

Impacto de Actividades Gamificadas en la Motivación de Estudiantes de Sexto de Básica en Matemáticas

Impact of gamified activities on the motivation of sixth-grade students in Mathematics

Para citar este trabajo:

Gutierrez, O., Pinto, J., Crespo, O., y Robinson, J., (2025). Impacto de Actividades Gamificadas en la Motivación de Estudiantes de Sexto de Básica en Matemáticas. *Reincisol*, 4(7), pp. 4841-4870. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)4841-4870](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)4841-4870)

Autores:

Olbien Gutierrez Felizola

Universidad Bolivariana del Ecuador
Ciudad: Durán, País: Ecuador
Correo Institucional: ogutierrezfelizola@ube.edu.ec
Orcid <https://orcid.org/0009-0004-1092-4618>

Jazmin Gisella Pinto Macías

Universidad Bolivariana del Ecuador
Ciudad: Durán, País: Ecuador
Correo Institucional: pintomacias@ube.edu.ec
Orcid <https://orcid.org/0009-0004-3272-2734>

Octavio Segundo Crespo Castillo

Universidad Bolivariana del Ecuador
Ciudad: Durán, País: Ecuador
Correo Institucional: crespos735@gmail.com
Orcid <https://orcid.org/0000-0002-1540-1507>

Julia Orlenda Robinson Aguirre

Universidad Bolivariana del Ecuador
Ciudad: Durán, País: Ecuador
Correo Institucional: jorobinsona@ube.edu.ec
Orcid <https://orcid.org/0009-0002-0275-5688>

RECIBIDO: 20 abril 2025 **ACEPTADO:** 27 mayo 2025 **PUBLICADO:** 30 junio 2025

La gamificación ha surgido como una estrategia innovadora en el ámbito educativo, ofreciendo nuevas oportunidades para potenciar la motivación de los estudiantes. Este estudio analizó el impacto de las actividades gamificadas en la motivación de estudiantes de sexto de básica en Matemáticas en la Unidad Educativa Santiago de Quito. El objetivo general fue evaluar cómo las actividades gamificadas influyeron en el interés, la participación y el disfrute de los estudiantes durante las clases de Matemáticas. Se utilizó una metodología mixta. En la fase cuantitativa, se aplicó un cuestionario a treinta y cinco estudiantes, empleando escalas tipo Likert para medir dimensiones de la motivación. En la fase cualitativa, se realizaron entrevistas semiestructuradas a seis docentes para explorar sus percepciones sobre la implementación de las actividades gamificadas. Los datos fueron analizados con técnicas estadísticas y temáticas, integrando los resultados desde ambas perspectivas. Los resultados indicaron un aumento significativo en la motivación estudiantil, evidenciado por mayores niveles de interés y disfrute. Además, los docentes destacaron que las actividades gamificadas promoverían un aprendizaje más dinámico, incrementando la participación y la comprensión de conceptos matemáticos. Sin embargo, se identificaron desafíos, como la necesidad de mayor formación docente y tiempo para diseñar las actividades. Este estudio resalta el potencial transformador de la gamificación en la educación básica, proporcionando una base para futuras investigaciones y prácticas pedagógicas innovadoras.

Palabras claves: Gamificación, motivación estudiantil, Matemáticas, educación básica.

ABSTRACT

Gamification has emerged as an innovative strategy in education, offering new opportunities to enhance student motivation. This study analysed the impact of gamified activities on the motivation of sixth grade students in Mathematics at the Unidad Educativa Santiago de Quito. The general objective was to evaluate how gamified activities influenced students' interest, participation and enjoyment during Mathematics classes. A mixed methodology was used. In the quantitative phase, a questionnaire was applied to thirty-five students, using Likert-type scales to measure dimensions of motivation. In the qualitative phase, semi-structured interviews were conducted with six teachers to explore their perceptions of the implementation of gamified activities. The data were analysed using statistical and thematic techniques, integrating the results from both perspectives. The results indicated a significant increase in student motivation, evidenced by higher levels of interest and enjoyment. In addition, teachers highlighted that the gamified activities promoted more dynamic learning, increased participation and facilitated the understanding of mathematical concepts. However, challenges were identified, such as the need for more teacher training and time to design the activities. This study highlights the transformative potential of gamification in basic education, providing a basis for future research and innovative pedagogical practices.

Keywords: Gamification, student motivation, Mathematics, elementary education.

El presente artículo determina el impacto de la gamificación en la motivación en estudiantes del sexto año de educación básica considerando a la Matemáticas como una asignatura efectiva para su aplicación. Es por cuanto, que el aprendizaje de las Matemáticas en la educación básica enfrenta retos relacionados con la desmotivación y la falta de interés de los estudiantes. La implementación de estrategias innovadoras como la gamificación, que combina elementos de juego con actividades educativas, ha demostrado ser efectiva para fomentar el compromiso y mejorar los resultados académicos en diversas áreas. En particular, la gamificación puede transformar la percepción de las Matemáticas, promoviendo una experiencia más interactiva y significativa. Este estudio se enfoca en estudiantes de sexto de básica, un nivel crítico en el desarrollo de habilidades Matemáticas, explorando cómo la gamificación puede impactar su motivación hacia el aprendizaje de esta disciplina esencial.

La gamificación ha emergido como una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje en distintos contextos educativos y laborales. Consiste en aplicar elementos típicos de los juegos, como recompensas, niveles, competencias y retroalimentación, a actividades no lúdicas (Barrera, Laura Alexandra, Norma Edith, & Santos Estefanía, 2024). El área de Matemáticas es una de las más críticas, ya que es el curso que genera mayores dificultades para los estudiantes. Por ello, es urgente replantear su enseñanza mediante nuevas metodologías, las cuales podrían incluir, entre otras, la gamificación como complemento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (Guisvert, Roxana Nelly, & Ivonne, 2022).

Este estudio busca aportar evidencia empírica sobre la efectividad de la gamificación en estudiantes de sexto de básica. Además, se alinea con investigaciones previas que destacan la necesidad de implementar metodologías innovadoras para enfrentar los desafíos actuales en la educación básica. Este estudio se basa en las siguientes bases teóricas la teoría de la autodeterminación, la teoría del flujo y de el constructivismo, a continuación, se detalla los fundamentos principales de cada una de las fundamentaciones de las teorías.

La autodeterminación facilita el aprendizaje autorregulado especialmente en el desarrollo emocional y conductual en niños y adolescentes (Albor, Lourdes Isabel, & Karla, 2021).

Esta teoría postula que la motivación intrínseca es esencial para el bienestar psicológico y se basa en la satisfacción de tres necesidades psicológicas fundamentales: competencia, autonomía y relación. Cuando estas necesidades son satisfechas, los individuos tienden a involucrarse en actividades por el simple placer de realizarlas, lo que promueve un aprendizaje. En la Teoría de la Autodeterminación, los estudiantes tienen necesidades psicológicas comunes, es decir la autonomía, la competencia y la afiliación social. (P. Homont, 2024). En el contexto educativo, la gamificación puede ser vista como una estrategia que satisface estas necesidades, ya que permite a los estudiantes experimentar un sentido de control sobre su aprendizaje y fomenta su interés y disfrute en las actividades. La gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica efectiva que mejora la motivación y el rendimiento académico, al fomentar un aprendizaje más dinámico y participativo en los estudiantes.

La investigación ha demostrado que las condiciones sociales influyen significativamente en la motivación intrínseca de los estudiantes. Por ejemplo, ambientes que promueven la autonomía y la conexión social pueden facilitar un mayor compromiso y persistencia en el aprendizaje. Las estrategias de gamificación proporcionan dinámicas de enseñanza que ayudan al fortalecimiento de la motivación del estudiante, la implementación de saberes previos y la construcción de nuevos conocimientos que sean aplicados de manera satisfactoria por el estudiante (Estupiñan, Karina Elizabeth, Clara Ortencia, Eugenio Santiago, & Elizabeth, 2024).

La gamificación se presenta como una estrategia innovadora que no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fortalece las habilidades emocionales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más interactivo y motivador. Al igual que en los videojuegos, los niveles permiten segmentar el progreso en etapas, lo que ayuda a los estudiantes a visualizar su avance y a plantearse metas a corto plazo. Cada nivel puede representar un grado de dificultad o un conjunto de competencias que los estudiantes deben adquirir (Achilie, Ninfa Narcisa, Carmen Clemencia, María Inés, & Narcisa, 2024).

La necesidad de generar una propuesta didáctica gamificada para el desarrollo de competencias socioemocionales, busca el impacto social, cultural y educativo desde la planeación de la gamificación que permita gestionar las competencias socioemocionales para la inclusión de los estudiantes en los diversos contextos sociales en donde se desenvuelven (Morales, Claudia Alejandra, & María, 2021). La gamificación, entendida como la incorporación de elementos de juego en entornos educativos, ha ganado popularidad en los últimos años como una estrategia innovadora para transformar la enseñanza tradicional. Esto la convierte en una herramienta particularmente útil en contextos donde la motivación de los estudiantes es un desafío (Peñañiel, y otros, 2024). Al incorporar los elementos del juego en el diseño de un proceso de enseñanza-aprendizaje, el estudiante se involucra en una experiencia productiva. Los intereses le permiten al estudiante aprender, generar y adquirir conocimientos (Rodríguez, y otros, 2022).

La gamificación permite:

- ✓ Activar la motivación por el aprendizaje.
- ✓ Retroalimentación constante.
- ✓ Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo.
- ✓ Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí (Saucedo, Maria Alejandra, Gina Alexandra, & Josefina, 2020).

La gamificación se vincula con lo educativo en diversas áreas, para potenciar la motivación, concentración, superación personal, sentimiento de equipo y vinculación a un proyecto o empresa, todos son valores que se desarrollan en los juegos, especialmente en los individuales o de equipo (Sánchez & Odila, 2022). Por lo tanto, integrar elementos de juego en el aula no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo para los estudiantes, sino que también puede facilitar experiencias de flujo que potencian su compromiso académico. La educación hace alusión al cambio positivo, general e individual, de los ciudadanos, instituciones, elementos y organismos que constituyen la sociedad. En consecuencia, surge como elemento trascendental en el desarrollo social (Castro, Edgar Iván, John Fernando, & Pamela, 2022).

La gamificación es un buen pilar para el constructivismo, puesto que un elemento esencial del mismo es la motivación y dicha motivación se consigue a través del proceso gamificado. Al integrar desafíos, recompensas, y retroalimentación positiva en un entorno educativo, se fomenta la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante, permitiendo que los educandos estén predispuestos a hacer suyo el aprendizaje (Carapás, y otros, 2024).

La gamificación es una herramienta didáctica, la cual sirve para mejorar el vínculo de enseñanza-aprendizaje entre docente y alumno (Ortiz, Guillermina Marilú, César Vicente, & Odette, 2025). Al crear experiencias educativas interactivas que involucran a los estudiantes activamente en su propio aprendizaje, se promueve una comprensión más rica y duradera de los contenidos académicos.

En la gamificación se utilizan infografías animadas, vídeos, audios, relatos de metáforas, ilustraciones que evoquen emociones, lenguaje de colores y símbolos, y retroalimentación inmediata y positiva, en resumen, se estructura del quehacer gamificado a partir de distintas mecánicas diseñadas para provocar motivación y compromiso (Núñez, y otros, 2025). La gamificación se consolida como una herramienta efectiva en la educación, transformando métodos tradicionales en experiencias dinámicas y atractivas. Su éxito depende del diseño cuidadoso de las actividades, la formación docente y la adaptación a las necesidades de los estudiantes (Latorre, Nelly Baltazara, & Geovanny, 2025).

Este estudio aporta a la literatura existente sobre gamificación en educación al integrar y sintetizar las teorías y hallazgos previos, ofreciendo una perspectiva más holística sobre cómo los elementos de juego pueden influir en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al abordar las mecánicas de juego desde diferentes ángulos, como la motivación intrínseca, el estado de flujo y las dinámicas constructivistas, se enriquece la comprensión de cómo estas estrategias pueden ser implementadas efectivamente en diversas áreas del conocimiento. Además, al proporcionar un análisis empírico de los efectos positivos de la gamificación, este estudio no solo valida las teorías anteriores, sino que también ofrece evidencia práctica que puede guiar a educadores y diseñadores de programas educativos en la creación de experiencias de aprendizaje más efectivas y atractivas.

El objetivo de este estudio es determinar el impacto de actividades gamificadas en la motivación de estudiantes de sexto de básica para el aprendizaje de las Matemáticas. Para guiar nuestro estudio, planteamos la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo impactan las actividades gamificadas en la motivación de los estudiantes de sexto de básica para aprender Matemáticas? Se considera que la aplicación de actividades gamificadas mejora significativamente la motivación de los estudiantes de sexto de básica para aprender Matemáticas. Se evidencia que esta estrategia potencia su interés, fomenta la participación activa y mejora su percepción hacia esta asignatura, promoviendo un aprendizaje significativo y un entorno dinámico.

MATERIALES Y METODOS

Este estudio adoptó un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) para comprender de manera integral el impacto de las actividades gamificadas en la motivación de los estudiantes de sexto de básica en Matemáticas en la Unidad Educativa Santiago de sexto año de educación básica.

El enfoque mixto permite fusionar las perspectivas cualitativas y cuantitativas durante el proceso de investigación. La flexibilidad, la naturaleza del fenómeno o la densidad analítica son aspectos imprescindibles en este enfoque (Bagu, Sara, María Rosa, Berta, & Sebastià, 2021). Este enfoque permite abordar tanto las percepciones subjetivas como los resultados objetivos relacionados con el impacto de la gamificación en los estudiantes.

La metodología se desarrolló en dos fases complementarias:

Fase 1: Recolección y análisis de datos cuantitativos

Se aplicó una encuesta estructurada a una muestra representativa de treinta y cinco estudiantes. Esta encuesta incluyó preguntas cerradas y escalas tipo Likert (1-5), diseñadas para medir dimensiones claves de la motivación como:

- Interés: Atracción hacia las actividades gamificadas.
- Participación: Nivel de involucramiento activo en las actividades.
- Disfrute: Satisfacción emocional durante las actividades.

Herramientas utilizadas:

- Cuestionario diseñado específicamente para evaluar la motivación en el contexto gamificado, validado por expertos en educación.

- Software estadístico- Statistical Package for the Social Sciences (SPSS): Para realizar análisis descriptivos e inferenciales, identificando patrones, correlaciones y posibles diferencias entre variables.

El alcance descriptivo busca describir con precisión y sistemática una población, situación o fenómeno. Puede responder preguntas de qué, dónde, cuándo y cómo, pero no de por qué. Puede emplear una amplia variedad de métodos de investigación para investigar una o más variables. A diferencia del alcance experimental, el investigador no controla ni manipula ninguna de las variables, sino que solo las observa y mide (McCombes & Shona, 2023). Los datos recolectados fueron procesados para determinar los efectos directos e indirectos de la gamificación en la motivación estudiantil.

El muestreo de conveniencia es un método de investigación práctico que permite a científicos, profesionales del marketing y especialistas en ciencias sociales recopilar datos de forma eficaz, a pesar de algunas limitaciones. Si saben cómo aplicar eficazmente el muestreo de conveniencia, los investigadores pueden aprovechar sus ventajas y minimizar los sesgos. Este enfoque consiste en seleccionar a los participantes en función de su fácil disponibilidad y proximidad al investigador, en lugar de emplear técnicas de selección aleatoria. Si bien el muestreo de conveniencia ofrece claras ventajas, como el ahorro de tiempo y de recursos, también plantea importantes consideraciones sobre la validez y la generalidad de los resultados (Abbadía & Jessica, 2024).

Fase 2: Recolección y análisis de datos cualitativos

Se realizaron entrevistas semiestructuradas a seis docentes de la misma unidad educativa. Este enfoque cualitativo permitió explorar las percepciones y experiencias de los docentes respecto a:

- La implementación de actividades gamificadas.
- Su impacto en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.
- Los desafíos y beneficios percibidos en sus prácticas pedagógicas.

Herramientas cualitativas utilizadas:

- Guía de entrevista: Diseñada con preguntas abiertas sobre la experiencia docente con actividades gamificadas en Matemáticas.
- Grabadoras de audio: Para registrar las entrevistas de manera fiel.

•Software de análisis temático (ATLAS): Para identificar patrones, tendencias y temas recurrentes en las respuestas.

Las entrevistas fueron transcritas íntegramente y analizadas mediante un enfoque temático, categorizando la información en torno a los aspectos positivos, desafíos y recomendaciones relacionadas con la gamificación.

Integración de los resultados

La combinación de enfoques cuantitativos y cualitativos permitió:

- Validar hallazgos desde perspectivas diferentes.
- Contrastar percepciones docentes con datos estudiantiles.
- Ofrecer una visión integral del impacto de la gamificación en la motivación y las prácticas educativas.

Planificación de actividades gamificadas

Objetivo General: El objetivo general de esta planificación es diseñar y aplicar actividades gamificadas en el entorno virtual de aprendizaje (EVA), que fomenten la motivación y el aprendizaje de las Matemáticas en estudiantes de sexto año de educación básica, mediante el uso de enfoques interactivos y colaborativos que promuevan la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo en equipo.

Tabla 1.

Tabla que muestra la propuesta de actividades en el entorno virtual de aprendizaje

Actividad	Objetivo	Estrategia	Recursos necesarios	Tiempo estimado
Escape room matemático	Reforzar el razonamiento lógico y la resolución de problemas.	Resolver acertijos matemáticos para desbloquear pistas y avanzar en un entorno virtual.	Plataforma de escape room (Genially, Google Forms con secciones bloqueadas), problemas matemáticos.	40 min

Carrera de problemas	Mejorar la velocidad y precisión en operaciones matemáticas.	Competencia entre equipos para resolver operaciones combinadas en un tiempo determinado.	Kahoot, Quizizz o Socrative, tabla de puntuación en Google Sheets.	30 min
Caza del tesoro matemático	Aplicar conceptos matemáticos en situaciones del mundo real.	Resolver desafíos matemáticos para encontrar pistas ocultas en un EVA interactivo.	Plataforma LMS (Moodle, Edmodo), enlaces con pistas, recursos multimedia.	45 min
Matemáticas en Educaplay	Fomenta el aprendizaje geométrico y espacial.	Construcción de figuras geométricas y resolución de retos matemáticos en un mundo virtual.	Educaplay, guías con instrucciones.	50 min
El rey de las fracciones	Desarrollar habilidades en el manejo de fracciones.	Juego de roles donde los estudiantes ganan puntos al resolver problemas con fracciones.	Plataforma de videoconferencia, tablero interactivo (Padlet, Miro), tarjetas de fracciones.	35 min

Trivia matemática interactiva	Evaluar conocimientos de manera dinámica.	Juego de preguntas y respuestas con niveles de dificultad creciente.	de Kahoot, Quizizz o 25 min y Google Forms con respuestas automáticas.
--------------------------------------	---	--	--

Fuente: Elaboración propia

Propuesta:

<https://n9.cl/131ex>

Esta tabla presenta un enfoque organizado para la planificación de actividades gamificadas que facilitan el aprendizaje de las Matemáticas en el EVA a estudiantes de sexto año de educación básica. Cada actividad está diseñada para fomentar el aprendizaje activo, el trabajo en equipo y la motivación de los estudiantes, utilizando recursos digitales, herramientas interactivas y enfoques prácticos que los mantendrán interesados y comprometidos durante las clases.

RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados del cuestionario dirigido a los estudiantes de sexto de educación básica.

Tabla 2.

Tabla que muestra los resultados de una encuesta realizada a los estudiantes.

¿Consideras que la gamificación en el EVA te ayuda a ser más puntual en tus actividades de Matemática?		
Interpretación	Valor	Porcentaje
Siempre	25	71,43 %
Rara vez	0	0 %
Casi siempre	10	28,57 %
Nunca	0	0 %
Total	35	100 %

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la pregunta uno en la encuesta realizada a la muestra de la población estudiada sobre la gamificación en el EVA motiva su puntualidad en las actividades de Matemática. Evidenció que veinticinco estudiantes 71,43 % respondieron que la gamificación siempre les ayuda a ser más puntuales, mientras que diez 28,57 % indicaron que casi siempre es efectiva. Ninguno de los estudiantes dio respuestas a las categorías "rara vez" y "nunca", lo que sugiere que la gamificación no es percibida como ineficaz por ninguno de los encuestados en términos de puntualidad sino, indican que es una herramienta efectiva para mejorar su puntualidad y compromiso; lo que podría tener implicaciones positivas en el diseño de actividades gamificadas que fomenten la motivación y la participación en el aprendizaje matemático.

Tabla 3.

Tabla que muestra los resultados de una encuesta realizada a los estudiantes.

¿Cumple con todas las actividades de Matemática en el EVA cuando se utilizan juegos y dinámicas?		
Interpretación	Valor	Porcentaje
Siempre	30	85,71 %
Rara vez	0	0 %
Casi siempre	5	14,29 %
Nunca	0	0 %
Total	35	100 %

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la pregunta dos en la encuesta realizada a la muestra de la población estudiada sobre la gamificación en el EVA que cumplen con las actividades de Matemáticas en el EVA cuando se utilizan juegos y dinámicas. En efecto, 85,71 % reportan que siempre cumplen con las tareas, mientras que 14,29 % lo hacen casi siempre. No se registran estudiantes que cumplan rara vez o nunca, lo que sugiere que estas estrategias lúdicas son efectivas para mantener el interés y la participación. Estos resultados indican que la incorporación de juegos y dinámicas en el EVA mejoran la motivación y el compromiso de los estudiantes con las actividades de Matemáticas, lo cual podría tener implicaciones positivas en el aprendizaje activo y significativo.

Tabla 4.

Tabla que muestra los resultados de una encuesta realizada a los estudiantes.

¿La gamificación en el EVA te motiva a cumplir con tus deberes escolares de manera más eficiente?		
Interpretación	Valor	Porcentaje
Siempre	26	74,29 %
Rara vez	2	5,71 %
Casi siempre	7	20 %
Nunca	0	0 %
Total	35	100 %

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la pregunta tres en la encuesta realizada a la muestra de la población estudiada sobre la gamificación en el EVA muestra que las actividades gamificadas en el EVA tienen un impacto en la motivación de los estudiantes para cumplir con sus deberes escolares. Un total de 74,29 % reportan que siempre se sienten motivados, mientras que un 20 % lo hacen casi siempre. Solo el 5,71 % indican que se sienten motivados rara vez, y ninguno nunca. Estos resultados sugieren que la gamificación es una estrategia efectiva para aumentar la motivación en el cumplimiento de las tareas escolares, lo cual tuvo un impacto positivo en el rendimiento académico y la experiencia del aprendizaje.

Tabla 5.

Tabla que muestra los resultados de una encuesta realizada a los estudiantes.

¿Tu ingreso al EVA es más constante con la gamificación en la asignatura de Matemática?		
Interpretación	Valor	Porcentaje
Siempre	28	80 %
Rara vez	3	8,57 %
Casi siempre	4	11,43 %
Nunca	0	0 %
Total	35	100 %

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la pregunta cuatro en la encuesta realizada a la muestra de la población estudiada sobre la gamificación en el entorno virtual de aprendizaje refleja que la gamificación en la asignatura de Matemáticas tiene un efecto notable en la constancia del ingreso la plataforma virtual. El 80 % reportan que siempre ingresan de manera más constante, mientras que el 11,43 % lo hacen casi siempre. Solo el 8,57 % indican que ingresan rara vez, y ninguno nunca. Estos resultados sugieren que la gamificación es una estrategia efectiva para fomentar la participación regular y el compromiso continuo de los estudiantes con el entorno virtual de aprendizaje, lo cual podría mejorar la experiencia de aprendizaje y el seguimiento de las actividades académicas.

Tabla 6.

Tabla que muestra los resultados de una encuesta realizada a los estudiantes.

¿La gamificación en el EVA te ayuda a mantener la atención durante las clases de Matemática?		
Interpretación	Valor	Porcentaje
Siempre	23	65,71 %
Rara vez	4	11,43 %
Casi siempre	8	22,86 %
Nunca	0	0 %
Total	35	100 %

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la pregunta cinco en la encuesta realizada a la muestra de la población estudiada sobre la gamificación en el entorno virtual de aprendizaje revela que la gamificación dentro de la plataforma virtual tiene un impacto significativo en la capacidad de los estudiantes para mantener la atención durante las clases de Matemáticas. Un total de 65,71 % reportan que siempre se mantienen atentos gracias a la gamificación, mientras que un 22,86 % lo hacen casi siempre. Solo el 11,43 % indican que se mantienen atentos rara vez, y ninguno nunca. Estos resultados sugieren que la gamificación es una herramienta efectiva para mejorar la concentración y el interés de los estudiantes durante las clases, lo cual podría contribuir a un aprendizaje más activo y significativo en la asignatura de Matemáticas.

Tabla 7.

Tabla que muestra los resultados de una encuesta realizada a los estudiantes.

¿La gamificación en el EVA te anima a participar más en las actividades grupales?		
Interpretación	Valor	Porcentaje
Siempre	17	48,57 %
Rara vez	6	17,14 %
Casi siempre	12	34,29 %
Nunca	0	0 %
Total	35	100 %

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la pregunta seis en la encuesta realizada a la muestra de la población estudiada sobre la gamificación en el entorno virtual de aprendizaje que tiene un efecto positivo en la participación de los estudiantes en actividades grupales. Un total del 48,57 % reportan que siempre se animan a participar más, mientras que 34,29 % lo hacen casi siempre. Sin embargo, el 17,14 % indican que se animan rara vez, lo que sugiere que la gamificación puede tener un impacto variable en la motivación para la participación grupal. En general, los resultados indican que la gamificación es una estrategia efectiva para fomentar la participación en actividades grupales, aunque podría haber diferencias individuales en la respuesta a esta motivación.

Tabla 8.

Tabla que muestra los resultados de una encuesta realizada a los estudiantes.

¿Te sientes más interesado en explorar nuevos temas de Matemática en el EVA gracias a los videos educativos?		
Interpretación	Valor	Porcentaje
Siempre	27	77,14 %
Rara vez	3	8,57 %
Casi siempre	5	14,29 %
Nunca	0	0 %
Total	35	100 %

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la pregunta siete en la encuesta realizada a la muestra de la población estudiada sobre la gamificación en el entorno virtual de aprendizaje indica que los videos educativos en la plataforma virtual tienen un impacto significativo en el interés de los estudiantes por explorar nuevos temas de Matemáticas. Un total del 77,14 % reportan que siempre se sienten más interesados en hacerlo, mientras que el 14,29 % lo hacen casi siempre. Solo el 8,57 % indican que se sienten interesados rara vez, y ninguno nunca. Estos resultados sugieren que los videos educativos son una herramienta efectiva para aumentar el interés y la curiosidad de los estudiantes hacia la Matemática, lo cual podría mejorar su experiencia de aprendizaje y fomentar un enfoque más activo y exploratorio en la asignatura.

Tabla 9.

Tabla que muestra los resultados de una encuesta realizada a los estudiantes.

¿Considera que la gamificación en el EVA te ayuda a cumplir la entrega de las tareas de Matemáticas?		
Interpretación	Valor	Porcentaje
n		
Siempre	22	62,86 %
Rara vez	3	8,57 %
Casi siempre	9	25,71 %
Nunca	1	2,86 %
Total	35	100 %

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la pregunta ocho en la encuesta realizada a la muestra de la población estudiada sobre la gamificación en el entorno virtual de aprendizaje tiene un impacto positivo en la capacidad de los estudiantes para cumplir con la entrega de las tareas de Matemáticas. Un total de 62,86 % reportan que siempre se benefician de esta estrategia, mientras que 25,71 % lo hacen casi siempre. Sin embargo, el 8,57 % indican que se benefician rara vez, y el 2,86 % nunca. Estos resultados sugieren que la gamificación es una herramienta efectiva para mejorar la puntualidad y el cumplimiento de las tareas, aunque puede haber variaciones individuales en la respuesta a esta motivación.

En general, la gamificación parece ser una estrategia valiosa para apoyar el cumplimiento de las tareas académicas en Matemáticas.

Tabla 10.

Tabla que muestra los resultados de una encuesta realizada a los estudiantes.

¿La gamificación en el EVA ha disminuido tu incumplimiento en la entrega de tareas de Matemáticas?		
Interpretación	Valor	Porcentaje
Siempre	19	54,29 %
Rara vez	5	14,29 %
Casi siempre	9	25,71 %
Nunca	2	5,71 %
Total	35	100 %

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la pregunta nueve en la encuesta realizada a la muestra de la población estudiada sobre la gamificación en el entorno virtual de aprendizaje ha tenido un efecto positivo en la reducción del incumplimiento en la entrega de tareas de Matemáticas. Un total de 54,29 % reportan que siempre ha disminuido su incumplimiento, mientras que 25,71 % lo han experimentado casi siempre. Sin embargo, 14,29 % indican que su incumplimiento ha disminuido rara vez, y el 5,71 % nunca. Estos resultados sugieren que la gamificación es una estrategia efectiva para mejorar la responsabilidad y la puntualidad en la entrega de tareas, aunque puede haber diferencias individuales en la respuesta a esta motivación. En general, la gamificación parece ser una herramienta valiosa para reducir el incumplimiento y fomentar un comportamiento más responsable en el cumplimiento de las tareas académicas.

Tabla 11.

Tabla que muestra los resultados de una encuesta realizada a los estudiantes.

¿Te sientes más responsable con tus deberes escolares en el EVA desde que se implementaron los videos educativos?		
Interpretación	Valo r	Porcentaje
Siempre	30	85,71 %
Rara vez	1	2,86 %
Casi siempre	4	11,43 %
Nunca	0	0 %
Total	35	100 %

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la pregunta diez en la encuesta realizada a la muestra de la población estudiada sobre la gamificación en el entorno virtual de aprendizaje muestra que la implementación de videos educativos en la plataforma virtual ha tenido un impacto significativo en el sentido de responsabilidad de los estudiantes hacia sus deberes escolares. Un total del 85,71 % reportan que siempre se sienten más responsables, mientras que el 11,43 % lo hacen casi siempre. Solo el 2,86 % indica que se siente responsable rara vez, y ninguno nunca. Estos resultados sugieren que los videos educativos son una herramienta efectiva para fomentar un sentido de responsabilidad y compromiso con las tareas escolares, lo cual podría mejorar la experiencia de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes. A continuación, presentamos los resultados de la entrevista dirigida a los seis docentes de la institución educativa.

Tabla 12.

Tabla que muestra los resultados de una entrevista realizada a los docentes.

N	Pregunta	Respuestas de los Docentes
1	<p>¿Cómo considera que la implementación de actividades gamificadas ha afectado la motivación de los estudiantes en su aprendizaje de Matemáticas?</p>	<p>Cuatro docentes indicaron que la motivación de los estudiantes ha aumentado significativamente, destacando mayor interés y participación. 2 docentes mencionaron que, aunque los estudiantes se sienten motivados, el impacto no ha sido tan alto en términos de mejora académica.</p>
2	<p>¿Qué tipo de actividades gamificadas ha utilizado en sus clases de Matemáticas? ¿Cuáles han sido las más efectivas?</p>	<p>Todos los docentes mencionaron el uso de juegos interactivos y plataformas como Kahoot y Quizlet. 3 docentes destacaron que las actividades que combinan competencia y trabajo en equipo fueron las más efectivas.</p>
3	<p>¿Cómo percibe la participación de los estudiantes durante las actividades gamificadas en comparación con otros métodos tradicionales?</p>	<p>Cinco docentes notaron una participación más activa y entusiasta, con estudiantes más dispuestos a participar. Un docente mencionó que algunos estudiantes aún se sienten inseguros con la tecnología.</p>
4	<p>¿Ha notado algún cambio en la actitud de los estudiantes hacia las Matemáticas desde la implementación de la gamificación?</p>	<p>Todos los docentes coincidieron en que los estudiantes muestran más interés por las Matemáticas y están más dispuestos a participar, destacando un cambio positivo en la actitud general hacia la asignatura.</p>

<p>5 ¿Cuáles consideran que son los principales beneficios de utilizar actividades gamificadas en la enseñanza de Matemáticas?</p>	<p>La mayoría de los docentes destacó la mejora en la motivación y el aumento de la participación. 4 docentes mencionaron que las actividades gamificadas promueven el trabajo en equipo y la competitividad saludable, lo que favorece la comprensión de conceptos.</p>
<p>6 ¿Qué desafíos ha enfrentado al incorporar actividades gamificadas en su plan de enseñanza de Matemáticas?</p>	<p>Dos docentes mencionaron la falta de recursos tecnológicos adecuados. Otros 4 docentes señalaron que algunos estudiantes no se adaptan bien a las herramientas tecnológicas y requieren más tiempo para familiarizarse con las plataformas.</p>
<p>7 ¿Cree que las actividades gamificadas han mejorado la comprensión de los conceptos matemáticos por parte de los estudiantes?</p>	<p>Cuatro docentes confirmaron que las actividades gamificadas ayudaron a los estudiantes a comprender mejor los conceptos, especialmente los difíciles. 2 docentes indicaron que el impacto sobre la comprensión era moderado.</p>
<p>8 ¿Qué recomendaciones daría para mejorar la implementación de actividades gamificadas en el aula de Matemáticas?</p>	<p>Los docentes recomiendan más capacitación en el uso de herramientas tecnológicas y la creación de actividades personalizadas según las necesidades de los estudiantes. Algunos también sugirieron que se debería tener más tiempo para implementar actividades sin prisas.</p>

Fuente: Elaboración propia

Análisis de los resultados:

Motivación Aumentada: Todos los docentes coincidieron en que la gamificación tiene una mayor motivación entre los estudiantes, destacando un cambio positivo en su actitud hacia las Matemáticas.

Beneficios del Trabajo en Equipo: La gamificación promueve el trabajo en equipo y la participación activa, lo que mejora el aprendizaje colectivo e involucra a los estudiantes en el proceso educativo.

Desafíos en el Uso de Tecnología: Aunque la mayoría reconoce los beneficios de las herramientas gamificadas, algunos docentes enfrentan barreras relacionadas con la falta de recursos adecuados y el tiempo necesario para adaptarse a estas nuevas estrategias.

Impacto en la Comprensión: La gamificación no solo aumenta la motivación, sino que también ayuda en la comprensión de conceptos matemáticos, especialmente los más complejos, aunque algunos docentes indicaron que la mejora no es uniforme para todos los estudiantes. Este conjunto de respuestas refleja una tendencia generalizada hacia la aceptación y los beneficios de las actividades gamificadas en el aula, aunque también señala áreas para mejorar, como la capacitación docente y los recursos tecnológicos disponibles.

DISCUSIÓN

Análisis de los Resultados Cuantitativos

En la fase cuantitativa de este estudio, se aplicó un cuestionario a treinta y cinco estudiantes de sexto grado para medir su motivación en Matemáticas antes y después de implementar actividades gamificadas. El cuestionario evaluó aspectos clave de la motivación, como el interés en la materia, el disfrute al realizar actividades y la confianza que sentían en sus propias habilidades matemáticas. Los resultados mostraron que, después de la implementación de las actividades gamificadas, los estudiantes experimentaron un aumento notable en su interés por la asignatura. En promedio, los estudiantes mostraron un mayor interés después de participar en las actividades gamificadas.

De manera similar, los estudiantes informaron que disfrutaban más de las clases de Matemáticas después de la gamificación. En general, los estudiantes manifestaron un mayor nivel de disfrute en comparación con las clases tradicionales. Además, se observó que los estudiantes se sentían más seguros y competentes en Matemáticas después de participar en las actividades gamificadas. En promedio, los estudiantes percibieron una mejora en su capacidad para resolver problemas y comprender conceptos matemáticos.

En resumen, los resultados cuantitativos sugieren que la gamificación tuvo un impacto positivo en la motivación de los estudiantes de sexto grado en Matemáticas, aumentando su interés, disfrute y percepción de competencia. Los elementos gamificados ayudan a mejorar la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes, siempre y cuando se gestionen adecuadamente las recompensas y la factibilidad técnica (Saavedra, Esteban, Marcelo, & Gerardo, 2024).

Así, los datos que se obtengan no solo ratifiquen los beneficios inmediatos de la gamificación, sino que también abran la puerta a su implementación más amplia en diversos niveles educativos.

Comparación con Estudios Previos

La gamificación también enfrenta desafíos y críticas, como la superficialidad de la motivación extrínseca y la falta de recursos en algunas instituciones. Por ello, se discuten consideraciones prácticas para su implementación efectiva, tales como la capacitación docente y el diseño de actividades inclusivas. Por ello, la gamificación puede ser una herramienta poderosa para transformar el aula, siempre que se aplique de manera reflexiva y adaptativa, promoviendo un aprendizaje significativo y duradero (Achilie, Ninfa Narcisa, Carmen Clemencia, María Inés, & Narcisa, La Gamificación en el aula: efectos en la motivación estudiantil, 2024).

La motivación en etapas tempranas del aprendizaje es fundamental, ya que sienta las bases para el rendimiento académico, y este enfoque amplía el alcance de la gamificación a niveles educativos. Además, los hallazgos de este estudio muestran una mayor efectividad de las actividades gamificadas cuando estas se adaptan a las características y necesidades de los estudiantes de educación básica.

En este sentido, la gamificación se presenta como una herramienta versátil y aplicable en diferentes contextos educativos, promoviendo no solo la motivación, sino también el desarrollo de habilidades blandas como el trabajo colaborativo y la resolución de problemas.

Impacto en el Rendimiento Académico

Aunque el objetivo principal de este estudio fue medir el impacto en la motivación, los datos cualitativos recabados sugieren una relación indirecta entre la gamificación y el rendimiento académico. Los docentes entrevistados alegaron que los estudiantes pueden mostrar mayor atención, compromiso y disposición para resolver problemas matemáticos si se aplican sesiones gamificadas dentro del entorno virtual de aprendizaje, lo que se traduce en un mejor desempeño en evaluaciones académicas. Este resultado sugiere que la gamificación, fomenta la motivación intrínseca, que tiene el potencial de impactar positivamente el rendimiento académico en un mediano y largo plazo.

Sin embargo, este aspecto no fue abordado de manera directa en el estudio, lo que plantea una oportunidad para futuras investigaciones. Sería valioso diseñar estudios longitudinales que analicen cómo la gamificación puede influir en el desarrollo de competencias matemáticas y en los resultados académicos, consolidando su utilidad como herramienta pedagógica integral.

Percepciones Docentes

Los docentes coincidieron en que las actividades gamificadas no solo benefician a los estudiantes, sino que también influyen positivamente en su práctica pedagógica. Las respuestas recogidas durante las entrevistas destacaron que la gamificación les permite innovar en sus métodos de enseñanza, promoviendo un ambiente más dinámico y participativo en el aula virtual. Los maestros también expresaron que el entusiasmo de los estudiantes incrementa su propia motivación, creando una dinámica bidireccional que mejora la experiencia educativa. El docente debe tener disponibilidad y apertura a nuevos retos con el apoyo institucional, ya que se debe de proponer un plan de formación y desarrollo del profesorado, generación de espacios de intercambio entre académicos donde compartan sus estrategias didácticas que retroalimente la implementación (Ojeda, Oscar Gilberto, & Socorro, 2023).

Limitaciones y Desafíos

A pesar de los resultados positivos, el estudio identificó algunos desafíos a la hora de implementar las actividades gamificadas. Los docentes señalaron la necesidad de mayor tiempo y recursos para diseñar actividades efectivas, así como la falta de formación específica en estrategias gamificadas. Estos obstáculos resaltan la importancia de establecer políticas educativas que promuevan la capacitación docente y proporcionen herramientas tecnológicas adecuadas para la integración de la gamificación en el aula virtual. Una solución viable para mitigar la falta de recursos tecnológicos es la colaboración entre sectores. Iniciativas público-privadas pueden desempeñar un papel clave en la provisión de infraestructura tecnológica. Además, la adopción de tecnologías de bajo costo, como aplicaciones móviles accesibles, puede ser una estrategia eficaz para superar las limitaciones económicas en contextos vulnerables (Cardenas, y otros, 2024). En este contexto, el éxito de la gamificación depende no solo de su diseño, sino también de un entorno institucional que facilite su implementación.

Implicaciones Prácticas para la Educación Básica

Este estudio resalta la relevancia de las metodologías gamificadas en el contexto de la educación básica, destacando su capacidad para responder a las necesidades emocionales y académicas de los estudiantes. Al aumentar la motivación y fomentar la participación activa, las actividades gamificadas contribuyen al aprendizaje significativo y colaborativo, especialmente en áreas tradicionalmente desafiantes como las Matemáticas. Las actividades gamificadas no solo ofrecen beneficios inmediatos en términos de motivación, sino que también abren el camino para una transformación pedagógica más amplia en la educación básica.

Contribuciones al Campo Educativo

La integración de la gamificación en la educación básica representa un aporte significativo al campo educativo, ofreciendo evidencia empírica de su efectividad en contextos reales. Este estudio no solo valida los beneficios previamente documentados de la gamificación, sino que también amplía sus aplicaciones más allá de la educación superior. Al generar un marco de referencia para la implementación de actividades gamificadas en educación básica, este estudio sienta las bases para futuras investigaciones y prácticas pedagógicas, consolidando la gamificación como una estrategia clave en la educación contemporánea.

CONCLUSIÓN

Este estudio en la Unidad Educativa Santiago de Quito evidenció que la gamificación impacta positivamente la motivación de estudiantes de sexto grado en Matemáticas. Se observó un aumento significativo en interés, disfrute y percepción de competencia, respaldado por la opinión de docentes sobre un aprendizaje más dinámico y participativo. El estudio, fundamentado en teorías de autodeterminación, flujo y constructivismo, reconoce limitaciones como el tamaño muestral y la necesidad de formación docente. Futuras investigaciones deberían analizar efectos a largo plazo y considerar diferencias individuales. En resumen, la gamificación emerge como herramienta valiosa para transformar la educación Matemática, fomentando un aprendizaje atractivo y un amor duradero por las Matemáticas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abbadia, & Jessica. (17 de Diciembre de 2024). Muestreo de conveniencia: Cuándo y cómo utilizar este eficaz método. Obtenido de <https://mindthegraph.com/blog/es/convenience-sampling/>
- Achilie, Ninfa Narcisa, Q., Carmen Clemencia, Q., María Inés, M., & Narcisa, M. (2024). La Gamificación en el aula: efectos en la motivación estudiantil. Volumen 9(Número 9), 5. Obtenido de <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Achilie, Ninfa Narcisa, Q., Carmen Clemencia, Q., María Inés, M., & Narcisa, M. (2024). La Gamificación en el aula: efectos en la motivación estudiantil. Volumen 9(Número 9), 2. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/search/search?query=La+Gamificaci%C3%B3n+en+el+aula%3A+efectos+en+la+motivaci%C3%B3n+estudiantil&authors=&title=&abstract=&galleyFullText=&suppFiles=&dateFromMonth=&dateFromDay=&dateFromYear=&dateToMonth=&dateToDay=>
- Albor, Lourdes Isabel, R., & Karla. (2021). Estudios aplicados de la teoría de la autodeterminación en estudiantes y profesores, y sus implicaciones en la motivación, el bienestar psicosocial y subjetivo. Volumen 24(Número 1), 2. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.scielo.org.co/pdf/eleut/v24n1/2011-4532-eleut-24-01-56.pdf>
- Bagu, Sara, R., María Rosa, P., Berta, V., & Sebastià. (2021). El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa. Volumen 27(Número 1), 1,2. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/916/91668059003/>
- Barrera, Laura Alexandra, N., Norma Edith, S., & Santos Estefanía, M. E. (2024). Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje. Volumen V(Número 5), 6. Obtenido de <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2811/4333>
- Carapás, Angie Camila, G., César Willan, C., Henry Miguel, C., Alejandra Estefanía, B., & Gabriela, A. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de sistema de ecuaciones lineales. Volumen

- V(Número 5), 5. Obtenido de <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2769>
- Cardenas, R., William, O. L., Diego, G. C., Elsa, J. R., Gina, O. L., Daniel, V. C., & Jonathan. (2024). Metodologías innovadoras en la enseñanza del lenguaje: un estudio de caso en escuelas de educación básica. Volumen 5(Número 2), 10. Obtenido de <https://revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/561>
- Castro, Edgar Iván, G., John Fernando, L., & Pamela. (2022). Importancia y relación entre la educación integral, la calidad y la equidad educativa, y el directivo docente. Volumen 6(Número 11), 4. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/journal/5739/573974926017/573974926017.pdf>
- Estupiñan, Karina Elizabeth, T., Clara Ortencia, C., Eugenio Santiago, M., & Elizabeth, M. (2024).
- Estrategias Efectivas de Gamificación para un Aprendizaje Significativo en la Educación. Volumen 3(Número 6), 4. Obtenido de <https://www.reincisol.com/ojs/index.php/reincisol/article/view/194>
- Guisvert, Roxana Nelly, L., & Ivonne, L. (2022). La gamificación en el aprendizaje de la Matemática en la Educación Básica Regular. Volumen 6 (No. 25), 3. Obtenido de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v6n25/a32-1698-1713.pdf>
- Latorre, Nelly Baltazara, H., & Geovanny, B. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica:revisión sistemática de la literatura. Volumen 14(Número 1), 2. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/2204/2199>
- López, Antonio, A., Andrea, H., & Lilibeth, A. B. (2024). El impacto positivo de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil, propuesta y resultados. Volumen 5(Número 4), 17. Obtenido de <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2253>
- McCombes, & Shona. (22 de Junio de 2023). Investigación descriptiva | Definición, tipos, métodos y ejemplos. Obtenido de Investigación descriptiva | Definición, tipos, métodos y ejemplos: <https://www.scribbr.com/methodology/descriptive-research/>

- Morales, Claudia Alejandra, F., & María, I. (2021). La gamificación como propuesta didáctica para el desarrollo de competencias socioemocionales en adolescentes. Volumen 2(Número 1), 2. Obtenido de <https://revista.risei.org/index.php/raj/issue/view/3>
- Núñez, Aracelly Fernanda, P., Karla Nicole, M., Karol Abigail, D., Lorena Gabriela, D., Lorena Gabriela, V., & Vicente, W. (2025). Gamificación en el aula: Herramientas Tecnológicas para Mejorar la Motivación y el Aprendizaje . Volumen 10(Número 1), 38. Obtenido de https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/2956/2424
- Ojeda, Oscar Gilberto, Z., & Socorro, M. d. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. Volumen 16(Número 1), 6. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/332>
- Ortiz, Guillermina Marilú, R., César Vicente, M., & Odette. (2025). Gamificación en el Aula: Fortalecer la enseñanza con plataformas educativas para la interacción con los estudiantes. Volumen 9(Número 1), 2. Obtenido de <https://www.investigarmqr.com/2025/index.php/mqr/article/view/147/6587>
- P.Homont, L. P. (2024). Motivación del alumnado universitario: entre desmotivación y motivación intrínseca. Volumen 10(Número 10), 2-3. Obtenido de <https://epsir.net/index.php/epsir/article/view/306/159>
- Peñafiel, Gabriela Elizabeth, C., Karina Mariel, B., Jason Christopher, A., Ericka Andrea, C., Gerardo Efraín, R., & Rafael, B. (2024). La gamificación en la educación: beneficios, limitaciones y mejores prácticas. Volumen 5(Número 2), 2. Obtenido de <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/371/369>
- Rodríguez, Ángel Freddy, C., Nathaly Vanessa, G., Oswaldo Michael, C., Jhon Edison, M., & Vinicio, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. Volumen

- 7(Número 2), 7. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638034>
- Saavedra, Esteban, Z., Marcelo, F., & Gerardo. (2024). Gamificación en la formación inicial docente de estudiantes de pedagogía en educación física: un estudio de caso. Volumen 61(Número 1), 9. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/108822>
- Sánchez, & Odila, K. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. Volumen 4(Número1), 8. Obtenido de <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60/33>
- Saucedo, Maria Alejandra, C., Gina Alexandra, H., & Josefina, M. (2020). LA GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR. Volumen 5(Número CISE 2020,), 8. Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/a>

Conflicto de intereses

Los autores indican que esta investigación no tiene conflicto de intereses y, por tanto, acepta las normativas de la publicación en esta revista.

Con certificación de:

