiva*, 33(1), 44–47. <https://doi.org/10.1016/j.enfi.2021.03.004>
- Arufe-Giráldez, V., Sanmiguel-Rodríguez, A., Ramos-Álvarez, O., y Navarro-Patón, R. (2022). Gamification in Physical Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 12(8), 540. <https://doi.org/10.3390/educsci12080540>
- Avello-Martínez, R. (2024). La gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia Innovadora para Fomentar la Motivación de Estudiantes. *Emerging Trends in Education*, 6(12), 92–104. <https://doi.org/10.19136/etie.a6n12.6032>
- Bajaña Calle, O. A., Chicaiza Marchán, A. L., Preciado Bruno, F. D. P., Garzón Tenemaza, Y. A., Rivas Redrovan, C. A., y Coloma Valdez, C. F. (2025). Impacto de la Gamificación en el Rendimiento Académico y la Motivación de los Estudiantes de Bachillerato en Ecuador. *Revista Veritas de Difusão Científica*, 6(1), 1297–1308. <https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i1.459>
- Balalle, H. (2024). Exploring student engagement in technology-based education in relation to gamification, online/distance learning, and other factors: A systematic literature review. *Social Sciences & Humanities Open*, 9, 100870. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100870>
- Baldrich, K., Pérez-García, C., Domínguez-Oller, J. C., y Sánchez-Fortún, J. M. D. A. (2024). Experiencias Gamificadas en Contextos Académicos Educativos: Un Estudio Sistemático. *Qualitative Research in Education*, 13(3), 221–242. <https://doi.org/10.17583/qre.13552>
- Bejar-Jiménez, M. A. (2024). La gamificación y su importancia en el aprendizaje de la geometría. *EPISTEME KOINONIA*, 7(13), 70–86. <https://doi.org/10.35381/e.k.v7i13.3207>
- Berganza, M. M., Lim, Pellicer Iborra, C., López, E., Rodríguez, H., López, R., Margo Mazo, C., Andrea, V. G., Quesada Alvarado, A. V., Brooks-Young, S., Álvarez, X., Ramos,

- Y., Rivas, A., Barrenechea, I., Brãzo, V., Ndebele, V., Nathan, D., Groot, B., Mateo-Berganza Díaz, M. M., y Lim, J. R. (2022). *El poder del currículo para transformar la educación: Cómo los sistemas educativos incorporan las habilidades del siglo XXI para preparar a los estudiantes ante los desafíos actuales*. Banco Interamericano de Desarrollo. <https://doi.org/10.18235/0004360>
- Booth, A., Sutton, A., y Papaioannou, D. (2016). *Systematic approaches to a successful literature review* (Second edition). Sage. https://www.researchgate.net/profile/Andrew-Booth-2/publication/235930866_Systematic_Approaches_to_a_Successful_Literature_Review/links/5da06c7f45851553ff8705fa/Systematic-Approaches-to-a-Successful-Literature-Review.pdf
- Buendía Cueva, G. I., Tasayco Diaz, A. P., y Menacho Rivera, A. S. (2024). *Gamificación y tecnología en la educación infantil: Una revisión sistemática*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.14549138>
- Burgos Alay, M. A., Freire Navas, S. L., Vargas Vera, D. Y., y Alba Martinez, S. G. (2025). Análisis de la relación entre la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de Bachillerato. *ASCE*, 4(2). <https://doi.org/10.70577/ASCE/772.794/2025>
- Burneo, P., Costa, A. P., Pinho, I., Muniz, A. B. X., y Moresi, E. A. D. (2025). Competence Frameworks for Exploring Generative AI in Education. En P. A. Christou (Ed.), *Artificial Intelligence (AI) in Social Research* (pp. 160–175). CABI. <https://doi.org/10.1079/9781800626607.0015>
- Caise, A. M., Delgado Reyes, V. I., Arriaga Coque, C. N., Caise Álvarez, A. M., y Casquete Díaz, M. E. (2025). Estrategias de Gamificación en la Motivación y Desempeño Académico de Estudiantes de Educación Básica Media. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 7808–7823. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17503
- Camargo-Torres, M. D., Chong-Barreiro, M. C., Cáceres-Mesa, M. L., y Moreno-Tapia, J. (2023). Evaluación educativa y motivación escolar en educación superior. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(3), 191–197. <https://doi.org/10.62452/ect2h384>
- Campillo-Ferrer, J.-M., Miralles-Martínez, P., y Sánchez-Ibáñez, R. (2020). Gamification in Higher Education: Impact on Student Motivation and the Acquisition of Social and Civic Key Competencies. *Sustainability*, 12(12), 4822. <https://doi.org/10.3390/su12124822>

- Caraballo, Y. Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: Un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1813–1830. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011
- Castillo, G. S. G., y Pardo, M. L. V. (2023). *La gamificación y su incidencia en la calidad educativa, en la escuela Manuel Reinaldo Benalcázar Castillo*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7686135>
- Cavus, N., Ibrahim, I., Ogbonna Okonkwo, M., Bode Ayansina, N., y Modupeola, T. (2023). The Effects of Gamification in Education: A Systematic Literature Review. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 14(2), 211–241. <https://doi.org/10.18662/brain/14.2/452>
- Chan, C.-K., Leung, H.-M., y Kung, M.-W. (2019). Understanding the Effect of Gamification of Learning Using Flow Theory. En W. W. K. Ma, W. W. L. Chan, y C. M. Cheng (Eds.), *Shaping the Future of Education, Communication and Technology* (pp. 3–14). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-13-6681-9_1
- Chávez-Chávez, D. V., y Chancay-García, L. (2022). Gamificación en el aprendizaje de la asignatura de física en el bachillerato general ecuatoriano. *EPISTEME KOINONIA*, 5(1), 391. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i1.1820>
- Codina, L., y Lopezosa, C. (2022). *Cómo resolver la fase de búsqueda y evaluación de una revisión de la literatura mediante bases de datos académicas*. Universitat Pompeu Fabra. https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/53972/Codina_muic_comoresolver.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Coronado-Terrones, M. M., y Vilchez-Marreros, Y. L. (2024). La Gamificación en el Desarrollo de la Competencia Histórica. *Revista Docentes 2.0*, 17(1), 66–78. <https://doi.org/10.37843/rtd.v17i1.417>
- Crespín Quinde, M., Suscal Lalvay, L., González Rivera, P. L., y Rodríguez Revelo, E. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del área de estudios sociales en estudiantes de Quinto grado de EGB. *Reincisol.*, 3(6), 308–332. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)308-332](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)308-332)
- De Vega Martín, A. L. (2024). La gamificación en el aula: Una asignatura pendiente para el profesorado. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 25, e31236. <https://doi.org/10.14201/eks.31236>

- Edo, E. (2023). Gamificación: Metodología para el desarrollo de competencias específicas y transversales en Magisterio. *Educación*, 59(2), 333–349. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1768>
- Estrada Chasi, R. J., y Balseca Estrada, L. D. R. (2025). La Gamificación como Estrategia de Aprendizaje en los Estudiantes de Educación Básica Media. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 5(1), 829–850. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v5i1.1163>
- Ferriz-Valero, A., Østerlie, O., García Martínez, S., y García-Jaén, M. (2020). Gamification in Physical Education: Evaluation of Impact on Motivation and Academic Performance within Higher Education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(12), 4465. <https://doi.org/10.3390/ijerph17124465>
- Flor García, M. G., y 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
- Gaibor Mestanza, R. D., Bayas Chacha, L. M., Esteves Macias, J. C., Mayorga Chong, N. R., Ruiz Avila, M. M., Madrid Cárdenas, A. Z., y Moreira Cedeño, N. M. (2025). Gamificación en la Enseñanza de Lenguaje: Evaluación de su Impacto en la Motivación, Comprensión Conceptual y Rendimiento Académico de los Estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 6830–6849. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16373
- Gil-Quintana, J., y Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107–123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- González Vera, M. D. P., Zea Cortez, R. R., Tomalá Tomalá, G. H., Casares Martínez, P. L., y Sandoval Palma, A. V. (2025). La gamificación, cuando jugar para promover el aprendizaje efectivo en el Módulo de Paquetes Contables. *REVISTA INNOVA ITFIP*, 13(1), 86–110. <https://doi.org/10.54198/innova13.06>
- Gonzembach Moreira, A. R., Shiguango Chimbo, N. D., Marín Marín, F. E., y Guzmán Hernández, R. (2025). Influencia de la Gamificación en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje de la Matemática en Bachillerato Técnico. *Revista Social Fronteriza*, 5(4). [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(4\)834](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(4)834)
- Granda Lazo, C. W., Delgado Fernández, J. R., Guapulema Ocampo, M. F., y Rodríguez Criollo, J. L. (2024). Una experiencia de Gamificación en la enseñanza-aprendizaje de

- límites de funciones en estudiantes de bachillerato. *Religación*, 9(40), e2401186. <https://doi.org/10.46652/rgn.v9i40.1186>
- Groccia, J. E. (2018). What Is Student Engagement? *New Directions for Teaching and Learning*, 2018(154), 11–20. <https://doi.org/10.1002/tl.20287>
- Guerrero Salazar, C. V., y Cordero De Jiménez, Y. N. (2022). El uso de proyectos gamificados en el aprendizaje efectivo de la Matemática. *Revista Cientific*, 7(23), 61–82. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2022.7.23.3.61-82>
- Gupta, P., y Goyal, P. (2022). Is game-based pedagogy just a fad? A self-determination theory approach to gamification in higher education. *International Journal of Educational Management*, 36(3), 341–356. <https://doi.org/10.1108/IJEM-04-2021-0126>
- Hamari, J. (2017). Do badges increase user activity? A field experiment on the effects of gamification. *Computers in Human Behavior*, 71, 469–478. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.036>
- Han, L., Cao, Q., Xie, T., Chen, X., Liu, Y., y Bai, J. (2021). Exploring the experience of nursing undergraduates in using gamification teaching mode based on the flow theory in nursing research: A qualitative study. *Nurse Education Today*, 107, 105158. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.105158>
- Hanus, M. D., y Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152–161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Hernandez, S. (2016). *Metodologia de la Investigacion* (Sexta). McGraw-Hill. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Holguín Anchundia, L. E., Holguín Anchundia, J. A., Pin Alvarado, M. J., y Álvarez Espinales, D. M. (2025). Gamificación y su influencia en el rendimiento académico de estudiantes de básica superior. Caso de estudio UE Vicente Piedrahita Carbo. *Revista Latinoamericana de Calidad Educativa*, 2(2), 16–24. <https://doi.org/10.70625/rlce/147>
- Huamaní Quispe, M. D. C., y Vega Vilca, C. S. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1399–1410. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600>

- Hwang, S. (2008). Utilizing Qualitative Data Analysis Software: A Review of Atlas.ti. *Social Science Computer Review*, 26(4), 519–527. <https://doi.org/10.1177/0894439307312485>
- Ismail, N. H., y Abdul Rabu, S. N. (2018). *The design and implementation of gamified classroom through schoology platform*. 279–286. <https://doi.org/10.12753/2066-026X-18-038>
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., y Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Jiménez, M. (2011). *Estrategias de refuerzo educativo y su incidencia en el rendimiento académico en la asignatura de matemática en las estudiantes de décimo año de educación básica en el Instituto Tecnológico Superior Agropecuario Benjamín Araujo de la ciudad de Patate, año lectivo 2009-2010*. [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13130/1/BG-1283.pdf>
- Kaya, O. S., y Ercag, E. (2023). The impact of applying challenge-based gamification program on students' learning outcomes: Academic achievement, motivation and flow. *Education and Information Technologies*, 28(8), 10053–10078. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11585-z>
- Kiesler, N. (2022). Reviewing Constructivist Theories to Help Foster Creativity in Programming Education. *2022 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/FIE56618.2022.9962699>
- Koivisto, J., y Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- Kuh, G. D. (2009). The national survey of student engagement: Conceptual and empirical foundations. *New Directions for Institutional Research*, 2009(141), 5–20. <https://doi.org/10.1002/ir.283>
- Lampropoulos, G., y Sidiropoulos, A. (2024). Impact of Gamification on Students' Learning Outcomes and Academic Performance: A Longitudinal Study Comparing Online, Traditional, and Gamified Learning. *Education Sciences*, 14(4), 367. <https://doi.org/10.3390/educsci14040367>
- León, L. E., Ramos Saltos, J. J., Vasconcellos Fernández, N. A., y Martínez Pérez, O. (2025). Evaluación de la Gamificación en la motivación y aprendizaje en la asignatura Ciencias

- Naturales.: Evaluating Gamification in motivation and learning in the Natural Sciences subject. *Revista Científica Multidisciplinar G-nerando*, 6(2). <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i2.775>
- Li, L., y Sun, Q. (2023). Research on Gamification Learning Model Based on the Flow Theory. *2023 5th International Conference on Computer Science and Technologies in Education (CSTE)*, 93–96. <https://doi.org/10.1109/CSTE59648.2023.00023>
- Li, M., Ma, S., y Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
- Loor Fajardo, N. A., Bravo Ávila, H. A., Jara Paredes, E. P., y Sánchez Párraga, L. J. (2025). Efectividad del modelo de clase invertida para mejorar la motivación y participación en matemáticas en educación básica. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 7(4), 651–666. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v7i4.1628>
- Loor Molina, T. K., Loor Molina, M. K., Vaca Apolo, V. F., Gómez Rodríguez, N. J., y Manangón Ramos, M. P. (2025). Gamificación y Aprendizaje una Estrategia Efectiva para la Motivación Estudiantil. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 3058–3072. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16062
- Lopezosa, C. (2023). La Inteligencia artificial generativa en la comunicación científica: Retos y oportunidades. *Revista de Investigación e Innovación en Ciencias de la Salud*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.46634/riics.211>
- Manterola, C., Hernández-Leal, M. J., Otzen, T., Espinosa, M. E., y Grande, L. (2023). Estudios de Corte Transversal. Un Diseño de Investigación a Considerar en Ciencias Morfológicas. *International Journal of Morphology*, 41(1), 146–155. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022023000100146>
- Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Aguilar-Parra, J. M., Fernández-Campoy, J. M., Trigueros, R., y Martínez-Martínez, A. M. (2022). Juega y aprende: Influencia de la gamificación y aprendizaje basado en juego en los procesos lectores de alumnado de secundaria. *Revista de Psicodidáctica*, 27(1), 38–46. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2021.07.001>
- Maquilon-León, M. Y., Cacoango-Yucta, W. I., y Guzmán-Hernández, R. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de primer año de bachillerato. *MQRInvestigar*, 8(2), 3126–3152. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.3126-3152>

- Maryana, M., Halim, C., y Rahmi, H. (2024). The Impact of Gamification on Student Engagement and Learning Outcomes in Mathematics Education. *International Journal of Business, Law, and Education*, 5(2), 1697–1608. <https://doi.org/10.56442/ijble.v5i2.682>
- Mendoza-Rodríguez, J. F. (2023). Desempeño Docente y sus Contradicciones en Instituciones de Educación Media en el Ecuador. *Revista Docentes 2.0*, 16(1), 57–66. <https://doi.org/10.37843/rtd.v18i1.346>
- Menéndez, C. F., Delgado Sabando, K. P., Laurencio Rodríguez, K., y Vera Mosquera, J. F. (2025). Incidencia de las actividades gamificadas en el aprendizaje de la asignatura equipos y sistemas microinformáticos en estudiantes de segundo de bachillerato. *Maestro y Sociedad*, 22(3), 2653–2667.
- Morales García, V. H., y Cruz Naranjo, S. G. (2025). Aprendizaje Gamificado de Programación en Python: Diseño e Implementación en Segundo de Bachillerato Técnico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 3125–3148. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17130
- Mora-Moncada, K. D., Rogel-Jumbo, L. Y., y Bernardes-Carballo, K. (2024). La gamificación y su impacto en la motivación y rendimiento de los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa “Eloy Rugel Aragundi”. *MQRInvestigar*, 8(4), 6462–6478. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.6462-6478>
- Navarro, R. E. A., Garófalo-García, R. N., Zambrano, D. P. F., Zambrano, G. M. M., Zelada, O. S., Vidarte, D. J. L. D., Silva, R. C. C., Castañeda, N. E. H., y Rodríguez, A. D. (2024). Gamificación: Espacios innovadores para el área de ciencias naturales en la educación básica superior. *South Florida Journal of Development*, 5(7), e4147. <https://doi.org/10.46932/sfjdv5n7-028>
- Neerupa, C., Naveen Kumar, R., Pavithra, R., y John William, A. (2024). Game on for learning: A holistic exploration of Gamification’s impact on student engagement and academic performance in educational environments. *Management Matters*, 21(1), 38–53. <https://doi.org/10.1108/MANM-01-2024-0001>
- Nieto Bonilla, J. E., y Mera Cabezas, L. A. (2025). LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE: ANÁLISIS CUANTITATIVO Y COMPARATIVO EN LA ASIGNATURA DE QUÍMICA IMPARTIDA A LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE: “INTERANDINA”. *Revista Científica Multidisciplinaria InvestiGo*, 6(15), 194–217. <https://doi.org/10.56519/469dk838>

- Núñez-Naranjo, A., Pérez-Andrango, K., Díaz-Verdezoto, L., y Vargas-Caiza, W. (2025). Gamificación en el aula: Herramientas Tecnológicas para Mejorar la Motivación y el Aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(1-2), 36-50. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2956>
- Nuzhat, S. (2025). Student Engagement, Motivation, and Perceptions of Gamified Learning: A Pilot Study. En C. Pon Selvan, N. Sehgal, S. Ruhela, y N. U. Rizvi (Eds.), *International Conference on Innovation, Sustainability, and Applied Sciences* (pp. 255-261). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-68952-9_33
- Ojeda-Lara, O. G., y Zaldívar-Acosta, M. D. S. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Docentes 2.0*, 16(1), 5-11. <https://doi.org/10.37843/rtd.v16i1.332>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., y 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>
- Páez, A., Serrato Moreno, P. I., Jaramillo Cano, Y., y González Puentes, F. (2022). *Diseño de Metodología e instrumento: Cartografía Social Pedagógica. Competencias del siglo XXI en el ámbito educativo: Una mirada al interior de la escuela* [Trabajo de grado de Maestría, Universidad El Bosque]. <https://repositorio.unbosque.edu.co/server/api/core/bitstreams/2b4b0651-528d-417a-af5a-524fa8a90b93/content>
- Palmett, A. (2020). Métodos inductivo, deductivo y teoría de la pedagogía crítica. *Petroglifos. Revista Crítica Transdisciplinar*, 3(1). <https://petroglifosrevistacritica.org.ve/wp-content/uploads/2020/08/D-03-01-05.pdf>
- Parra-González, M. E., López-Belmonte, J., Segura-Robles, A., y Moreno-Guerrero, A.-J. (2021). Gamification and flipped learning and their influence on aspects related to the teaching-learning process. *Heliyon*, 7(2), e06254. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06254>
- Peñafiel Villavicencio, P. V., Ordoñez Reino, B. K., y Fernández-Sánchez, L. (2024a). *El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.14020536>
- Peñafiel Villavicencio, P. V., Ordoñez Reino, B. K., y Fernández-Sánchez, L. (2024b). *El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes*. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.14020536>

- Pineda-Báez, C., Hennig Manzuoli, C., y Vargas Sánchez, A. (2019). Supporting student cognitive and agentic engagement: Students' voices. *International Journal of Educational Research*, 96, 81–90. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2019.06.005>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., y 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>
- Quenema Camacho, N., Otero Bocanegra, P. C., Condeso Camizan, S. D., Hernández Ramos, E. J., y Castillo Palacios, F. W. (2025). *Gamificación en la evaluación educativa: Transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.15427281>
- Quevedo-Seminario, S. (2025). Impacto de la Gamificación en la Enseñanza del Inglés en Educación Inicial. *Revista Docentes 2.0*, 18(1), 431–442. <https://doi.org/10.37843/rtd.v18i1.650>
- Quinde, I. E., Macías Monar, K. C., Martínez Mendoza, F. D. L. Á., Samaniego Alvarado, J. L., y Samaniego Guasgua, K. S. (2025). La herramienta de gamificación Quizizz en el desempeño académico de los estudiantes de historia de primer año de bachillerato: The Quizizz gamification tool in the academic performance of first year high school history students. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3280>
- Quintanilla, G. G., Fernández Orquera, M., y Herrera Quishpi, L. D. R. (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>
- Ramos Cevallos, M. P., Segovia Avendaño, M. E., y Juárez Tamayo, N. (2024). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28). <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1902>
- Rathee, Dr. R., y Dagar, Ms. S. (2024). Mapping gamification trends in hrm: A bibliometric exploration using r studio. *Educational Administration: Theory and Practice*. <https://doi.org/10.53555/kuey.v30i5.1489>
- Ratinho, E., y Martins, C. (2023a). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>

- Ratinho, E., y Martins, C. (2023b). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Rosero Camacho, A. M., Ríos Abalo, L. M., Maliza Muñoz, W. F., y Yáñez Cando, X. O. (2024). Gamificación en la evaluación de los aprendizajes de matemáticas en estudiantes de secundaria. *Código Científico Revista de Investigación*, 5(1), 455–472. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/392>
- Ruano, J. A., Angulo González, V. J., Anzules Ballesteros, J. E., y Maliza Cruz, W. I. (2025). Impacto de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de educación básica superior. *Ciencia Digital*, 9(2), 85–110. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v9i2.3374>
- Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., y Figueredo, O. R. B. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education*, 9, 1466926. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1466926>
- Sáenz Espín, R. E., Medina León, A., Veloz Borja, C. R., y Lucas Mera, L. L. (2024). Influencia del aprendizaje autónomo en la autoestima de los estudiantes de quinto año de básica. *Uniandes Episteme*, 11(1), 17–31. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3302>
- Sal-de-Rellán, A., Hernández-Suárez, Á., y Hernaiz-Sánchez, A. (2025). Gamification and motivation in adolescents. Systematic review from Physical Education. *Frontiers in Psychology*, 16, 1575104. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1575104>
- Salina Briones, D. B., y Cevallos Sánchez, H. A. (2024). Estrategia didáctica: La gamificación para fomentar la lectura comprensiva de los estudiantes de primero de bachillerato: Didactic strategy: Gamification to promote reading comprehension in first-year high school students. *Revista Cognosis*, 9(E1), 102–123. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v9iEE1.6953>
- Salvador Garcia, E. F., Azogue Punina, Mg. J. G., López Espinoza, H. R., León Landivar, V. del C., Miele Lavayen, M. M., y Condemaita Cornejo, J. L. (2025). Juegos Educativos Adaptativos como Estrategia de Aprendizaje Personalizado: Una Herramienta para Potenciar el Rendimiento Académico a través de la Gamificación: Adaptive Educational Games as a Strategy for Personalized Learning: A Tool to Enhance Academic Performance through Gamification. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4(2), 1–12. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.76>

- Sanca, M. (2011). Tipos de investigación científica. *Revista de Actualización Clínica*, 9, 621–624. http://www.revistasbolivianas.ciencia.bo/scielo.php?pid=S2304-37682011000900011&script=sci_arttext
- Sánchez-Pacheco, C., García-Balladares, E., y Ajila-Méndez, I. (2020). Enfoque pedagógico: La gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. 593 *Digital Publisher CEIT*, 4(5), 47–55. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>
- Sangroya, D., y Kabra, G. (2023). *Improving students' engagement using gamification by integrating flow theory and self determination theory*. 050001. <https://doi.org/10.1063/5.0181951>
- Sarabia-Guevara, D. A., y Bowen-Mendoza, L. E. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: Revisión sistemática. *EPISTEME KOINONIA*, 6(12), 20–60. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519>
- Soto Flores, L. E., y Alvarez Román, L. L. (2025). Gamificación como Estrategia Didáctica para la Enseñanza de Inglés en Estudiantes con Déficit De Atención: Un Enfoque Inclusivo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 9270–9285. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15603
- Tobar-Veas, E. J., Granados-Romero, J. F., y García-Hevia, S. (2025). Using gamification to improve academic performance in mathematics. *MQRInvestigar*, 9(1), e266. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e266>
- Triantafyllou, S. A., y Georgiadis, C. K. G. (2022). Gamification Design Patterns for User Engagement. *Informatics in Education*, 655–674. <https://doi.org/10.15388/infedu.2022.27>
- Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solorzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E., y Moreira Rivera, J. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica: Gamification as a didactic strategy to strengthen motivation in elementary school students. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375>
- Valladarez, M. R. P., y Camacho, S. N. B. (2024). Gamification in The Teaching-Learning Process of History, to Optimize Pedagogical Strategies in Unified General High School Education. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 18(9), e08638. <https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n9-173>

- Vera Zuña, J. F. (2025). Innovación educativa: Integración de gamificación y estrategias pedagógicas para niños y jóvenes. *e-Revista Multidisciplinaria del Saber*, 1–8. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v3i.143>
- Vestal, M. E., Matthias, A. D., y Thompson, C. E. (2021). Engaging Students with Patient Safety in an Online Escape Room. *Journal of Nursing Education*, 60(8), 466–469. <https://doi.org/10.3928/01484834-20210722-10>
- Vitty, Sabariah, y Nuryati. (2024). Gamification for Enhancing Students' Learning Motivation: A Systematic Review. *Journal of Cognitive Sciences and Human Development*, 10(2), 19–41. <https://doi.org/10.33736/jcshd.7231.2024>
- Vivanco Ureña, C. I., Parra Santillán, S. A., Delgado Fernández, J. R., Celi Marcillo, S. B., y Pacheco Tenesaca, J. H. (2025). Gamificación como estrategia para el aprendizaje de funciones reales en estudiantes de bachillerato. *Runas. Journal of Education and Culture*, 6(12), e250293. <https://doi.org/10.46652/runas.v6i12.293>
- Yan, T., y Zhao, Y. (2023). Gamification Teaching Design and Application Based on Self-determination Theory. En X. Yuan, Y. Kurniawan, y Z. Ji (Eds.), *Proceedings of the 2023 4th International Conference on Education, Knowledge and Information Management (ICEKIM 2023)* (Vol. 13, pp. 846–857). Atlantis Press International BV. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-172-2_89
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C., y Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*, 55(6), 2478–2502. <https://doi.org/10.1111/bjet.13471>
- Zurita Minango, A. V. (2024). Efectos transformadores de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico. *Revista Multidisciplinar Ciencia y Descubrimiento*, 2(3). <https://doi.org/10.70577/n5p0mg33RCD>

Anexos

Anexo 1. Sistematización de los artículos y documentos científicos recopilados para la revisión documental.

Título	Creador	Tipo de elemento
Beneficios de la Gamificación educativa como técnica de aprendizaje en el área de las Ciencias Formales...	Alarón Martínez y Tejeda Caceres	Artículo de revista académica
La gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas...	Apejón Quisá et al.	Artículo de revista académica
Impacto de la Gamificación en el Rendimiento Académico y la Motivación de los Ciudadanos de Bacill...	Bajula et al.	Artículo de revista académica
Experiencias Gamificadas en Contextos Académicos Educativos: Un Estudio Sistemático	Baldrich et al.	Artículo de revista académica
Adición de la relación entre la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de bachillerato	Bergón Alay et al.	Artículo de revista académica
Los procesos motivacionales de la teoría cognitiva social y su repercusión en el aprendizaje de los est...	Candelas-Rojas et al.	Artículo de revista académica
La gamificación y su incidencia en la calidad educativa, en la escuela Manuel Rómulo Benavides Carr...	Casillo y Pardo	Artículo de revista académica
El impacto de la gamificación en el mejoramiento de procesos	Escalón Gordón y Pardo Ayora	Artículo de revista académica
Gamificación en el aprendizaje de la asignatura de Física en el bachillerato general-estudiantes	Chavez-Chavez y Chacay-García	Artículo de revista académica
La Gamificación en el Desarrollo de la Competencia Histórica	Coronado-Torres y Vázquez-Martínez	Artículo de revista académica
Inocuidad de estudiantes preuniversitarios en Ciencias Sociales con experiencias de gamificación	Comas Semel	Artículo de revista académica
La gamificación en el aula: una asignatura pendiente para el profesorado	De Irujo Martín	Artículo de revista académica
Aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de competencias matemáticas en bachillerato	Fernández-Huertas y Jarama Ruiz	Artículo de revista académica
Influencia de la Gamificación en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje de la Matemática en Bachiller...	González-Hernández et al.	Artículo de revista académica
Gamificación en la enseñanza-aprendizaje de límites de funciones	Ortega Laco et al.	Artículo de conferencia
El uso de proyectos gamificados en el aprendizaje efectivo de la matemática	Guerrero Salazar y Cordero De Amalio	Artículo de revista académica
Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática	Holgado García et al.	Artículo de revista académica
Evaluación de la Gamificación en la motivación y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales: Eval...	Loeb et al.	Artículo de revista académica
Efectividad del modelo de clase invertida para mejorar la motivación y participación en matemáticas a...	Loeb Tajado et al.	Artículo de revista académica
Diseño de una propuesta de gamificación en Educación Física vinculada con el apoyo a las necesidades...	Méndez Hernández	Tesis
Incidencia de las actividades gamificadas en el aprendizaje de la asignatura equipos y sistemas mecán...	Méndez et al.	Artículo de revista académica
La gamificación y su impacto en la motivación y rendimiento de los estudiantes de bachillerato de la u...	Mora-Moncalvo et al.	Artículo de revista académica
Aprendizaje Gamificado de Programación en Python: Diseño e implementación en Segundo de Bachill...	Molina García y Cruz Narango	Artículo de revista académica
La gamificación como técnica de enseñanza-aprendizaje: análisis cuantitativo y comparativo en la asign...	Nieto y Wiers Calvo	Artículo de revista académica
Gamificación: una revisión sistemática y propuesta innovadora con relación a la motivación y percepción...	Osá Domínguez	Tesis

Anexo 2. Sistematización de la compilación de artículos en el software Atlas TI.

Nombre	Descripción	Duración	Estado	Fecha
Aprendizaje activo		1		17/10/2023 23:25
Autoeficacia		1		17/10/2023 23:25
Discreto		2		17/10/2023 23:24
Estrategias gamificadas		4		17/10/2023 23:25
Estudiantes		1		17/10/2023 23:24
Feedback inmediato		3		17/10/2023 23:24
Gamificación		1		17/10/2023 23:21
Motivación		1		17/10/2023 23:21
Plataformas digitales		2		17/10/2023 23:25
Rendimiento académico		2		17/10/2023 23:21

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

