

**INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN DE ESTUDIANTES DE  
SÉPTIMO GRADO, GUAYAQUIL**  
**INFLUENCE OF GAMIFICATION ON THE MOTIVATION OF SEVENTH-GRADE  
STUDENTS, GUAYAQUIL**

**Autores:** <sup>1</sup>Selene Yarisel Aguilar Aguilar, <sup>2</sup>Janeth Lucía Aguirre Valarezo, <sup>3</sup>Sandra Cecilia Torres Rivas <sup>4</sup>Jessica Mariela Carvajal Morales.

<sup>1</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-3540-5635>

<sup>2</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0003-8545-1416>

<sup>3</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-6395-2338>

<sup>4</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-6692-1775>

<sup>1</sup>E-mail de contacto: [sagUILARA2@unemi.edu.ec](mailto:sagUILARA2@unemi.edu.ec)

<sup>2</sup>E-mail de contacto: [storresR3@unemi.edu.ec](mailto:storresR3@unemi.edu.ec)

<sup>3</sup>E-mail de contacto: [jaguirrev3@unemi.edu.ec](mailto:jaguirrev3@unemi.edu.ec)

<sup>4</sup>E-mail de contacto: [jcarvajalm4@unemi.edu.ec](mailto:jcarvajalm4@unemi.edu.ec)

Afilación: <sup>1\*2\*3\*4\*</sup>Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

Artículo recibido: 27 de Octubre del 2025

Artículo revisado: 29 de Octubre del 2025

Artículo aprobado: 3 de Noviembre del 2025

<sup>1</sup>Estudiante de Octavo semestre de la carrera de Educación Básica en línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

<sup>2</sup>Estudiante de Octavo semestre de la carrera de Educación Básica en línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

<sup>3</sup>Estudiante de Octavo semestre de la carrera de Educación Básica en línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

<sup>4</sup> Magíster en Educación Básica graduada de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador). Magíster en Sistemas de Información Gerencial por la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, (Ecuador). Ingeniera en Estadística Informática de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, (Ecuador).

## Resumen

El objetivo del presente estudio fue identificar la influencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Dr. Agustín Vera Loor, en la ciudad de Guayaquil, durante el periodo 2025 - 2026. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con un diseño no experimental y alcance descriptivo-transaccional. La población estuvo conformada por 32 estudiantes de entre 11 y 12 años, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento un cuestionario estructurado de 30 ítems en escala ordinal. Los resultados demostraron que la gamificación influye positivamente en la motivación del estudiantado, alcanzando un nivel medio-alto con un 69% de respuestas en la opción "siempre". La dimensión de recompensa presentó un nivel alto con el 72%, mientras que el trabajo en equipo obtuvo un 71%,

evidenciando su impacto en la motivación intrínseca. En contraste, la dinámica de la competición mostró una incidencia media del 64% en la desmotivación. Se concluye que la gamificación, aplicada de manera equilibrada, fortalece tanto la motivación intrínseca como la extrínseca, fomenta la cooperación y el compromiso, y constituye una estrategia pedagógica eficaz para mejorar la participación y el rendimiento académico de los estudiantes en educación básica.

**Palabras clave:** Gamificación, Motivación, Educación básica, Estrategias pedagógicas, Aprendizaje significativo.

## Abstract

The objective of this study was to identify the influence of gamification on the motivation of seventh-grade students at the Dr. Agustín Vera Loor Elementary School in Guayaquil, during the period from 2025 to 2026. The research was conducted using a basic, quantitative approach, with a non-experimental design and a descriptive-transactional scope. The population consisted of 32 students between the ages of 11

and 12, selected through non-probability convenience sampling. Data collection was conducted using a survey technique and a structured 30-item ordinal scale questionnaire. The results demonstrated that gamification positively influences student motivation, reaching a medium-high level with 69% of responses choosing the "always" option. The reward dimension presented a high level at 72%, while teamwork obtained 71%, demonstrating its impact on intrinsic motivation. In contrast, the dynamics of competition showed an average incidence of 64% in demotivation. It is concluded that gamification, when applied in a balanced manner, strengthens both intrinsic and extrinsic motivation, fosters cooperation and commitment, and constitutes an effective pedagogical strategy for improving student participation and academic performance in basic education.

**Keywords:** Gamification, Motivation, Basic education, Pedagogical strategies, Meaningful learning.

### **Sumário**

O objetivo deste estudo foi identificar a influência da gamificação na motivação de alunos do sétimo ano da Escola Primária Dr. Agustín Vera Loor, em Guayaquil, durante o período de 2025 a 2026. A pesquisa foi realizada utilizando uma abordagem quantitativa básica, com um delineamento não experimental e um escopo descriptivo-transacional. A população foi composta por 32 alunos entre 11 e 12 anos, selecionados por meio de amostragem não probabilística por conveniência. A coleta de dados foi realizada utilizando uma técnica de levantamento e um questionário estruturado de escala ordinal de 30 itens. Os resultados demonstraram que a gamificação influencia positivamente a motivação dos alunos, atingindo um nível médio-alto com 69% das respostas escolhendo a opção "sempre". A dimensão recompensa apresentou um nível alto de 72%, enquanto o trabalho em equipe obteve 71%, demonstrando seu impacto na motivação intrínseca. Em

contraste, a dinâmica da competição mostrou uma incidência média de 64% na desmotivação. Conclui-se que a gamificação, quando aplicada de forma equilibrada, fortalece a motivação intrínseca e extrínseca, fomenta a cooperação e o comprometimento, constituindo-se em uma estratégia pedagógica eficaz para aprimorar a participação e o desempenho acadêmico dos alunos na educação básica.

**Palavras-chave:** Gamificação, Motivação, Educação básica, Estratégias pedagógicas, Aprendizagem significativa.

### **Introducción**

A nivel mundial, en Turquía et al. (2023), realizaron un estudio cuasi-experimental con 90 estudiantes divididos en un grupo experimental (49), que empleó materiales gamificados y un grupo control (41), que trabajó con videos, durante cuatro semanas. En el área de motivación, los resultados mostraron un incremento en las medias del grupo experimental de 3,49 a 3,86 y también en el grupo control de 3,35 a 3,43, sin diferencias estadísticamente significativas entre ambos. En cuanto al logro académico, las puntuaciones del grupo experimental pasaron de 30,86 a 51,92, mientras que en el grupo control aumentaron de 23,80 a 42,54, sin encontrarse interacción en el análisis de varianza. Estos hallazgos indican que no hubo diferencias en la motivación ni en el rendimiento académico entre los estudiantes que usaron materiales gamificados y los que trabajaron con videos tradicionales. Sin embargo, los estudiantes que utilizaron materiales gamificados expresaron opiniones mayoritariamente positivas sobre su experiencia, destacando que la gamificación resultó atractiva y útil como recurso educativo.

En España, investigaciones sobre gamificación en la educación evidencian resultados cuantificables en la motivación y el rendimiento académico. Alonso et al. (2021), se centran en

el análisis de 332 artículos publicados en Web of Science entre 2016 y 2020, de los cuales 16 investigaciones empíricas cumplían los criterios de aplicación en contextos reales. Los hallazgos muestran que el 100% de los casos analizados reportaron mejoras en la motivación y la participación del alumnado, y en la mayoría de ellos también se observaron avances en el rendimiento académico. Asimismo, se destacó que la gamificación combinada con metodologías activas como flipped classroom, potencia aún más los efectos en el aprendizaje.

En Panamá, González y Arrocha (2025), señalan que la implementación de estrategias de gamificación en estudiantes de premedia tiene un efecto positivo en su motivación y aprendizaje. El estudio se llevó a cabo en la Escuela Icanti, ubicada en la Comarca Madugandí, donde los estudiantes se enfrentan a desafíos educativos relacionados con el bilingüismo y la interculturalidad. La investigación incluyó a 58 estudiantes que participaron en actividades gamificadas diseñadas para integrar elementos culturales y educativos. Los resultados mostraron que el 66% de los estudiantes reportaron un aumento en su motivación hacia el aprendizaje, mientras que el 74% percibieron que las actividades reflejaban su cultura e idioma, lo que demuestra que la gamificación es una herramienta eficaz no solo para mejorar la motivación, sino también para promover un aprendizaje significativo en contextos interculturales y bilingües. A nivel nacional en Ecuador, varios estudios recientes evidencian proporciones y mejoras concretas en la motivación y el rendimiento de estudiantes de séptimo grado gracias a la gamificación. Ortiz (2022), desarrolló una investigación en la Unidad Educativa José Mejía Lequerica, en la ciudad de Latacunga, con una muestra de 18 estudiantes

de séptimo grado. En este estudio se aplicó una estrategia gamificada en el área de Matemáticas, comparando los resultados académicos antes y después de la intervención. Los datos muestran que el promedio de calificaciones pasó de 4.5/10 antes de aplicar la gamificación a 7.8/10 una vez finalizada la implementación, lo que representa una mejora académica sustancial del 78%. Esta evidencia sugiere que la gamificación no solo fomenta el interés en los contenidos, sino que también incide positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes en educación básica.

Igualmente, en una investigación llevada a cabo en la ciudad de Cuenca et al. (2024), aplicaron un diseño cuasi-experimental con 66 estudiantes de décimo grado en la Unidad Educativa “República del Ecuador”, durante 16 sesiones de Educación Física. Los resultados cuantitativos reflejaron que en el grupo experimental la motivación intrínseca aumentó en un 32 %, la percepción de competencia en un 27 % y la autonomía en un 25 %, mientras que el grupo control mantuvo niveles similares a los iniciales. Estos hallazgos demuestran que la gamificación potencia la motivación estudiantil y fomenta aprendizajes más activos y participativos. En el cantón Pedro Carbo, Alay et al. (2025), realizaron un estudio con 52 estudiantes de educación básica para analizar la gamificación como estrategia motivacional. Los resultados cuantitativos mostraron que antes de la intervención un 41% de los alumnos presentaba motivación baja y solo un 28% motivación alta. Tras la aplicación de la estrategia gamificada, el porcentaje de estudiantes con motivación alta se elevó al 76%, mientras que la motivación baja descendió al 12%. Estos datos evidencian que la gamificación incrementa de forma significativa

el interés y la participación estudiantil en el aula. A nivel local en la Unidad Educativa Dr. Agustín Vera Loor de la ciudad de Guayaquil, los estudiantes de séptimo grado presentan variaciones en su motivación hacia las actividades escolares, lo que puede afectar su rendimiento académico y participación en clase. La falta de interés por algunas asignaturas evidencia la necesidad de explorar estrategias que ayuden a incrementar la motivación de los alumnos. En este sentido, Castillo et al. (2022), manifiestan que el uso de la gamificación puede ser un método útil para que los educadores inspiren a sus estudiantes durante las clases y actividades, se sugiere que esté en consonancia con el currículo.

De acuerdo con Moreno (2021), emplear la gamificación como enfoque pedagógico en el aula favorece el proceso de aprendizaje del alumno, puesto que incentiva su motivación y posibilita que adquiera y asimile el conocimiento de manera lúdica y en un entorno en el que se da la interacción con sus compañeros y la comunicación. Además, el hecho de que el alumno muestre interés por aprender y mejorar, mientras obtiene recompensas por su avance, significa que en cada lección no solo se refleja su esfuerzo en una calificación final. Como aspecto esencial, y en coherencia con la literatura científica, es necesario conceptualizar la variable independiente, donde se expone que; según Paez (2022), la gamificación se relaciona con la educación en diferentes áreas, con el fin de mejorar la motivación, la atención y el desarrollo personal. Aspectos que se fomentan a través de los juegos individuales y grupales. Se trata de una herramienta que se puede integrar en el ámbito educativo y obtener resultados significativos al utilizar al máximo su potencial, brindando un enfoque lúdico. Con

este método se crea un entorno de competencia estimulante, contribuye al fortalecimiento de habilidades y conocimientos específicos, permite trabajar diferentes aspectos cognitivos.

Para Zambrano et al. (2020), la gamificación es una herramienta innovadora que promueve el aprendizaje autorregulado y busca alcanzar la valorización del progreso de la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en tiempo real y de manera personalizada. Asimismo, el término gamificación o también conocido como estrategias de ludificación, proviene del inglés game, que significa juego, haciendo mención del uso de mecánicas de juegos con la finalidad de fomentar la motivación. Por otro lado, Malvasi y Recio (2022), señalan que la gamificación consiste en aplicar elementos, mecánicas y dinámicas propias de los juegos (como retos, recompensas, niveles o narrativas) en contextos no lúdicos, como la educación. Su objetivo es motivar, involucrar y apoyar el aprendizaje de los estudiantes. En el ámbito escolar, se proyecta como una estrategia innovadora que puede enriquecer la enseñanza, generar experiencias atractivas y favorecer la adquisición de contenidos curriculares, aunque requiere formación docente para aplicarse de manera consciente y efectiva.

En cuanto al modelo investigativo aplicado a la variable independiente, enfocado en la gamificación, fue Calbacho (2022), quien menciona que es una metodología de enseñanza – aprendizaje, la cual integra estrategias y elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, con la finalidad de incrementar la motivación, favorecer la participación activa, mejorar el aprendizaje y promover cambios de comportamiento a través de experiencias significativas y motivadoras. Esta metodología contribuye a potenciar el interés de los

estudiantes, generar un entorno más dinámico y fortalecer competencias transversales como la colaboración, la creatividad y la resolución de problemas. La dimensión que referencia el sistema de recompensas según Gómez y Ávila (2021), aportará a la motivación de los estudiantes además de estimular la competitividad, sentimiento de logro y cumplir misiones, es muy importante recordarles a los estudiantes que está permitido equivocarse porque esto ayuda a fortalecer los conocimientos y sus habilidades, además se deben encaminar las actividades de tal manera que todos puedan recibir puntos o una recompensa, evitando baja autoestima. En cuanto a la dimensión de la dinámica de la competición, Coronado y Vilchez (2024), mencionan que la gamificación es una estrategia fundamental en desarrollo de la competencia histórica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo - profesional con el fin de conseguir mejores resultados, estableciendo dinámicas como preguntas, la participación activa y retos que motiven al estudiante. Olmedo et al. (2024), destacan que la dimensión enfocada en el trabajo en equipo permite que la gamificación en el ámbito educativo genere resultados positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, potenciando la adquisición de habilidades para enfrentar desafíos y resolver problemas en conjunto con responsabilidad, cooperación y comunicación efectiva. Estas dinámicas fortalecen la cohesión grupal, incrementando la motivación intrínseca y fomentando un aula participativa.

Bajo esta perspectiva, la variable independiente se sustenta en fundamentos epistemológicos. En línea con ello, la gamificación tiene varios beneficios: establece objetivos claros, transforma el aprendizaje en juego, propone

retos y competencia motivadora. Según Mallitasig y Freire (2020), La Teoría de Flujo, desarrollado por Mihály Csíkszentmihályi (1970), que dio paso a la gamificación, menciona que una persona disfruta tanto de una actividad que se concentra en el proceso más que en el resultado final. De esta manera, esta teoría establece que la gamificación actúa como una técnica para captar el interés y la motivación de las personas para que participen en actividades que consideran agradables y atractivas. Por otro lado, Acedo et al. (2022), menciona la Teoría de Piaget (1956), donde declara que el juego es fundamental en la inteligencia infantil, reflejando la adaptación a la realidad en cada etapa de desarrollo, describe tres tipos de juego en el desarrollo del pensamiento: el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado. El juego de ejercicio se enfoca en el placer de la acción, mientras que el juego simbólico permite a los niños imaginar realidades inventadas. El juego reglado implica acuerdo dentro de un grupo. Las etapas del juego según Piaget son: Sensoriomotor (0 a 2 años), donde se repiten acciones; Pre operacional (2 a 7 años), con juegos de roles; Operatorio concreto (7 a 12 años), con reglas simples y construcción de grupos; y Operatorio formal (12 a 16 años), que incluye reglas complejas.

Según como menciona Li et al. (2024), la Teoría de la Autodeterminación, propuesta por Deci y Ryan (1985), sostiene que la motivación intrínseca se potencia al satisfacer autonomía, competencia y relación. Estudios recientes evidencian que la gamificación fortalece la motivación intrínseca y la percepción de autonomía y relación, aunque su efecto sobre la competencia es limitado. Los elementos de juego, como desafíos progresivos, retroalimentación inmediata y sistemas de

recompensas, pueden ser herramientas efectivas para incrementar la participación activa de los estudiantes y fomentar un aprendizaje más significativo. Por otro lado, la conceptualización de la variable dependiente, según Valle et al. (2025), la motivación es un proceso psicológico y educativo que impulsa al estudiante a aprender, participar y persistir en las actividades académicas; influye directamente en su rendimiento, en la adquisición de hábitos de estudio y en el desarrollo integral, al estar determinada por factores internos como el interés y la autoeficacia, así como por factores externos como el acompañamiento docente y el ambiente escolar. Por su parte, Mendoza et al. (2025), afirman que la motivación es un componente esencial en la educación porque impulsa al estudiante a participar activamente en su proceso de aprendizaje, fortalece su interés y compromiso, contribuye a su desarrollo personal y académico. En el marco del aprendizaje significativo, permite que los conocimientos sean asimilados y aplicados a la vida cotidiana, potenciando la autonomía, la autoestima y la capacidad crítica. Asimismo, depende tanto de factores intrínsecos, como el interés genuino por aprender, como de factores extrínsecos, relacionados con el apoyo docente, familiar y el ambiente escolar.

Amaya et al. (2024), mencionan que la motivación es una habilidad fundamental que permite a las personas mantener una actitud activa y perseverante para alcanzar sus objetivos académicos. En el contexto educativo, se presenta como un elemento interno esencial dentro de los diseños de aprendizaje, que posibilita planificar mejor las actividades, fortalecer la interacción en el aula y promover un aprendizaje significativo. En cuanto al modelo investigativo aplicado a la variable

dependiente, se considera a Rivera y González (2024), quienes definen a la motivación como un constructo psicológico que impulsa a la persona a la acción, le da dirección e intensidad, y sostiene su esfuerzo en el tiempo. En el ámbito docente y estudiantil, puede manifestarse de forma intrínseca (vocación, o gusto por aprender) o también de manera extrínseca (remuneración, reconocimiento, logros), considerando que puede verse afectada por la desmotivación, entendida como la ausencia de interés para mantener la acción o por aprender. En lo que respecta a la dimensión de la motivación intrínseca según Barrionuevo et al. (2024), es aquella que se ve impulsada por la gamificación, la cual es esencial para el aprendizaje efectivo y sostenido. Cuando los estudiantes encuentran placer en desarrollar sus habilidades y aprender por satisfacción propia sin necesidad de recompensas permiten mejorar su desempeño.

Para Achilie et al. (2024), la dimensión de la motivación extrínseca es impulsada por las recompensas. Estas recompensas pueden ser tangibles, como calificaciones, incentivos, elogios o reconocimientos. La gamificación que utiliza la motivación extrínseca impulsa a mejorar la autoestima y la conducta de los estudiantes, fomentando su participación en el proceso de aprendizaje, el cual puede generar un ambiente en el que los estudiantes se sientan motivados a superar retos. En cuanto a la dimensión de la desmotivación en los estudiantes García et al. (2024), mencionan que genera un impacto negativo, tanto en el desarrollo personal como en su desempeño académico, evidenciando ausencia de interés por aprender, desinterés estatal por parte de las autoridades de turno, así como también la falta de recursos para innovar en las clases. Además, esta situación no solo limita la adquisición de

conocimientos, sino que también repercute en la autoestima, en la participación activa y en la disposición para enfrentar nuevos retos. Del mismo modo, Mendoza (2022), hace mención donde Maslow (1943), formula en su Teoría de la Jerarquía de Necesidades y defiende que conforme se satisfacen las necesidades básicas, los seres humanos desarrollan necesidades y deseos más elevados, esta teoría establece que el ser humano tiene la inclinación innata de querer ser entendido a partir de su motivación por un propósito, similar a un trayecto, lo que lleva a la realización de un proyecto vital. Cuando se aplica esto a un estudiante, es importante examinar todo este proceso desde la perspectiva de un educador, planteando la interrogante: ¿qué acciones se implementan para incentivar al alumno?

Según Villagómez et al. (2023), la Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura (1977), sostiene que el aprendizaje ocurre a través de la observación, imitación y modelado de comportamientos, actitudes y emociones de los demás. En este contexto, la motivación juega un papel importante, ya que la expectativa de éxito influye en la disposición de los individuos para realizar una tarea. La autoeficacia, definida como la creencia en la propia capacidad para organizar y ejecutar las acciones necesarias para alcanzar metas, es un componente central de esta teoría. Estudios recientes han demostrado que niveles elevados de autoeficacia están asociados con una mayor motivación para aprender y un mejor rendimiento académico en estudiantes. Justiniano y Cancino (2024), hacen referencia a la Teoría de la Expectativa de Vroom (1964), sostiene que la motivación humana depende de tres factores clave: la expectativa, entendida como la creencia de que el esfuerzo conducirá a un rendimiento exitoso; la instrumentalidad, o la creencia de que el

rendimiento exitoso conducirá a recompensas deseadas; y la valencia, que representa el valor que el individuo asigna a las recompensas obtenidas. Esta teoría destaca que los estudiantes estarán más motivados para aprender si creen que sus esfuerzos conducirán a un buen rendimiento, que ese rendimiento será recompensado y que las recompensas son valiosas para ellos.

Con dicha premisa, el estudio se justifica considerando que la influencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes de séptimo grado es de gran relevancia social, debido a que la educación no solo constituye un derecho fundamental, sino también un eje de desarrollo humano y social. La motivación académica incide en la permanencia escolar, reducción de conductas disruptivas y en la construcción de hábitos de estudio que trascienden el ámbito educativo y se reflejan en la vida familiar y comunitaria. Es así como Toala et al. (2025), destacan que la implementación de estrategias innovadoras como la gamificación fortalece la participación de los estudiantes, fomenta el trabajo colaborativo y desarrolla competencias socioemocionales que son esenciales para la convivencia social. Desde el ámbito pedagógico, la motivación es un componente esencial en los procesos de aprendizaje, especialmente en niveles educativos intermedios como séptimo grado, donde los alumnos experimentan cambios cognitivos, emocionales y sociales, pedagógicamente, al potenciar tanto la motivación intrínseca como la extrínseca, la gamificación puede mejorar la concentración, la autoeficacia y la autoestima académica, así como fomentar habilidades sociales, cooperativas y de resolución de problemas. Un estudio realizado por Jaramillo et al. (2024), determinan que la gamificación

influye significativamente en la motivación de los estudiantes, facilita la asimilación de conocimientos, el fortalecimiento de competencias académicas y el incremento de la participación activa.

A nivel práctico, esta investigación permitió identificar los elementos de la gamificación que motivan a los estudiantes de séptimo grado y conocer cómo se debe aplicarlos en el aula. Sus resultados aportan evidencias para que los docentes diseñen actividades más dinámicas, efectivas e innovadoras, permitiendo fortalecer la participación activa, el interés y el rendimiento académico. Según Mula et al. (2022), la gamificación incrementa la motivación, favorece la participación y el compromiso de los estudiantes, lo que se traduce en un mejor desempeño académico y en un aprendizaje atractivo. En definitiva, los hallazgos dan paso a la transformación de la práctica educativa diaria: mejorar la dinámica de clase, reducir la desmotivación, incrementar la participación y mejorar el rendimiento académico. La investigación sobre la influencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes de séptimo grado resultó pertinente porque responde a las necesidades actuales del sistema educativo, las cuales demandan estrategias innovadoras para enfrentar la desmotivación y la baja participación estudiantil. Según Ratinho et al. (2023), la gamificación, cuando se diseña y aplica de manera adecuada, incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes en contextos escolares, revisiones sistemáticas recientes reportan efectos positivos sobre la motivación, aunque subrayan la necesidad de un diseño pedagógico que prevenga la pérdida de interés a largo plazo. En correspondencia con lo planteado, la pregunta de estudio se sitúa en; ¿Cuál es la influencia de la gamificación en la

motivación de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Dr. Agustín Vera Loor, Guayaquil, 2025? En coherencia con la problemática identificada, los objetivos de la investigación se orientan a: General; Identificar la influencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Dr. Agustín Vera Loor, Guayaquil, 2025. Específicos; identificar el impacto de la dimensión de recompensa en la motivación extrínseca de los estudiantes; definir cómo la dinámica de la competición incide en la desmotivación del objeto de estudio; Y, establecer la influencia del trabajo en equipo en la motivación intrínseca de la unidad de análisis.

### **Materiales y Métodos**

La tipología del presente estudio se basa en una investigación básica, la cual se centró en determinar y generar un conocimiento científico. El enfoque seleccionado es cuantitativo, el cual nos permitió comprender la problemática desde datos cuantificables y científicos acerca de la influencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes. El diseño de la presente investigación es no experimental, en este sentido se aplicó mediante la observación y el análisis de la influencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes. El alcance es descriptivo-transaccional, se centra en caracterizar los niveles de motivación de los estudiantes de séptimo grado frente a las estrategias de gamificación. El diseño transaccional se justifica porque la recolección de la información se realiza en un único momento, a través de la aplicación de encuestas. El grupo de personas seleccionadas objeto de este estudio son los estudiantes de séptimo grado, conformado de edades de 11 a 12 años de la Escuela Educativa Dr. Agustín Vera Loor,

debido a sus características demográficas y nivel educativo. La muestra establecida para este análisis es de 32 estudiantes de la Unidad Educativa Dr. Agustín Vera Loor que contaron con autorización de sus representantes para participar. El tamaño de la muestra se consideró adecuado para la recolección de datos y la viabilidad del estudio. En este sentido, se ha usado el muestreo no probabilístico por conveniencia, el cual se eligió por ser el método más práctico y accesible, puesto que no se ha necesitado ninguna fórmula para realizar la selección de la muestra, donde han influido los requisitos esenciales de todos los estudiantes de séptimo grado. La selección se basó en la disponibilidad de los estudiantes de séptimo grado de la escuela Dr. Agustín Vera Loor y en la cooperación de la institución, lo que facilitó el proceso de recolección de datos.

Para el desarrollo de esta investigación se utilizó la encuesta, esta técnica nos permitió recoger información directamente de los estudiantes de manera rápida y eficiente, facilitando el proceso para generar y obtener los resultados acerca de la influencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes. El instrumento con el que se efectuó la presente investigación es el cuestionario, el cual consta de 30 preguntas cerradas que han sido elaboradas en escala ordinal, con las opciones de respuesta siempre, a veces y nunca. Para medir las dimensiones de las variables se realizó la revisión de estudios. Para garantizar su validez de contenido, el cuestionario fue sometido al juicio de cuatro expertos. En la variable independiente correspondiente a la gamificación, se eligió como modelo teórico a Calbacho (2022), quien considera la dimensión de recompensa y se subdivide en los indicadores; logros, misiones y puntos, asimismo la dimensión de la dinámica

de la competición con sus indicadores; preguntas correctas, participación y retos, por último, la dimensión de trabajo en equipo con los indicadores; responsabilidad, cooperación y comunicación. Por otro lado, la variable dependiente la cual es la motivación, se sustenta con el modelo teórico de Rivera y González (2024), en la cual se elige la dimensión de motivación intrínseca con sus respectivos indicadores; habilidades, satisfacción propia y desempeño, de igual manera la dimensión de motivación extrínseca con los indicadores; incentivos, mejorar la autoestima y conducta, para finalizar la dimensión de desmotivación con los indicadores; ausencia de interés, desinterés, estatal y falta de recursos.

Durante el desarrollo de la investigación, se inició con la identificación y formulación del problema de estudio. Posteriormente, se realizó una revisión exhaustiva de las fuentes de información existentes relacionadas con el tema, lo que permitió obtener un modelo teórico de las dimensiones y recopilar información sobre los antecedentes y teorías sustantivas vinculadas al problema. En la metodología se estableció el tipo y alcance de la investigación, así como los objetivos, especificando los logros esperados y los resultados deseados. La población seleccionada fue una muestra representativa de 32 estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa “Dr. Agustín Vera Loor”. Los datos se recopilaron a través de un cuestionario estructurado de 30 preguntas cerradas, formuladas en escala ordinal con las opciones de respuesta: siempre, a veces y nunca. El procedimiento de aplicación se realizó de forma física a los 32 estudiantes, quienes completaron el cuestionario en un tiempo promedio de 30 minutos. Se implementó el instrumento mediante Google forms y se utilizó la herramienta Excel para el análisis.

Para Inguillay et al. (2020), es importante que la ética esté presente en el desarrollo humano y en la investigación científica. Cuando se planea una investigación, se debe abordar una necesidad y buscar la verdad mediante el conocimiento. Además, es esencial que haya coherencia ética para asegurar que los resultados beneficien al ser humano. Dicho esto, los aspectos éticos en la investigación se manejaron siguiendo principios de la integridad científica y respeto a la dignidad humana, dado que la muestra está conformada por menores de edad se aplicaron los siguientes lineamientos. Se obtuvo la autorización (Consentimiento Informado) de los padres o representantes

legales de los 32 estudiantes. Adicionalmente, se solicitó el consentimiento verbal de cada estudiante, asegurando que comprendieran el propósito del estudio y su rol. Asimismo, se garantizó la confidencialidad de la información, los datos se recolectaron y procesaron de forma anónima, mismos que serán utilizados únicamente con fines académicos para la presente investigación, garantizando honestidad en la presentación y análisis de los resultados.

### Resultados y Discusión

A continuación, se presentan los principales resultados de la investigación:

**Tabla 1. Impacto de la dimensión de recompensa en la motivación extrínseca de los estudiantes.**

Dimensión	Ítem	Siempre (Alto)	N.	A veces (Medio)	N.	Nunca (Bajo)	N.
Recompensa	1	75%	24	18,80%	6	6,30%	2
	2	71,90%	23	21,90%	7	6,30%	2
	3	62,50%	20	28,10%	9	9,40%	3
	4	65,60%	21	25%	8	9,40%	3
	5	87,50%	28	9,40%	3	3,10%	1
Motivación Extrínseca	21	81,30%	26	12,50%	4	6,30%	2
	22	75%	24	18,80%	6	6,30%	2
	23	65,60%	21	25%	8	9,40%	3
	24	71,90%	23	21,90%	7	6,30%	2
	25	59,40%	19	34,40%	11	6,30%	2
T.		72%	22,90	22%	6,9	7%	2,2

Fuente: elaboración propia.

Después de analizar los datos de la tabla 1 sobre la influencia de la dimensión de recompensa en la motivación extrínseca de los estudiantes, se evidencia que el 72% del estudiantado siempre percibe el impacto de las recompensas en su motivación, mientras que el 22% lo percibe solo a veces. Por otro lado, un 7% de los encuestados manifestó que nunca experimenta este efecto. Considerando que la opción con mayor porcentaje corresponde a “Siempre”, y que, según la escala ordinal de logro, el rango alto se ubica entre 70 y 100, se concluye que la influencia de la dimensión de recompensa en la motivación extrínseca es alta. Esto demuestra que la mayoría de los estudiantes se sienten

impulsados por factores externos, como las recompensas, las calificaciones o el reconocimiento. Los resultados obtenidos evidencian que la dimensión de recompensa influye significativamente en la motivación extrínseca de los estudiantes, con un 72% de mayoría que manifestó sentirse impulsada por factores externos como puntos, logros o reconocimientos. Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Gómez y Ávila (2021), quienes sostienen que el sistema de recompensas fortalece el sentimiento de logro y la competitividad, al tiempo que refuerza la autoestima de los estudiantes. De igual manera, Calbacho (2022), indica que la gamificación estimula la participación activa y mejora el

aprendizaje mediante experiencias significativas que fomentan el compromiso. Asimismo, Achilie et al. (2024), afirman que la motivación extrínseca se ve impulsada por recompensas tangibles, lo que favorece la conducta positiva y la participación constante en el proceso educativo. Barriónuevo et al. (2024), destacan que la gamificación mejora la

motivación y el rendimiento académico, especialmente en entornos virtuales, al promover la autorregulación y la búsqueda del éxito académico mediante incentivos. Por lo tanto, los resultados confirman que las recompensas dentro de la gamificación actúan como un estímulo para mantener la motivación extrínseca de los estudiantes de séptimo grado.

**Tabla 2. Incidencia de la dinámica de competición en la desmotivación del objeto de estudio.**

Dimensión	Ítem	Siempre (Alto)	N.	A veces (Medio)	N.	Nunca (Bajo)	N.
Dinámica de la competición	6	78,10%	25	15,60%	5	6,30%	2
	7	62,50%	20	31,30%	10	6,30%	2
	8	81,30%	26	15,60%	5	3,10%	1
	9	65,60%	21	25%	8	9,40%	3
	10	56,30%	18	37,50%	12	6,30%	2
Desmotivación	26	62,50%	20	31,30%	10	6,30%	2
	27	59,40%	19	34,40%	11	6,30%	2
	28	50%	16	43,80%	14	6,30%	2
	29	59,40%	19	34,40%	11	6,30%	2
	30	68,80%	22	25%	8	6,30%	2
T.		64%	20,60	29%	9,4	6%	2

Fuente: elaboración propia.

Una vez analizado los resultados de la tabla 2 sobre la incidencia de la dinámica de la competición en la desmotivación del estudio investigativo se evidencia que el 64% del estudiantado siempre reconoce la incidencia de la competición en su desmotivación, mientras que el 29% la reconoce a veces. Solo un 6% manifestó que nunca reconocen esta incidencia. Dado que el porcentaje de respuesta más alto corresponde a la opción "Siempre" con un 64%, y según la escala ordinal de logro (alto de 70-100), se finiquita que la incidencia de la dinámica de la competición en la desmotivación de los estudiantes se encuentra en un nivel medio (ya que 64% se encuentra dentro del rango de 50-69). Esto sugiere que la competición es un factor de desmotivación importante, pero no dominante para la mayoría. Los resultados de la tabla 2 evidencian que la dinámica de la competición puede tener una incidencia media en la desmotivación de los

estudiantes con un porcentaje del 64%, lo cual coincide con las consideraciones metodológicas de diversos autores. Coronado y Vilchez (2024), señalan que la gamificación debe manejar adecuadamente los retos y la competencia, ya que un exceso puede generar frustración o desinterés si no se equilibran las oportunidades de éxito. De forma complementaria, García et al. (2024), sostienen que la desmotivación en los estudiantes puede surgir cuando las estrategias no se adaptan a sus necesidades, afectando su participación y autoestima.

Por su parte, Li et al. (2024), afirman que la gamificación incrementa la autonomía y conexión entre estudiantes, pero que un uso inadecuado de la competencia puede limitar el sentido de competencia saludable. Ratinho y Martins (2023), destacan que el diseño pedagógico es crucial para evitar la pérdida de

interés a largo plazo, pues una implementación incorrecta de las estrategias gamificadas puede derivar en desmotivación. En conjunto, estos aportes explican que, aunque la competencia

puede ser un factor de impulso, si no se maneja con equilibrio y propósito pedagógico puede también generar efectos contrarios en la motivación estudiantil.

**Tabla 3. Influencia del trabajo en equipo en la motivación intrínseca de la unidad de análisis.**

Dimensión	Ítem	Siempre (Alto)	N.	A veces (Medio)	N.	Nunca (Bajo)	N.
Trabajo en equipo	11	68,80%	22	28,10%	9	3,10%	1
	12	62,50%	20	28,10	9	9,40%	3
	13	78,10%	25	15,60%	5	6,30%	2
	14	68,80%	22	28,10%	9	3,10%	1
	15	75%	24	18,80%	6	6,30%	2
Motivación intrínseca	16	65,60%	21	25%	8	9,40%	3
	17	68,80%	22	28,10%	9	3,10%	1
	18	78,10%	25	15,60%	5	6,30%	2
	19	84,40%	27	12,50%	4	3,10%	1
	20	62,50%	20	28,10%	9	9,40%	3
T.		71%	28,80	23%	7,3	6%	1,9

Fuente: elaboración propia.

Tras el análisis de los resultados de la tabla 3 sobre la influencia del trabajo en equipo en la motivación intrínseca de la unidad de análisis, se evidencia que el 71% de los estudiantes siempre considera que el trabajo en equipo influye en su motivación intrínseca, mientras que el 23% lo considera a veces. Solo un 6% manifestó que nunca considera la influencia del trabajo en equipo en la motivación intrínseca. En vista de que el porcentaje de respuesta más alto corresponde a la opción "Siempre" con un 71%, y según la escala ordinal de logro (alto de 70-100), se concluye que la influencia del trabajo en equipo en la motivación intrínseca de los estudiantes se encuentra en un nivel alto. En relación con la influencia del trabajo en equipo en la motivación intrínseca, los resultados reflejan un nivel alto de 71%, evidenciando que la cooperación y la responsabilidad compartida fortalecen la disposición al aprendizaje. Esto se respalda en lo planteado por Olmedo et al. (2024), quienes subrayan que el trabajo en equipo dentro de la gamificación favorece la comunicación, la cooperación y la cohesión grupal, incrementando la motivación intrínseca. Asimismo, Rivera y González (2024), explican

que la motivación intrínseca surge del interés genuino y la satisfacción personal, aspectos que se potencian cuando los estudiantes participan de manera activa y colaborativa. Barrionuevo et al. (2024), también señalan que la motivación intrínseca es esencial para el aprendizaje sostenido, permite disfrutar del proceso educativo sin depender de recompensas externas. Calbacho (2022), considera que la gamificación promueve un entorno dinámico que estimula la participación activa y la adquisición de competencias sociales y cognitivas, lo cual se evidencia en los resultados obtenidos. Por tanto, la dimensión del trabajo en equipo se consolida como un componente fundamental para fortalecer la motivación intrínseca de los estudiantes, al promover experiencias colectivas de aprendizaje. La Tabla 4 presenta los resultados del análisis sobre la influencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes, considerando tanto factores internos como externos. Se evaluaron dimensiones clave como recompensa, dinámica de competición, trabajo en equipo, motivación intrínseca, motivación extrínseca y desmotivación. Los porcentajes

obtenidos permiten identificar patrones de participación y respuesta emocional frente a actividades gamificadas. Estos datos

constituyen una base sólida para comprender el impacto de estrategias lúdicas en el contexto educativo.

**Tabla 4. Influencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes.**

Dimensión	Ítem	Siempre (Alto)	N.	A veces (Medio)	N.	Nunca (Bajo)	N.
Recompensa	1	75%	24	18,80%	6	6,30%	2
	2	71,90%	23	21,90%	7	6,30%	2
	3	62,50%	20	28,10%	9	9,40%	3
	4	65,60%	21	25%	8	9,40%	3
	5	87,50%	28	9,40%	3	3,10%	1
Dinámica de la competición	6	78,10%	25	15,60%	5	6,30%	2
	7	62,50%	20	31,30%	10	6,30%	2
	8	81,30%	26	15,60%	5	3,10%	1
	9	65,60%	21	25%	8	9,40%	3
	10	56,30%	18	37,50%	12	6,30%	2
Trabajo en equipo	11	68,80%	22	28,10%	9	3,10%	1
	12	62,50%	20	28,10%	9	9,40%	3
	13	78,10%	25	15,60%	5	6,30%	2
	14	68,80%	22	28,10%	9	3,10%	1
	15	75%	24	18,80%	6	6,30%	2
Motivación intrínseca	16	65,60%	21	25%	8	9,40%	3
	17	68,80%	22	28,10%	9	3,10%	1
	18	78,10%	25	15,60%	5	6,30%	2
	19	84,40%	27	12,50%	4	3,10%	1
	20	62,50%	20	28,10%	9	9,40%	3
Motivación extrínseca	21	81,30%	26	12,50%	4	6,30%	2
	22	75%	24	18,80%	6	6,30%	2
	23	65,60%	21	25%	8	9,40%	3
	24	71,90%	23	21,90%	7	6,30%	2
	25	59,40%	19	34,40%	11	6,30%	2
Desmotivación	26	62,50%	20	31,30%	10	6,30%	2
	27	59,40%	19	34,40%	11	6,30%	2
	28	50%	16	43,80%	14	6,30%	2
	29	59,40%	19	34,40%	11	6,30%	2
	30	68,80%	22	25%	8	6,30%	2
T.		69%	22,10	25%	7,87	6%	2,03

Fuente: elaboración propia.

Al examinar los resultados sobre la influencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes, se evidencia que el 69% del estudiantado siempre considera que la gamificación influye positivamente en su motivación, mientras que el 25% lo considera a veces. Solo un 6% manifestó que nunca considera la influencia de la gamificación en la motivación. Considerando que el porcentaje de respuesta más alto corresponde a la opción "Siempre" con un 69%, y según la escala ordinal de logro (medio de 50-69, alto de 70-100), se finaliza que la influencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes se encuentra en un nivel medio - alto

(justo en el límite del nivel medio, siendo el 69% el valor predominante). Esto sugiere que la implementación de elementos de juego tiene un efecto altamente positivo en la motivación general del estudiantado de séptimo año. Los resultados finales demuestran que la gamificación tiene una influencia positiva de nivel medio-alto en la motivación general de los estudiantes con el porcentaje del 69%, lo que coincide con diversas investigaciones previas. Según Páez (2022), la gamificación favorece la atención y el desarrollo personal mediante entornos lúdicos que estimulan la motivación sostenida. De igual modo, Malvasi y Recio (2022), destacan que integrar elementos de

juego como retos, niveles y recompensas fomenta el compromiso y la participación activa en los contextos educativos. Jaramillo et al. (2024), confirman que la gamificación incrementa la motivación, facilita la asimilación de conocimientos y fortalece las competencias académicas de los estudiantes. Toala et al. (2025), evidencian que esta metodología impulsa las competencias socioemocionales, mejora la convivencia y potencia el interés por aprender. En síntesis, los hallazgos de la presente investigación corroboran que la gamificación, aplicada de manera equilibrada y contextualizada, actúa como un recurso pedagógico eficaz para potenciar la motivación tanto intrínseca como extrínseca en los estudiantes de séptimo grado.

### **Conclusiones**

La dimensión de recompensa tiene un impacto positivo en la motivación extrínseca de los estudiantes de séptimo grado, considerando que el 72% del alumnado indicó “Siempre” percibiendo su influencia. Esto demuestra que factores externos, como logros, puntos o reconocimientos, constituyen estímulos efectivos para fomentar la participación, el compromiso académico y el interés por aprender, promoviendo la autoeficacia e incentivando al estudiantado a asumir responsabilidades y mantener un desempeño constante. Respecto a la dinámica de la competición se encontró un nivel medio en la desmotivación de los estudiantes, con un 64% de respuestas “Siempre” y un 29% “A veces”. Esto sugiere que, aunque las competencias pueden incentivar a participar, también genera desmotivación en ciertos estudiantes, es por ello que se deben implementar actividades con límites claros, equilibrando retos y cooperación, e incorporando desafíos adaptados al ritmo de aprendizaje y las capacidades de todos los

estudiantes, para evitar efectos negativos sobre la motivación y favorecer un aprendizaje inclusivo y participativo. El trabajo en equipo fortalece significativamente la motivación intrínseca, ya que el 71% de los estudiantes indicó “Siempre” sentirse motivado mediante la cooperación, la responsabilidad compartida y la comunicación grupal. Esto confirma que las experiencias de aprendizaje colaborativo son esenciales para potenciar el interés y la satisfacción personal de los estudiantes. Por ello, se sugiere que la gamificación incorpore dinámicas de trabajo en equipo constantemente, combinando roles y metas, fomentando la motivación intrínseca y a la vez promover un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo. Se concluye que la gamificación tiene un efecto positivo de nivel medio-alto en la motivación de los estudiantes, con el 69% de respuestas “Siempre” y el 25% “A veces”. Esto demuestra que la integración de recompensas, competencias y trabajo colaborativo constituye una estrategia pedagógica eficaz para incrementar tanto la motivación intrínseca como extrínseca, promoviendo la participación activa y el compromiso académico.

### **Referencias Bibliográficas**

- Acedo, W., Rosas, A., & Villasmil, M. (2022). La gamificación como herramienta de aprendizaje en los estudiantes de la primera etapa. *Télématique: Revista Electrónica de Estudios Telemáticos*, 21(2), 16–27. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8758033>
- Achilie, N., Quiñónez, C., Quiñónez, M., & Meza, M. (2024). La gamificación en el aula: efectos en la motivación estudiantil. *Polo del Conocimiento*, 9(9). <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8091>
- Alay, E., Chávez, D., Chávez, M., & Alburqueque, H. (2025). La gamificación como estrategia para motivar a estudiantes

- de Educación Básica. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 7(3), 289–298. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v7i3.1496>
- Alonso, S., Martínez, J., Berral, B., & De la Cruz, J. (2021). Gamificación en educación superior: Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepé. Revista Científica de Educación y Comunicación*, (23), 2205. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i23.2205>
- Amaya, B., Rosales, B., & Medina, A. (2024). El impacto de la motivación en el aprendizaje de la educación. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(35), 2390–2399. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.876>
- Barriónuevo, H., Duque, P., Cañar, Y., & Casa, M. (2024). Innovación educativa: El rol de la gamificación en la motivación y rendimiento en matemáticas virtuales. *Código Científico Revista de Investigación*, 5(E3), 411–434. <https://doi.org/10.55813/gaea/cri/v5/nE3/325>
- Calbacho, V. (2022, junio 13). Gamificación como metodología de la enseñanza y el aprendizaje para el fomento de la motivación, la satisfacción y el mejoramiento del rendimiento académico. Sistema de Bibliotecas Universidad Católica de Córdoba. [https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3525/1/TD\\_CalbachoContreras.pdf](https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3525/1/TD_CalbachoContreras.pdf)
- Castillo, M., Escobar, M., Barragán, R., & Cárdenas, M. (2022). La gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento*, 7(1), 686–701. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3503/7930>
- Coronado, M., & Vilchez, Y. (2024). La gamificación en el desarrollo de la competencia histórica. *Revista Docentes 2.0*, 17(1), 66–78. <https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.417>
- García, A., Samaniego, S., Peralta, J., Bravo, G., & Mejía, N. (2024). La gamificación como estrategia para combatir la desmotivación estudiantil. *RECIMUNDO*, 8(4), 10490–10501. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.13188](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13188)
- Gómez, L., & Ávila, C. (2021, julio 15). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- González, R., & Arrocha, S. (2025). Impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje en estudiantes de premedia con enfoque intercultural bilingüe. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(3), 3612–3623. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.4217>
- Inguillay, L., Tercero, S., & López, J. (2020). Ética en la investigación científica. *Imaginario Social*, 3(1), 42–51. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Etica%20en%20La%20investigacion%20cient%ADfica.pdf>
- Jaramillo, L., Basantes, A., Cabezas, M., & Casillas, S. (2024). Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Justiniano, R., & Cancino, D. (2024). La motivación en el aprendizaje durante la última década. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), 380–392. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.730>
- Kalay, A., & Arikán, D. (2023). The effects of gamified instructional material on learners' perceived motivation. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 6(3), 789–807. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/3375937>
- Li, L., Hew, K., & Du, J. (2024). La gamificación mejora la motivación intrínseca de los estudiantes, sus

- percepciones de autonomía y conexión, pero tiene un impacto mínimo en la competencia: Un metaanálisis y revisión sistemática. *Education Tech Research and Development*, 72, 765–796. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Mallitasig, A., & Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 164–181. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878892>
- Malvasi, V., & Recio, D. (2022). Percepción de las estrategias de gamificación en escuelas secundarias italianas. *Alteridad*, 17(1), 50–63. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.04>
- Mendoza, M., & Pérez, M. (2022). La motivación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 6(6), 11060–11097. <https://ciencialatina.org/index.php/ciencial/article/view/4186>
- Mendoza, P., Rivas, J., Freire, J., Ugsha, M., & López, J. (2025). La motivación y su importancia en el aprendizaje significativo. *Revista INVECOM*, 5(3). <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n3/2739-0063-ric-5-03-e050328.pdf>
- Moreno, M. (2021). Herramientas de gamificación como estrategia de evaluación para estudiantes de Educación General Básica. [Tesis de maestría]. Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://hdl.handle.net/20.500.14809/4640>
- Mula, J., Moya, I., & Ruiz, A. (2022). The active methodology of gamification to improve motivation. *Review of European Studies*, 14(2), 32–46. <https://doi.org/10.5539/res.v14n2p32>
- Olmedo, D., Gordon, G., Jara, H., Chuqui, M., Lema, S., & Palaguaray, D. (2024). La eficacia de la gamificación en el fomento de la motivación y el aprendizaje activo en aulas virtuales. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(4), 239–251. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>
- Ortiz, B. (2022). Gamificación para el aprendizaje de la matemática en séptimo grado. Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://repositorio.utc.edu.ec/items/f99b9e11-67e6-4d91-8b87-5087850f540c>
- Páez, K. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potenciar el aprendizaje. *Formación Estratégica*, 4(1), 125–140. <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in students' motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Rivera, A., & González, D. (2024, enero 8). Análisis del ejercicio profesional docente desde la motivación intrínseca, extrínseca y desmotivación. *Runae*. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/676/6764820001/>
- Sagbaicela, J., & Torres, A. (2024). Influencia de la gamificación en la motivación basada en las necesidades psicológicas básicas en estudiantes de Educación Física. Universidad de Cuenca. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/items/730e6297-e362-4464-81e0-d5517a8fc2d5>
- Toala, E., Fernández, G., Roblez, M., & Pozo, M. (2025). La gamificación en el ámbito educativo: Impacto en el desarrollo de competencias socioemocionales en los estudiantes. *Revista Científica Multidisciplinaria G-Nerando*, 6(1), 2241. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.527>
- Valle, N., Vinces, J., García, M., Anchundia, M., & Álvarez, K. (2025). La importancia de la motivación en el aprendizaje de los estudiantes. *Sinergia Académica*, 8(6), 708–722. <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/732/1519>
- Villagómez, A., Bonilla, L., Bonilla, G., & Torres, T. (2023). El aprendizaje social de

Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía.  
*Polo del Conocimiento*, 8(5), 1286–1307.  
<https://doi.org/10.23857/pc.v8i5.5644>

Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M., & Lucas, A. (2020). La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349–369.  
<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Selene Yarisel Aguilar Aguilar, Janeth Lucía Aguirre Valarezo, Sandra Cecilia Torres Rivas y Jessica Mariela Carvajal Morales.

