

# UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO  
FACULTAD DE POSGRADO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

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

MAGÍSTER EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA LA EDUCACION

**TEMA:**

INFLUENCIA DE PLATAFORMAS GAMIFICADAS CON INTELIGENCIA  
ARTIFICIAL EN LA MOTIVACION Y APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE  
LENGUA Y LITERATURA

**Autor:**

CERVANTES ALAVA LINA MARIA

**Director:**

CATRO CASTILLO GRACIELA JOSEFINA

*Milagro, 2026*

**Incidencia de la gamificación mediada por Inteligencia Artificial en la motivación académica de estudiantes de bachillerato en Lengua y Literatura**

Impact of AI-Mediated Gamification on Academic Motivation among High School Students in Language and Literature

**Autora: Lina Cervantes Alava**

[lcervantesa@unemi.edu.ec](mailto:lcervantesa@unemi.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0007-1490-5627>

Universidad Estatal de Milagro

Milagro, Ecuador

**Graciela Josefina Castro Castillo**

[gcastroc4@unemi.edu.ec](mailto:gcastroc4@unemi.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0001-8776-6890>

Universidad Estatal de Milagro

Milagro – Ecuador

**Resumen**

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la incidencia de la gamificación mediada por inteligencia artificial en la motivación académica de estudiantes de bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura. Se sustenta en la teoría de la autodeterminación y en el enfoque de la gamificación educativa, los cuales plantean que la integración de dinámicas lúdicas y tecnologías emergentes favorece la autonomía, el compromiso y la participación estudiantil.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con diseño cuasi experimental. La muestra, de tipo no probabilística e intencional, estuvo conformada por 80 estudiantes. Para la recolección de datos se aplicó un cuestionario de 20 ítems con escala tipo Likert.

Los resultados evidenciaron que el 90% de los estudiantes del grupo experimental alcanzaron niveles altos de motivación tras la intervención, mientras que el grupo control

no presentó variaciones significativas. Se concluye que la gamificación mediada por inteligencia artificial incide de manera significativa en la motivación académica.

**Palabras clave:** gamificación educativa, inteligencia artificial, motivación académica, aprendizaje, educación secundaria.

## **Impact of Gamification Mediated by Artificial Intelligence and Motivation on High School Students of Language and Literature**

### **Abstract**

The aim of this study was to determine the impact of AI-mediated gamification on the academic motivation of high school students in the subject of Language and Literature. The study is grounded in self-determination theory and the educational gamification approach, which suggest that the integration of game dynamics and emerging technologies enhances student autonomy, engagement, and participation.

A quantitative approach with a quasi-experimental design was employed. The sample, selected through non-probabilistic purposive sampling, consisted of 80 students. Data were collected using a 20-item Likert-scale questionnaire.

The results showed that 90% of the students in the experimental group achieved high levels of motivation after the intervention, while the control group showed no significant changes. It is concluded that AI-mediated gamification has a significant impact on academic motivation.

**Keywords:** educational gamification, artificial intelligence, academic motivation, learning, secondary education.

## **INTRODUCCIÓN**

En la actualidad, las plataformas digitales inteligentes permiten adaptar retos, recompensas y niveles de dificultad en función del ritmo y las necesidades de cada estudiante, generando experiencias de aprendizaje más personalizadas y atractivas. En este contexto, la integración de la gamificación con la inteligencia artificial no solo incrementa el interés del alumnado, sino que también favorece su constancia y participación en las actividades académicas.

La inteligencia artificial posibilita el análisis de patrones de comportamiento, la identificación de momentos de desmotivación y la propuesta de actividades ajustadas al nivel del estudiante. Por ello, las instituciones educativas han comenzado a incorporar estas herramientas con el propósito de fortalecer el compromiso y promover aprendizajes significativos (Rivas, 2025).

A nivel global, la motivación académica en estudiantes de bachillerato representa un desafío relevante, dado que diversos estudios evidencian bajos niveles de interés hacia el aprendizaje, lo cual repercute directamente en el rendimiento académico (OECD, 2022). En el contexto latinoamericano, esta problemática se acentúa en áreas como Lengua y Literatura, donde se observan dificultades en comprensión lectora, análisis textual y producción escrita.

En una institución educativa de la zona 8 de Ecuador, se ha identificado que los estudiantes presentan limitaciones para analizar textos, inferir significados y establecer relaciones entre ideas, lo cual refleja debilidades en el desarrollo de competencias lingüísticas fundamentales.

Ante esta problemática, la gamificación mediada por inteligencia artificial emerge como una alternativa pedagógica innovadora, capaz de transformar las prácticas tradicionales en experiencias dinámicas, interactivas y centradas en el estudiante.

No obstante, a pesar del creciente interés en la integración de tecnologías digitales en educación, persiste un vacío en la literatura respecto a la aplicación específica de la gamificación mediada por inteligencia artificial en la motivación académica en contextos de educación secundaria en América Latina, lo que justifica la pertinencia del presente estudio.

En este sentido, el objetivo de la investigación es determinar la incidencia de la gamificación mediada por inteligencia artificial en la motivación académica de los estudiantes de bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura.

**Hipótesis general:**

La gamificación mediada por inteligencia artificial incide significativamente en la motivación académica.

## **Marco teórico**

### **Gamificación con inteligencia artificial y motivación académica**

La gamificación educativa se define como la incorporación de elementos propios del juego en contextos de aprendizaje con el propósito de incrementar la motivación, la participación y el rendimiento académico. Este enfoque se basa en la premisa de que los entornos lúdicos favorecen la implicación activa del estudiante, promoviendo experiencias de aprendizaje más dinámicas, interactivas y significativas.

En este sentido, la gamificación no solo actúa como un recurso didáctico, sino como una estrategia pedagógica que permite transformar la relación del estudiante con el conocimiento, al introducir mecanismos como recompensas, niveles, retroalimentación inmediata y retos progresivos, los cuales estimulan la persistencia y el compromiso académico.

Por su parte, la inteligencia artificial amplía el alcance de la gamificación al permitir la personalización del aprendizaje a través del análisis de datos, la adaptación de contenidos y la generación de retroalimentación en tiempo real. Esta capacidad de adaptación resulta clave en contextos educativos heterogéneos, donde los estudiantes presentan distintos ritmos y estilos de aprendizaje.

Desde una perspectiva teórica, la motivación académica puede comprenderse a partir de la teoría de la autodeterminación, la cual plantea que el comportamiento humano se ve influenciado por la satisfacción de tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación (Ryan & Deci, 2000). En el ámbito educativo, estas dimensiones se traducen en la posibilidad de tomar decisiones, percibir avances en el aprendizaje y establecer vínculos significativos dentro del proceso formativo.

En este marco, la gamificación mediada por inteligencia artificial favorece el desarrollo de estas necesidades al ofrecer experiencias adaptativas, permitir la toma de decisiones

dentro de las actividades y proporcionar retroalimentación inmediata, elementos que fortalecen la motivación intrínseca del estudiante.

Diversos estudios han evidenciado el impacto positivo de la integración de estas estrategias en el aprendizaje. Macías y Merederos (2024) demostraron que la implementación de actividades gamificadas incrementa el involucramiento estudiantil y mejora el rendimiento académico en Lengua y Literatura. De manera complementaria, Estrella et al. (2025) identificaron mejoras significativas en habilidades lingüísticas y una reducción de la ansiedad académica mediante el uso de plataformas gamificadas apoyadas en inteligencia artificial.

Asimismo, Hamdan et al. (2025) señalan que la inteligencia artificial permite medir de manera más precisa el nivel de compromiso y motivación del estudiante, lo que facilita la toma de decisiones pedagógicas basadas en datos. En la misma línea, Gómez et al. (2025) destacan que la gamificación incrementa la interacción y el interés, mientras que la inteligencia artificial potencia la personalización del aprendizaje, generando experiencias más efectivas.

No obstante, es importante señalar que el impacto de estas estrategias no depende únicamente de la tecnología utilizada, sino de su adecuada integración pedagógica. En este sentido, la gamificación mediada por inteligencia artificial debe diseñarse considerando objetivos de aprendizaje claros, secuencias didácticas estructuradas y un enfoque centrado en el estudiante, evitando enfoques superficiales o meramente recreativos.

En el contexto de la asignatura de Lengua y Literatura, estas estrategias adquieren especial relevancia, ya que permiten abordar procesos complejos como la comprensión lectora, el análisis textual y la producción escrita desde una perspectiva más interactiva y significativa. El uso de herramientas como plataformas gamificadas, tutores virtuales y sistemas adaptativos facilita la práctica constante y el desarrollo progresivo de competencias lingüísticas.

De igual manera, la inteligencia artificial abre nuevas posibilidades para atender la diversidad de estilos de aprendizaje, mediante herramientas que ajustan el nivel de

dificultad, proponen actividades personalizadas y brindan retroalimentación inmediata, lo que contribuye a mejorar la experiencia educativa (Vera et al., 2025).

Por otra parte, la adopción de estas tecnologías responde a tendencias educativas globales impulsadas por la transformación digital y los avances en inteligencia artificial. Rivas (2025) señala que la incorporación de estas herramientas en los sistemas educativos representa una oportunidad para mejorar la calidad del aprendizaje y reducir las brechas educativas existentes en América Latina.

Finalmente, la motivación académica se entiende como el conjunto de procesos que impulsan al estudiante a iniciar, mantener y orientar su comportamiento hacia el aprendizaje (Acuña et al., 2025). En este sentido, Serrato (2021) destaca que los estudiantes con altos niveles de motivación muestran mayor participación, persistencia y compromiso con las actividades académicas, lo que repercute positivamente en su desempeño.

En consecuencia, la integración de la gamificación mediada por inteligencia artificial se configura como una estrategia pedagógica con alto potencial para fortalecer la motivación académica, especialmente en contextos educativos donde el desinterés y la baja participación representan un desafío constante.

## **METODOLOGÍA**

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, orientado al análisis de datos numéricos con el fin de determinar la incidencia de la gamificación mediada por inteligencia artificial en la motivación académica de los estudiantes. Se empleó un diseño cuasi experimental con grupo control y grupo experimental, lo que permitió comparar los efectos de la intervención pedagógica aplicada.

La población estuvo conformada por estudiantes de bachillerato de una institución educativa de la zona 8 del Ecuador. La muestra fue de tipo no probabilística e intencional, integrada por 80 estudiantes, distribuidos en dos grupos de 40 participantes cada uno: un grupo experimental, al que se aplicó la intervención basada en gamificación mediada por inteligencia artificial, y un grupo control, que continuó con metodología tradicional.

La variable de estudio fue la motivación académica en la asignatura de Lengua y Literatura, evaluada a través de tres niveles: bajo, medio y alto. Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario estructurado de 20 ítems con escala tipo Likert de cinco puntos, diseñado para medir el grado de motivación de los estudiantes.

La intervención consistió en la implementación de actividades gamificadas mediadas por inteligencia artificial durante un periodo de cinco semanas, orientadas a fortalecer la participación, el interés y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Para el análisis de los datos se empleó estadística descriptiva e inferencial mediante el software SPSS. Previamente, se aplicó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, cuyos resultados evidenciaron una distribución no normal de los datos ( $p < 0.05$ ), lo que justificó el uso de la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para la comparación entre grupos.

Desde el punto de vista ético, se garantizó la participación voluntaria de los estudiantes mediante la aplicación de consentimiento informado, así como la confidencialidad y el uso responsable de la información recolectada con fines exclusivamente académicos.

## RESULTADOS

Los resultados que se presentan a continuación corresponden al análisis de la incidencia de la gamificación mediada por inteligencia artificial en la motivación académica de los estudiantes de bachillerato en el área de Lengua y Literatura. Para ello, se consideraron los datos obtenidos a partir de la aplicación del cuestionario de motivación académica, organizados mediante análisis de frecuencias y contrastados a través de la prueba U de Mann-Whitney, en coherencia con el diseño cuasi experimental del estudio.

Tabla 1

*Grupo Control de estudiantes de bachillerato*

Motivación Académica	Pre test		Post test	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	29	72,50%	28	70,00%
Medio	11	27,50%	12	30,00%
Alto	0	0,00%	0	0,00%
Total	40	100,00%	40	100,00%

*Nota.* Grupo control sin intervención de la gamificación mediada por la IA.

En la Tabla 1 se presentan los resultados del grupo control. En el pre test, el 72,50% de los estudiantes se ubicó en el nivel bajo de motivación académica, mientras que en el post test este porcentaje fue de 70,00%. En el nivel medio, se registró un 27,50% en el pre test y un 30,00% en el post test, sin presencia de estudiantes en el nivel alto en ambas mediciones.

Estos resultados muestran una distribución similar de los niveles de motivación académica entre el pre test y el post test en el grupo control..

Tabla 2

*Grupo Experimental de estudiantes de bachillerato*

Motivación Académica en Lengua y Literatura	Pre test		Post test	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	30	75,00%	0	0,00%
Medio	10	25,00%	4	10,00%
Alto	0	0,00%	36	90,00%
Total	40	100,00%	40	100,00%

*Nota.* Grupo experimental con intervención de la gamificación mediada por la IA.

En la Tabla 2 se presentan los resultados del grupo experimental. En el pre test, el 75,00% de los estudiantes se ubicó en el nivel bajo y el 25,00% en el nivel medio, sin registros en el nivel alto. En el post test, el 90,00% de los estudiantes se ubicó en el nivel alto, el 10,00% en el nivel medio y no se registraron valores en el nivel bajo.

Se observa un cambio en la distribución de los niveles de motivación académica entre el pre test y el post test en el grupo experimental.

**Tabla 3**

*Prueba de normalidad*

Motivación Académica en Lengua y	Pre test	Kolmogorov-Smirnov		
		Estadístico	gl	Sig.
		0,198	40	0,000

Literatura Grupo Control			
Motivación Académica en Lengua y Literatura Grupo Experimental	0,140	40	0,048
Motivación Académica en Lengua y Literatura Grupo Control			
Motivación Académica en Lengua y Literatura Grupo Control	0,142	40	0,041
Post test			
Motivación Académica en Lengua y Literatura Grupo Experimental	0,359	40	0,000

a Corrección de significación de Lilliefors.

*Nota.* Datos obtenidos de encuestas.

Los resultados de la prueba de normalidad, aplicados mediante el estadístico Kolmogorov-Smirnov (Tabla 3), evidencian que los datos correspondientes a la motivación académica no presentan una distribución normal en ninguno de los grupos, dado que los valores de significancia fueron inferiores a 0,05.

Estos resultados justifican el uso de pruebas estadísticas no paramétricas para el análisis comparativo entre los grupos, específicamente la prueba U de Mann-Whitney, la cual resulta adecuada cuando los datos no cumplen con el supuesto de normalidad.

**Tabla 4**

*Intervención con actividades de gamificación mediada por la IA para mejorar la motivación académica en lengua y literatura*

Rangos		Estadísticos de prueba <sup>a</sup>				
Variable	N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadísticos	Valores	
en Académica Lengua y Literatura	Pre test control	40	41,55	1662,00	U de Mann Whitney Sig. asintótica (bilateral)	758,000  0,681
	Pre test experimental	40	39,45	1578,00		
	Total	80				
Motivación Lengua y Literatura	Post test control	40	20,73	829,00	U de Mann Whitney Sig.	9,000  0,000
	Post test experimental	40	60,29	2411,00		

---

Total

80

asintótica  
(bilateral)

a. Variable de agrupación GRUPO

---

*Nota.* Datos obtenidos de los estudiantes de bachillerato

En la Tabla 4 se presentan los resultados de la prueba U de Mann-Whitney. En el pre test, no se evidencian diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y el grupo experimental ( $U = 758,000$ ;  $p = 0,681$ ).

En el post test, se observa una diferencia estadísticamente significativa entre ambos grupos ( $U = 9,000$ ;  $p = 0,000$ ), siendo el rango promedio del grupo experimental (60,29) superior al del grupo control (20,73).

Estos resultados inferenciales permiten afirmar que la aplicación de actividades de gamificación mediadas por inteligencia artificial tuvo una incidencia positiva y significativa en la motivación académica de los estudiantes de bachillerato en el área de Lengua y Literatura.

## **DISCUSIÓN**

Los resultados obtenidos en el grupo experimental evidencian que, tras la intervención, el 90% de los estudiantes alcanzó niveles altos de motivación académica, lo que refleja un cambio significativo en comparación con el estado inicial. Este hallazgo confirma la efectividad de la gamificación mediada por inteligencia artificial como estrategia pedagógica en la asignatura de Lengua y Literatura.

Este resultado coincide con lo planteado por Macías y Merederos (2024), quienes sostienen que la gamificación incrementa el involucramiento activo del estudiante al transformar el aula en un entorno más dinámico y participativo. No obstante, a diferencia de dichos autores, cuyos resultados muestran incrementos progresivos, el presente estudio evidencia un cambio más marcado, caracterizado por la transición predominante del nivel bajo al nivel alto de motivación.

De manera similar, Gómez et al. (2025) señalan que los elementos lúdicos fortalecen la interacción y el interés del estudiante; sin embargo, sus hallazgos se centran principalmente en mejoras actitudinales. En contraste, esta investigación no solo

evidencia una mejora en la disposición hacia el aprendizaje, sino también un impacto estadísticamente significativo, respaldado por la prueba U de Mann-Whitney, donde el grupo experimental presenta un rango promedio superior (60,29) en comparación con el grupo control (20,73), con un nivel de significancia de  $p = 0,000$ .

En relación con el grupo control, los resultados muestran estabilidad en los niveles de motivación académica entre el pre test y el post test, lo que coincide con Serrato (2021), quien señala que las metodologías tradicionales tienden a mantener patrones motivacionales constantes. Este comportamiento refuerza la idea de que el cambio observado en el grupo experimental responde directamente a la intervención pedagógica implementada.

Desde el análisis inferencial, las diferencias significativas encontradas en el post test son consistentes con lo reportado por Estrella et al. (2025), quienes destacan que la integración de plataformas gamificadas apoyadas en inteligencia artificial genera mejoras sostenidas en variables motivacionales. No obstante, mientras dichos autores enfatizan la reducción de la ansiedad académica, el presente estudio amplía esta perspectiva al evidenciar un incremento significativo en los niveles altos de motivación, lo que sugiere que la inteligencia artificial no solo regula emociones negativas, sino que también potencia el interés y el compromiso académico.

Desde un enfoque teórico, estos resultados se alinean con la teoría de la autodeterminación de Ryan y Deci (2000), la cual plantea que la motivación se fortalece cuando se satisfacen las necesidades de autonomía, competencia y relación. En este estudio, las actividades gamificadas mediadas por inteligencia artificial favorecieron dichas dimensiones al permitir la toma de decisiones, proporcionar retroalimentación inmediata y facilitar el seguimiento del progreso, lo que explica el aumento significativo de la motivación académica en el grupo experimental. Este planteamiento coincide con Guerra (2025), quien destaca el papel de la personalización en el fortalecimiento del aprendizaje.

Asimismo, al contrastar estos hallazgos con los aportes de Vera et al. (2025) y Rivas (2025), se evidencia que la gamificación mediada por inteligencia artificial no debe entenderse únicamente como una tendencia tecnológica, sino como una estrategia pedagógica con impacto significativo en variables afectivas del aprendizaje.

En este sentido, el presente estudio aporta evidencia empírica en el contexto latinoamericano sobre la efectividad de la gamificación mediada por inteligencia artificial como estrategia para fortalecer la motivación académica, ampliando los hallazgos reportados en la literatura internacional.

## **CONCLUSIÓN**

Los resultados del presente estudio permiten concluir que la gamificación mediada por inteligencia artificial incide de manera significativa en la motivación académica de los estudiantes de bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura. La evidencia empírica obtenida a partir del diseño cuasi experimental demuestra un incremento notable en los niveles de motivación del grupo experimental, en contraste con la estabilidad observada en el grupo control.

Desde una perspectiva pedagógica, estos hallazgos evidencian que la integración de estrategias innovadoras basadas en gamificación e inteligencia artificial contribuye a fortalecer la participación, el compromiso y el interés de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. En particular, la posibilidad de personalizar las actividades, ofrecer retroalimentación inmediata y generar entornos interactivos favorece el desarrollo de experiencias educativas más significativas.

Asimismo, los resultados ponen de manifiesto la necesidad de replantear las metodologías tradicionales en la enseñanza de Lengua y Literatura, especialmente en contextos donde la motivación académica representa un desafío persistente. En este sentido, la incorporación de tecnologías emergentes no solo responde a tendencias educativas actuales, sino que constituye una alternativa efectiva para mejorar los procesos formativos.

Finalmente, el estudio aporta evidencia empírica relevante en el contexto latinoamericano sobre el uso de la gamificación mediada por inteligencia artificial como estrategia pedagógica para potenciar la motivación académica. Se recomienda, como línea futura de investigación, analizar su impacto en otras variables educativas, tales como el rendimiento académico, la comprensión lectora y el desarrollo del pensamiento crítico, así como ampliar su aplicación a diferentes niveles educativos y contextos formativos.

## **REFERENCIAS**

Acuña, D., Lapo, J., Poveda, F., & Romero, E. (2025). La motivación por aprender y su efecto en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica superior. *REINCSOL*, 4(7), 549–573.

<https://www.reincisol.com/ojs/index.php/reincisol/article/view/581/1265>

Banco Interamericano de Desarrollo. (2023). *América Latina y el Caribe en PISA 2022*. <https://publications.iadb.org/es/publications/spanish/viewer/America-Latina-y-el-Caribe-en-PISA-2022>

Borja, L. (2024). Integración de la inteligencia artificial en la educación de ingeniería industrial: Retos y oportunidades en la Universidad de Guayaquil. *Multidisciplinary Journal Educational Regent*, 1(1), 1–14.

[https://estrellaediciones.com/index.php/educational\\_regent/article/view/28/49](https://estrellaediciones.com/index.php/educational_regent/article/view/28/49)

Estrella, Á., Abad, L., Moreira, N., Álvarez, D., Naula, J., & Rivadeneira, J. (2025). Aplicación de la inteligencia artificial y gamificación para el aprendizaje en estudiantes con necesidades educativas específicas en lenguaje. *Vitalia. Revista Científica y Académica*, 6(2), 382–418.

<https://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/608/1408>

Gómez, J. R., Delgado, L. P., Chiappe, A., & González, E. O. (2024). Gamifying learning with AI: A pathway to 21st-century skills. *Journal of Research in Childhood Education*, 39(4), 735–750. <https://doi.org/10.1080/02568543.2024.2421974>

Guerra, M. (2025). El impacto de la gamificación potenciada por IA. *Observatorio del Tecnológico de Monterrey*. <https://observatorio.tec.mx/el-impacto-de-la-gamificacion-potenciada-por-ia/>

Hamdan, A. H., Ayasrah, M. N., Khasawneh, M. A. S., Obeidat, L. M., & Obeidat, S. S. (2025). AI-enhanced gamification in education: Developing and validating a scale for measuring engagement and motivation among secondary school students. *European Journal of Education*, 60(3). <https://doi.org/10.1111/ejed.70153>

Macías, G., & Merederos, M. (2024). Gamificación y desempeño escolar en Lengua y Literatura en estudiantes con trastorno por déficit de atención (TDA). *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), 1720–1734.

OECD. (2022). *Student engagement and motivation*. <https://www.oecd.org/en/topics/sub-issues/student-engagement-and-motivation.html>

Rivas, A. (2025). *La llegada de la inteligencia artificial a la educación en América Latina: En construcción*. OEI–ProFuturo. <https://oei.int>

Serrato, E. (2021). *Motivación académica y compromiso estudiantil en el Instituto Superior Pedagógico Público María Madre* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe>

Torres, J. Y., Ferretti, G. L., Aucapiñas, A. P., & Proaño, K. E. (2025). Inteligencia artificial en lengua y literatura en la educación: Una revisión sistemática. *RECIAMUC*, 9(2), 231–247. [https://doi.org/10.26820/reciamuc/9.\(2\).abril.2025.231-247](https://doi.org/10.26820/reciamuc/9.(2).abril.2025.231-247)

### CARTA DE ACEPTACIÓN

Por medio de la presente la Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades ([LATAM](#)), con ISSN en línea: 2789-3855 y DOI 10.56712, con indexaciones en son Dialnet, Latindex directorio, Google académico, Base, Livre, Latinrev, Crossref, MIAR y ERIHPlus y perteneciente a la Red de Investigadores Latinoamericanos ([REDILAT](#)) certifica que:

Título del artículo: **Incidencia de la gamificación mediada por Inteligencia Artificial en la motivación académica de estudiantes de bachillerato en Lengua y Literatura.**

Autoras: Lina Cervantes Alava y Graciela Josefina Castro Castillo.

Área temática: Ciencias de la Educación.

ha sido evaluado y aprobado mediante el sistema de evaluación por pares de doble ciego (double-blind peer review), y la revisión anti plagio vía software de índice de similitud, cumpliendo con los estándares de aprobación establecidos por el Comité Editorial para su publicación.

Se expide la presente constancia a los 20 días del mes de abril del año 2026.



*Dr. Anton Peter Baron*

Editor en jefe

LATAM - Revista Latinoamericana de  
Ciencias Sociales y Humanidades

# UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

*¡Evolución académica!*

@UNEMIEcuador

