

Gamificación como estrategia pedagógica para incrementar la motivación y favorecer el aprendizaje significativo

Gamification as a pedagogical strategy to increase motivation and promote meaningful learning

- 1 Cindy Karina Chugá Fuentes  <https://orcid.org/0009-0008-6626-4486>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Guayaquil, Ecuador. Maestría en Educación Entornos Digitales
ckchugaf@ube.edu.ec
- 2 Esmelinger Thais Magallanes Tabares  <https://orcid.org/0009-0004-9405-3564>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Guayaquil, Ecuador. Maestría en Educación Entornos Digitales
etmagallanest@ube.edu.ec
- 3 Johana Del Carmen Parreño Sánchez  <https://orcid.org/0000-0003-3832-2593>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Guayaquil, Ecuador.
jdparreños@ube.edu.ec
- 4 Hendy Maier Pérez Barrera  <https://orcid.org/0000-0003-1989-2136>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Guayaquil, Ecuador.
hmperezb@ube.edu.ec

Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 11/04/2026

Revisado: 14/05/2026

Aceptado: 15/06/2026

Publicado: 06/07/2026

DOI: <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v10i3.3716>

Cítese:

Chugá Fuentes, C. K., Magallanes Tabares, E. T., Parreño Sánchez, J. D. C., & Pérez Barrera, H. M. (2026). Gamificación como estrategia pedagógica para incrementar la motivación y favorecer el aprendizaje significativo. *Ciencia Digital*, 10(3), 18-41.
<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v10i3.3716>



CIENCIA DIGITAL, es una revista multidisciplinaria, trimestral, que se publicará en soporte electrónico tiene como misión contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://cienciadigital.org>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec.

Esta revista está protegida bajo una licencia *Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 International*. Copia de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>.



Palabras claves: Gamificación, motivación, aprendizaje significativo, herramienta Educaplay, estrategias pedagógicas.

Introducción: La gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora en el ámbito educativo, permitiendo mejorar la motivación y el aprendizaje significativo en los estudiantes. En contextos donde predominan metodologías tradicionales, se evidencian bajos niveles de interés y participación, lo que afecta el rendimiento académico. **Objetivo:** Elaborar una estrategia de gamificación basada en la herramienta Educaplay que contribuya a incrementar la motivación hacia el aprendizaje significativo en la asignatura de estudios sociales. **Metodología:** Se empleó un enfoque mixto, y de tipo cuasiexperimental, permitiendo analizar tanto resultados cuantitativos como percepciones cualitativas mediante el uso de instrumentos como pretest, posttest, encuesta diagnóstica y entrevistas. Los resultados se evaluaron por medio de la escala de Likert y cálculo de medias, además, se aplicó una prueba de hipótesis por medio del estadístico Rho de Spearman. **Resultados:** Se evidencio que la implementación de actividades gamificadas incrementó significativamente la motivación, la participación activa y la comprensión de los contenidos, reflejándose en mejoras en todas las dimensiones evaluadas. Se evidenció una alta correlación entre la gamificación y la motivación ($Rho = 0,735$), así como relaciones significativas entre la motivación y el aprendizaje significativo ($Rho = 0,804$). **Conclusión:** La propuesta resulta eficaz como estrategia innovadora para fortalecer el aprendizaje significativo, siempre que se consideren aspectos como la adecuada planificación pedagógica, la capacitación docente y el acceso a recursos tecnológicos que garanticen su correcta implementación. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** Tecnología educativa y didáctica. **Tipo de estudio:** Artículos original.

Keywords: Gamification, motivation, meaningful learning, Educaplay tool, pedagogical strategies.

Introduction: gamification has been consolidated as an innovative strategy in the educational field, allowing the improvement of student motivation and meaningful learning. In contexts where traditional methodologies predominate, low levels of interest and participation are evident, which negatively affect academic performance. **Objective:** to design a gamification strategy based on the Educaplay tool to increase motivation toward meaningful learning in the subject of social studies. **Methodology:** a mixed-method and quasi-experimental approach was used, allowing the analysis of both quantitative results and qualitative perceptions through instruments such as pretest,

postest, diagnostic survey, and interviews. The results were evaluated using the Likert scale and mean calculation; additionally, a hypothesis test was conducted using Spearman's Rho statistic. **Results:** it was evidenced that the implementation of gamified activities significantly increased motivation, active participation, and content comprehension, reflected in improvements across all evaluated dimensions. A high correlation between gamification and motivation was found ($Rho = 0.735$), as well as significant relationships between motivation and meaningful learning ($Rho = 0.804$). **Conclusion:** the proposal proves to be effective as an innovative strategy to strengthen meaningful learning, if aspects such as proper pedagogical planning, teacher training, and access to technological resources are considered to ensure its correct implementation. **General Area of Study:** Education. **Specific area of study:** Educational Technology and Didactics. **Type of study:** Original article.

1. Introducción

Históricamente el juego ha formado parte fundamental de la vida infantil a lo largo del tiempo, convirtiéndose en uno de los componentes clave del aprendizaje temprano, representa uno de los recursos más relevantes para adquirir conocimientos, debido a que permite al infante explorar, descubrir y comprender su entorno (Pérez & Barrio, 2021). Es una actividad natural del ser humano que es especialmente importante en la niñez debido a que se estimula un acercamiento a la comprensión de la realidad y la resolución de problemas. La gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora en el ámbito educativo, esta técnica permite fomentar la participación activa y despertar emociones positivas y reforzar su motivación intrínseca (Sánchez, 2023). Por ello se considera importante comprender los

impactos en las dinámicas motivacionales y de aprendizaje significativo resultantes de la gamificación al desarrollar nuevas habilidades.

Uno de los desafíos más importantes en la educación infantil radica en mantener la atención, interés y motivación de los niños; en el contexto educativo mundial persiste esta problemática además de promover aprendizajes verdaderamente significativos (Miranda & Choez, 2024). A nivel latinoamericano el problema se acentúa debido a brechas pedagógicas, tecnológicas y formativas; muchos sistemas educativos de la región enfrentan limitaciones relacionadas con el acceso a recursos digitales, capacitación docente y la resistencia al cambio metodológico (Nápoles, 2023). En Ecuador estas dificultades se evidencian de forma concreta en el aula, en muchas instituciones educa-

tivas, los estudiantes muestran desinterés, baja participación y dificultades para relacionar los contenidos con situaciones reales (Abarca, 2025).

En la Unidad Educativa San Agustín de Guayaquil, se evidencia que las metodologías tradicionales utilizadas, basadas principalmente en la repetición, la memorización y la instrucción directa, no logran captar la atención de los estudiantes ni mantener su interés durante las clases. Esta falta de motivación se refleja en una participación limitada, desinterés por las actividades académicas y dificultades para comprender y relacionar los contenidos con sus experiencias previas. Además, se observa que los estudiantes presentan bajos niveles de compromiso y escasa disposición para involucrarse activamente en el aprendizaje, lo que afecta el desarrollo de procesos significativos. Aunque se han implementado algunas estrategias, aún no se cuenta con métodos que respondan de manera efectiva a las necesidades motivacionales de los niños, lo cual mantiene la problemática vigente y afecta el rendimiento y la calidad del aprendizaje. Es por eso por lo que se plantea el siguiente problema de investigación ¿De qué manera se puede incrementar la motivación en los estudiantes y favorecer el aprendizaje significativo?

Esta investigación se justifica debido a la necesidad de búsqueda de estrategias pedagógicas innovadoras y eficientes que puedan fortalecer el aprendizaje en la primera infancia. De esta forma la gamificación se plantea como una alternativa capaz de trans-

formar las dinámicas de enseñanza tradicionales en una promoción de experiencias más significativas. Por ello, la creación de una estrategia de gamificación es necesaria para contribuir en la motivación hacia el aprendizaje significativo y para aportar evidencia que permitan a los docentes la implementación de prácticas educativas más dinámicas.

En un contexto general se puede mencionar a la investigación de Prieto et al. (2022) quienes analizan la relación entre la gamificación, la motivación y el aprendizaje, con la finalidad de proporcionar estrategias pedagógicas y didácticas que se puedan aplicar con efectividad; es así como en base a un exhaustivo estudio y revisión bibliográfica se constató que la gamificación tiene un efecto directo y positivo en cuanto a la motivación y rendimiento del alumnado. Sepúlveda & Mayoral (2025) en su investigación encontraron que la gamificación estimula la motivación intrínseca, favorece el desarrollo de las habilidades sociales y mejora la calidad del aprendizaje; además mencionan que esta estrategia ofrece un recurso valioso en cuanto al proceso de enseñanza – aprendizaje siempre que se apoye en una planificación cuidadosa y sobre todo en un profesorado con una formación adecuada.

Por otro lado, en la investigación de Buestan et al. (2025) se muestra que la gamificación, mediante aspectos clave como desafíos, recompensas y retroalimentación, puede fomentar habilidades emocionales clave como la empatía, la toma de decisiones y la autorregulación. Por medio de combinación de ecuaciones booleanas y operadores lógi-

cos se analizó la relación entre gamificación, inteligencia emocional y resolución de problemas y se obtuvo que la gamificación se presenta como una herramienta eficaz para la integración de la inteligencia emocional y contribuir en el desarrollo de habilidades sociales y de resolución de problemas en contextos de alta presión.

Pues bien, en términos teóricos se explica que la gamificación pretende estimular el pensamiento del alumnado por medio de técnicas de juego que plantean la resolución de problemas y que es aplicable en diversas áreas de estudio, además, como estrategia didáctica ha aportado mejoras significativas del rendimiento académico, motivación y emocionales positivas (Llédo, et al., 2023). La gamificación es una estrategia educativa que hace uso de elementos y dinámicas de los juegos con la intención de incentivar la motivación, el compromiso y la mejora en el desempeño académico; es así como, esta estrategia concentra diversos componentes, como desafíos, recompensas y competencia amistosa, convirtiendo experiencias tradicionales en procesos mas interactivos y atractivos (Bastidas, 2024).

Además, se examina el concepto de “Gamificación” como una estrategia que incorpora principios, dinámicas y componentes propios de los juegos en entornos que no son de carácter lúdico, con la finalidad de estimular la motivación, favorecer el aprendizaje y promover la participación activa (Prieto et al., 2022). Consiste en integrar mecánicas, elementos y dinámicas propias del juego en contextos diversos, tales como la edu-

cación, los negocios o la salud, con el fin de incrementar el compromiso y el rendimiento en diferentes actividades (González & Torres, 2024). Esta metodología recurre a recursos como retos, sistemas de recompensas, niveles, retroalimentación inmediata y dinámicas de competencia positiva, logrando transformar actividades convencionales en experiencias dinámicas (Bastidas, 2024). En cuanto al espacio educativo, la gamificación se ha consolidado como una estrategia eficaz para fortalecer el aprendizaje significativo, estimular la participación del estudiante y favorecer el desarrollo de sus habilidades cognitivas y sociales.

En cuanto a la gamificación basada en herramientas digitales consiste en la incorporación de elementos propios de los videojuegos como desafíos, recompensas, niveles, insignias y retroalimentación inmediata, dentro de las plataformas tecnológicas diseñadas para el aprendizaje (Rosado et al., 2024). Estas herramientas permiten transformar actividades tradicionales en experiencias dinámicas, interactivas y motivadoras, facilitando la participación activa del estudiante. Aplicaciones como Educaplay no solo ofrecen entornos visualmente atractivos, sino que también permite adaptar contenidos, monitorear el progreso y reforzar habilidades cognitivas mediante dinámicas de juego (Chavez et al., 2025). De esta forma, la gamificación digital se convierte en una estrategia pedagógica que potencia la motivación intrínseca, favorece el aprendizaje significativo y promueve un rol más atractivo y autónomo por parte del estudiante.

Además, se muestra a la motivación hacia el aprendizaje significativo partiendo desde la teoría de David Ausubel (1980) quien plantea que el aprendizaje ocurre de manera profunda y duradera cuando los nuevos conocimientos se relacionan de forma sustancial con las ideas previas del estudiante (Vásquez & Reynoso, 2025). A diferencia del aprendizaje memorístico o repetitivo, que se limita a almacenar información sin una comprensión real, el aprendizaje significativo implica una integración cognitiva que reorganiza y amplía la estructura mental existente (Vasconez, 2025). Su teoría se sostiene en tres componentes fundamentales: la significatividad lógica del material, la significatividad psicológica del aprendizaje y la actitud y disposición para aprender (motivación), que interactúan para garantizar un proceso educativo eficaz

La significatividad lógica del material se refiere a la coherencia interna, claridad conceptual y estructura organizada que posee el contenido que se enseña; para que un material sea lógicamente significativo, debe estar elaborado de manera secuencial, precisa y comprensible, facilitando conexiones claras entre conceptos generales específicos (Bertossi et al., 2022). Esto implica que el diseño curricular y los recursos pedagógicos deben organizarse intencionalmente para permitir que el estudiante identifique patrones, relaciones y jerarquías conceptuales; la estructura del material no solo facilita la comprensión, sino que también posibilita la asimilación de ideas nuevas dentro de los esquemas cognitivos preexistentes, favoreciendo así la construcción de aprendizajes

duraderos (Revelo & Yáñez, 2023).

Por otra parte, la significatividad psicológica del aprendizaje se relaciona con la capacidad del individuo para vincular los nuevos conocimientos con su estructura cognitiva previa, se destaca la importancia de evaluar y activar los saberes que posee el estudiante, ya que la comprensión depende de la disponibilidad de conceptos clave o ideas previas relevantes (Vásquez & Reynoso, 2025). Cuando el estudiante puede relacionar el nuevo contenido con experiencias, conocimientos o representaciones ya interiorizadas, se genera un proceso de asimilación en el que la información adquiere sentido personal (Moreno et al., 2025). En este aspecto el rol del docente es fundamental pues debe identificar el punto de partida cognitivo del estudiante y promover estrategias que faciliten el enlace entre lo nuevo y lo conocido, garantizando un aprendizaje auténticamente significativo.

También, se toma en cuenta a la actitud favorable o motivación constituye el tercer componente esencial del aprendizaje significativo y se refiere a la disposición interna del estudiante para aprender (Prieto et al., 2022). Ausubel (1980) señala que aun cuando el material sea claro exista conocimiento previo pertinente, el aprendizaje no ocurrirá si el alumno no está motivado o no muestra interés (Vásquez & Reynoso, 2025). La actitud positiva hacia la tarea académica, la curiosidad, la expectativa de éxito y la valoración del contenido son factores clave que potencian la participación activa y la integración cognitiva (Miranda & Choez, 2024).

Además, la motivación puede fortalecerse mediante ambientes de aprendizaje estimulantes, actitudes retadoras, metodologías activas y una relación pedagógica que genere confianza (Nápoles, 2023). De esta manera, la disposición para aprender actúa como un catalizador que permite que los otros componentes se articulen eficazmente en el proceso educativo.

Finalmente se considera importante mencionar a una dimensión propuesta por Díaz y Hernández sobre el aprendizaje significativo desde su enfoque pedagógico, se centra en la capacidad del estudiante para aplicar de manera efectiva los aprendizajes y situaciones reales o simuladas, demostrando que el conocimiento adquirido tiene utilidad más allá de aula (Villadiego, 2025). Esto es importante al evidenciar que el estudiante utiliza los contenidos para resolver problemas prácticos, transferir conceptos a otros contextos o áreas del conocimiento y participa activamente en actividades como proyectos, juegos educativos o tareas funcionales que requieren poner en acción lo aprendido. Es así como el objetivo de esta investigación es: Elaborar una estrategia de gamificación basada en la herramienta Educaplay, que contribuya a incrementar la motivación hacia el aprendizaje significativo en la materia de estudios sociales.

2. Metodología

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, que integra procedimientos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión amplia y profunda del

fenómeno estudiado. El enfoque cuantitativo permite medir el efecto de la estrategia de gamificación basada en Educaplay sobre la motivación y el aprendizaje significativo; mientras que el enfoque cualitativo posibilitará analizar las percepciones, experiencias y actitudes de los estudiantes durante la implementación de la estrategia.

El diseño metodológico es de tipo cuasi-experimental, debido a que se trabajó con dos grupos, el grupo control al cual se le aplicó la metodología pedagógica de forma tradicional y al grupo experimento que se le aplicó la propuesta pedagógica de esta investigación, comparando los resultados obtenidos por medio de pretest y un posttest. Este diseño permitió evaluar los cambios generados por la estrategia sin necesidad de conformar grupos completamente aleatorizados, lo cual se ajusta a la realidad escolar de la Unidad Educativa San Agustín de Guayaquil.

Por su alcance, la investigación se considera exploratoria, descriptiva y correlacional. Es exploratoria porque aborda un campo poco investigado en el contexto específico de la institución, como es la gamificación mediante herramientas digitales para el fortalecimiento del aprendizaje significativo. A su vez, es descriptiva porque busca detallar las características del proceso de motivación, las conductas observadas y los niveles de aprendizaje antes y después de la intervención basada en gamificación. Finalmente, es correlacional debido a que permite identificar, analizar y predecir relaciones entre variables sin manipularlas, proporcionando

información útil para la toma de decisiones. Es así como se plantea la siguiente hipótesis: La estrategia de gamificación basada en Educaplay aplicada en la Unidad Educativa San Agustín de Guayaquil en estudiantes de 8vo año permitió incrementar la motivación hacia el aprendizaje significativo.

Para el desarrollo de este estudio hubo la necesidad de implementar métodos teóricos como en análisis y la síntesis; por un lado, el análisis permitió descomponer los conceptos centrales como la gamificación, motivación y aprendizaje significativo para comprender sus características y relaciones. Por su parte, la síntesis facilitó la integración de dicha información para fundamentar y estructurar la propuesta pedagógica.

En cuanto a la recopilación de datos primarios se tomará en cuenta a la población de estudiantes conformada por 33 hombres y 15 mujeres de 8vo año, paralelos a y b de la asignatura de estudios sociales. Para la muestra se aplicó una muestra censal tomando a toda la población como parte del estudio dando un total de 48 participantes. La estrategia para aplicarse se enfoca en la implementación de juegos con Educaplay orientados a temas de estudios sociales, se llevó a cabo la evaluación por medio de instrumentos como pruebas pretest y postest para conocer el nivel de motivación y el rendimiento sobre el aprendizaje significativo, además, se hizo un registro de interacción por medio de una ficha de observación, se aplicó una entrevista a los docentes para establecer la aplicación de la estrategia.

Por otra parte, para el tratamiento de datos primarios se hizo uso del programa estadístico SPSS – Statics para la evaluación de instrumentos y la presentación de datos. Finalmente se desarrolló una operacionalización de variables para entender la aplicación de la estrategia tal y como se muestra en la **Tabla 1**.

3. Resultados

La fiabilidad del instrumento se demostró con el uso del coeficiente Alfa de Cronbach, que alcanzó un valor de 0.851 en el cuestionario de diagnóstico y 0.816 en el cuestionario de pretest y postest aplicados a los estudiantes. Estos resultados indican niveles de consistencia elevado y significa que los ítems del cuestionario miden de forma coherente las variables de estudio. Por ello, se garantiza la solidez y confianza de los datos recogidos de los estudiantes que se muestran a continuación.

3.1 Diagnóstico inicial

Los resultados del diagnóstico inicial evidencian características generales de la población estudiantil encuestada. En cuanto a la edad, los estudiantes se encuentran en una etapa de desarrollo cognitivo y social en la que las estrategias dinámicas y participativas suelen tener mayor impacto en el aprendizaje. En relación con la motivación hacia las clases de estudios sociales la **Tabla 2** muestra que la mayoría de estudiantes presenta niveles de motivación moderados o bajos, lo que sugiere que existe la necesidad de fortalecer las estrategias pedagógicas que promuevan mayor interés y participación en

Tabla 1: Operacionalización de variables

Variable	Dimensión	Indicador
VI: Gamificación basada en la herramienta Educaplay	Uso de elementos de gamificación	Puntuaciones
		Retroalimentación inmediata
		Recompensas visuales (insignias, niveles)
		Competencias entre estudiantes
	Diseño de actividades gamificadas	Actividades creadas en Educaplay
		Adecuación al currículo de estudios
		Nivel de interacción del estudiante con la actividad
	Interactividad y usabilidad	Facilidad de uso por parte del estudiante
		Tiempo de interacción por actividad
	Integración pedagógica	Pertinencia pedagógica de las actividades
Relación con los aprendizajes significativos		
Adecuación al nivel de los estudiantes		
VD: Motivación hacia el aprendizaje significativo	Actitud favorable/Motivación hacia el aprendizaje	Interés y curiosidad por los contenidos
		Participación activa en las actividades
		Atención sostenida durante el proceso de aprendizaje
		Persistencia frente a tareas o dificultades
		Disposición positiva para aprender significativamente
	Significatividad psicológica del aprendizaje	Activación de conocimientos previos del estudiante
		Relación entre el saber previo y los nuevos conceptos
		Capacidad del estudiante para integrar, comparar y diferenciar ideas
		Elaboración propia (explicar con sus palabras, producir ideas)
	Práctico - funcional	Comprensión profunda más allá de la memorización
		Aplica los aprendizajes en situaciones reales o simuladas
		Utiliza conocimientos para resolver problemas prácticos
		Transfiere conceptos a otras áreas o contextos
		Participa en actividades activas (Proyectos, juegos o tareas funcionales)
	Demuestra autonomía para usar lo aprendido	

la asignatura.

En cuanto a los métodos de enseñanza utilizados por el docente, la mayoría de los es-

tudiantes percibe que el aprendizaje se basa en la construcción de conocimiento; no obstante, aunque predomina un enfoque orientado a la construcción del conocimiento, los

Tabla 2: Diagnóstico inicial

Pregunta	Categoría	Porcentaje
Edad	12	39,6 %
	13	60,4 %
Género	Masculino	68,8 %
	Femenino	31,2 %
¿Te encuentras motivado al estar en clases de estudios sociales?	Nunca	0 %
	Casi nunca	12,5 %
	A veces	56,3 %
	Casi siempre	25,0 %
	Siempre	6,3 %
¿El docente de estudios sociales enseña a través de qué método?	Memorización mecánica	14,6 %
	Construcción de conocimiento	68,8 %
	Juegos dinámicos	16,7 %
¿El docente de estudios sociales utiliza herramientas tecnológicas para impartir las clases?	Nunca	0 %
	Casi nunca	10,4 %
	A veces	56,3 %
	Casi siempre	22,9 %
	Siempre	10,4 %
¿Te gustaría aprender por medio de juegos interactivos en plataformas digitales?	Sí	100,0 %
	No	0 %
¿El docente ha utilizado la plataforma Educaplay u otras similares en sus clases?	Sí	47,9 %
	No	52,1 %

Nota: datos obtenidos de la investigación en la Unidad Educativa San Agustín de Guayaquil

resultados muestran que el uso de metodologías lúdicas o gamificadas aún es limitado dentro del aula. Respecto al uso de herramientas tecnológicas en las clases de estudios sociales se evidencia que la integración de recursos tecnológicos en el proceso educativo aún no es constante ni sistemática. Un aspecto relevante del diagnóstico es la percepción positiva de los estudiantes hacia el aprendizaje mediado por tecnologías interactivas, los estudiantes manifestaron que les gustaría aprender mediante juegos interactivos en plataformas digitales, lo cual

demuestra una alta aceptación hacia estrategias pedagógicas innovadoras basadas en la gamificación. No obstante, aunque se ha empezado a hacer uso de la plataforma Educaplay no está completamente integrada en el proceso de enseñanza.

Por otra parte, los resultados obtenidos en las entrevistas aplicadas a los docentes refuerzan y complementan la información del diagnóstico cuantitativo; en general, los docentes coinciden en que las metodologías tradicionales, basadas principalmente en la exposición del docente y la memorización

de contenidos, tienden a generar bajos niveles de motivación en los estudiantes. Igualmente, señalan que uno de los principales desafíos para mantener la atención en el aula es la presencia de distractores como el uso del celular, el exceso de contenido teórico y la falta de conexión entre los temas abordados y la realidad de los estudiantes. Los docentes también destacan que las actividades dinámicas y participativas generan mayor interés, participación y comprensión por parte de los estudiantes, en comparación con las actividades memorísticas. En este sentido, todos coinciden en que el aprendizaje significativo se produce cuando el estudiante logra comprender los contenidos, relacionarlos con su entorno y aplicarlos en situaciones reales, más allá de la simple memorización de información.

En relación con la gamificación, los entrevistados reconocen que la incorporación de elementos de juego como retos, recompensas, niveles o competencias sanas puede aumentar significativamente la motivación, el compromiso y la participación estudiantil. Algunos docentes manifestaron haber utilizado herramientas digitales como cuestionarios interactivos, juegos de rol o plataformas como Educaplay, obteniendo resultados positivos en cuanto a la participación y comprensión de los contenidos. No obstante, también se identifican algunas limitaciones para la implementación de estas estrategias, entre las que se mencionan la falta de conocimiento o capacitación en el uso de herramientas digitales, problemas de conectividad a internet y el riesgo de distracciones que no se utilizan de manera pedagógicamente

planificada.

En síntesis, tanto el diagnóstico inicial como las entrevistas docentes evidencian la necesidad de fortalecer las estrategias didácticas utilizadas en la enseñanza de estudios sociales mediante la incorporación de metodologías innovadoras que incrementen la motivación y favorezcan el aprendizaje significativo. En este contexto, la gamificación apoyada en herramientas digitales como Educaplay se presenta como una alternativa pedagógica viable, ya que permite transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más interactiva, participativa y atractiva para los estudiantes.

3.2 Actividades de gamificación basada en la herramienta Educaplay

Para el desarrollo de las actividades didácticas se utilizó la plataforma Educaplay, la cual permite crear juegos educativos multimedia como cuestionarios, crucigramas, sopas de letras, mapas interactivos y ejercicios de asociación. Esta herramienta digital facilitó la gamificación del aprendizaje al incorporar elementos propios del juego como puntuaciones, tiempo limitado, retos y retroalimentación inmediata, lo que contribuye a aumentar la motivación y participación de los estudiantes en el proceso educativo. Las actividades aplicadas en el aula se estructuraron en varias temáticas del área de estudios sociales: los continentes, el clima, mares y océanos del mundo, regiones y etnias del Ecuador. En cada temática se utilizaron diferentes tipos de juegos interactivos que permitieron reforzar los contenidos teóricos

mediante el aprendizaje activo.

Uno de los recursos más utilizados fue el mapa interactivo, en el cual los estudiantes deben identificar ubicaciones o elementos señalados sobre una imagen o mapa geográfico; en este tipo de actividad el estudiante observa un mapa y debe seleccionar la ubicación correcta de un país, región o continente, lo que fortalece la orientación espacial y comprensión geográfica; además, estos juegos pueden incluir información adicional, explicaciones o imágenes que aparecen después de cada respuesta.

La **Tabla 3** presenta un conjunto de actividades gamificadas orientadas al aprendizaje de los continentes del mundo, desarrolladas mediante la plataforma Educaplay, estas actividades incluyen cuestionarios, juegos de identificación, mapas interactivos y ejercicios de relación de conceptos, los cuales permiten reforzar los conocimientos geográficos de los estudiantes de forma dinámica.

Las actividades relacionadas con los continentes permitieron que los estudiantes reconocieran características geográficas, culturales y demográficas de cada región del mundo; en particular, el uso de mapas interactivos facilitó el desarrollo de las habilidades de orientación espacial, ya que los estudiantes debían ubicar países, regiones o continentes en representaciones cartográficas. Asimismo, los cuestionarios y juegos de preguntas contribuyeron a reforzar la comprensión de conceptos básicos mediante la retroalimentación inmediata que proporciona la plataforma; este tipo de actividades

no solo permitió evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes, sino que también fortalece el aprendizaje significativo al incentivar la reflexión sobre las respuestas correctas e incorrectas.

La **Tabla 4** presenta las actividades relacionadas con la temática del clima, las cuales fueron diseñadas para que los estudiantes comprendan conceptos fundamentales como la diferencia entre el clima y tiempo atmosférico, los biomas del mundo y los factores que influyen en las condiciones climáticas. Estas actividades se desarrollaron mediante cuestionarios, ejercicios de asociación y juegos de preguntas que permitieron reforzar los contenidos teóricos de forma interactiva.

El uso de actividades de relación de conceptos resultó especialmente útil para que los estudiantes comprendieran la relación entre los diferentes biomas y las condiciones climáticas que los caracterizan; a través de este tipo de ejercicios, los estudiantes debían vincular conceptos como temperatura, precipitación y tipos de vegetación con los diferentes ambientes naturales del planeta. Este proceso favorece el aprendizaje significativo, debido a que permite que los estudiantes establezcan conexiones entre distintos elementos del sistema climático.

Por otra parte, los cuestionarios y juegos de preguntas permitieron evaluar la comprensión de los estudiantes respecto a los elementos y factores que influyen en el clima, como la temperatura, la presión atmosférica y la humedad. La dinámica de juego

Tabla 3: Temática: Los continentes

Juego	Actividad	Funcionamiento
América: Generalidades	Cuestionario interactivo	Los estudiantes responden preguntas sobre características generales del continente americano, como ubicación, países y características geográficas. Cada respuesta correcta suma puntos.
El continente americano	Relación de conceptos	Se presentan conceptos o características y los estudiantes deben asociarlos con el continente correspondiente.
Continente africano	Cuestionario	Los estudiantes identifican datos importantes de África como países, características geográficas y cultura.
Continente africano (actividad adicional)	Juego de preguntas	Se refuerzan conocimientos mediante preguntas rápidas sobre ubicación y características del continente.
Mapa interactivo de Europa	Mapa interactivo	Los estudiantes observan el mapa del continente europeo y deben seleccionar correctamente países o regiones señaladas en el mapa.
Generalidades de Europa	Cuestionario	Preguntas sobre características físicas, culturales y geográficas del continente europeo.
Continente europeo	Juego de identificación	Los estudiantes identifican elementos geográficos importantes del continente europeo.
Asia	Cuestionario	Evaluación sobre ubicación, extensión territorial y características del continente asiático.
Continente asiático	Juego de preguntas	Actividad que refuerza conocimientos básicos sobre el continente más grande del planeta.
Continente asiático (actividad adicional)	Relación de conceptos	Asociación entre países, cultura y características geográficas de Asia.
Continente de Oceanía	Cuestionario	Identificación de países y características del continente oceánico.
Población mundial	Juego de conocimiento general	Actividad para comprender la distribución de la población en los continentes del mundo.

Nota: Información recopilada de la plataforma Educaplay.

incorporada en estas actividades, debido a según sus aciertos.
que debían responder preguntas en un tiempo determinado y obtener una puntuación

La **Tabla 5** muestra las actividades relacio-

Tabla 4: Temática: El clima

Juego	Actividad	Funcionamiento
El clima y tiempo atmosférico	Cuestionario	Los estudiantes responden preguntas sobre la diferencia entre clima y tiempo atmosférico.
Biomás del mundo	Relación de conceptos	Se relacionan tipos de biomas con sus características climáticas.
El clima	Juego de preguntas	Evaluación sobre los diferentes tipos de clima presentes en el planeta.
Factores que cambian el clima	Asociación	Los estudiantes relacionan factores naturales con cambios en el clima.
Elementos y factores del clima	Cuestionario	Identificación de elementos como temperatura, presión y humedad.

Nota: Información recopilada de la plataforma Educaplay.

nadas con el estudio de los mares y océanos del mundo, un contenido fundamental dentro de la geografía física; estas actividades incluyeron cuestionarios, juegos de identificación, mapas interactivos y ejercicios de relación conceptual que permitieron a los estudiantes comprender la importancia de los cuerpos de agua en el equilibrio del planeta.

Uno de los aspectos más relevantes de esta temática fue el uso de mapas interactivos para la identificación de los principales océanos y mares del mundo; mediante este tipo de actividades, los estudiantes debían ubicar correctamente los océanos en el mapa, lo que contribuye a fortalecer sus habilidades de localización geográfica, además, este tipo de recurso facilita la comprensión de la distribución de los cuerpos de agua en el planeta y su relación con los continentes.

Igualmente, las actividades relacionadas con las corrientes marinas permitieron analizar la influencia que tienen los océanos en el clima del mundo; a través de cuestiona-

rios y ejercicios conceptuales, los estudiantes pudieron comprender cómo las corrientes marinas influyen en la temperatura de diferentes regiones del planeta. En general, estas actividades contribuyeron a desarrollar una visión más amplia del funcionamiento del sistema natural de la tierra y de la interacción entre océanos, clima y continentes.

La **Tabla 6** muestra las actividades enfocadas en el estudio de las regiones del Ecuador, específicamente en la región costa; estas actividades se desarrollaron mediante juegos de asociación, mapas interactivos, cuestionarios e identificación geográfica, con el propósito de fortalecer el conocimiento del territorio nacional y sus características culturales y climáticas.

El uso de mapas interactivos permitió que los estudiantes identifiquen las provincias que conforman la región costa del Ecuador, facilitando la comprensión de la organización territorial del país. Este tipo de actividad es fundamental para el desarrollo de ha-

Tabla 5: Temática: mares y océanos del mundo

Juego	Actividad	Funcionamiento
Los mares	Cuestionario	Preguntas sobre características y ubicación de los mares del mundo.
Los climas	Relación conceptual	Asociación entre climas y la influencia de los océanos.
Océanos y mares del mundo	Mapa interactivo	Los estudiantes deben ubicar los principales océanos del planeta en el mapa.
Continentes, océanos y mares	Juego de identificación	Reconocimiento de la relación entre continentes y cuerpos de agua.
Impacto de corrientes marinas	Cuestionario	Comprensión de cómo las corrientes oceánicas influyen en el clima.

Nota: Información recopilada de la plataforma Educaplay.

Tabla 6: Temática: regiones del Ecuador

Juego	Actividad	Funcionamiento
Etnias del Ecuador (Costa)	Asociación	Los estudiantes relacionan grupos étnicos con su ubicación geográfica.
Provincias de la costa del Ecuador	Mapa interactivo	Identificación de provincias dentro de la región Costa.
Culturas y etnias del Ecuador	Cuestionario	Preguntas sobre diversidad cultural del país.
Clima de la región Costa	Juego conceptual	Relación entre clima y características de la región.
Provincias de la costa	Identificación geográfica	Ubicación de provincias en el mapa del Ecuador.

Nota: Información recopilada de la plataforma Educaplay.

bilidades geográficas, debido a que permite relacionar los contenidos teóricos con representaciones visuales del espacio geográfico. Además, las actividades relacionadas con las culturas y etnias del Ecuador contribuyeron a reforzar el conocimiento sobre la diversidad cultural del país; mediante cuestionarios y ejercicios de asociación, los estudiantes pudieron reconocer la presencia de diferentes grupos étnicos en la región costa y comprender la importancia de la diversidad cultural dentro de la sociedad ecuatoriana.

En conjunto, estas actividades permitieron integrar conocimientos geográficos, culturales y sociales dentro del proceso de aprendizaje.

La **Tabla 7** indica las actividades relacionadas con el estudio de las etnias del Ecuador, las cuales fueron diseñadas para promover el conocimiento y la valoración de la diversidad cultural del país. Estas actividades incluyeron cuestionarios, juegos de preguntas, ejercicios de asociación y actividades de

relación conceptual que permitieron a los estudiantes identificar los diferentes pueblos y nacionalidades que conforman la sociedad ecuatoriana.

Las actividades de asociación y relación conceptual permitieron que los estudiantes vinculen los diferentes grupos étnicos con las regiones del país donde se encuentran; este tipo de ejercicio facilita la comprensión de la diversidad cultural del Ecuador y su distribución territorial, lo cual es un aspecto fundamental dentro de los estudios sociales.

Por otra parte, los cuestionarios y juegos de comprensión permitieron evaluar el conocimiento de los estudiantes sobre las costumbres, tradiciones y características culturales de los diferentes pueblos del Ecuador. Estas actividades no solo contribuyen al aprendizaje de contenidos académicos, sino que también fomentan valores como el respeto, la interculturalidad y la valoración de la identidad. De esta manera, el uso de herramientas digitales como Educaplay favorece el desarrollo de un aprendizaje significativo que integra conocimientos, habilidades y valores.

3.3 *Motivación hacia el aprendizaje significativo*

La **Figura 1** muestra los resultados comparativos entre pretest y postest en relación con los niveles de motivación hacia el aprendizaje significativo en la asignatura de estudios sociales, luego de la aplicación de estrategias de gamificación mediante la plataforma Educaplay. En términos generales, se observa un incremento significativo en todas las

dimensiones evaluadas, lo que evidencia que la incorporación de herramientas digitales y actividades lúdicas contribuyó a fortalecer la motivación de los estudiantes y mejorar su disposición hacia el aprendizaje.

Cabe destacar que, para el análisis de los resultados del pretest y postest se utilizó la metodología de medias, la cual consiste en el cálculo de promedio de las respuestas obtenidas en cada dimensión evaluada. Este procedimiento permite identificar el nivel general de percepción o valoración de los participantes respecto a un determinado aspecto del estudio; además, se debe considerar los niveles de escala de Likert planteada representada con un valor numérico del 1 al 5, correspondiendo a la escala de nunca a siempre. De esta manera, los valores más cercanos a 1 indican una baja frecuencia o presencia del fenómeno analizado, mientras que los valores cercanos a 5 reflejan una mayor frecuencia o percepción positiva. El uso de la media aritmética permite sintetizar la información recolectada y comparar los resultados obtenidos entre el pretest y el postest, facilitando así la identificación de cambios o mejoras en las variables analizadas durante el proceso de intervención educativa.

En la dimensión de motivación hacia el aprendizaje, se evidencia un aumento notable al pasar de una media de 3,33 en el pre – test a 4,65 en el postest; este incremento refleja que las actividades gamificadas generaron mayor interés y entusiasmo por parte de los estudiantes durante el desarrollo de las clases. La utilización de juegos interactivos

Tabla 7: Temática: etnias del Ecuador

Juego	Actividad	Funcionamiento
Culturas y etnias del Ecuador	Cuestionario	Reconocimiento de los diferentes pueblos y culturas del país.
Etnias del Ecuador (Costa)	Asociación	Relación entre grupos étnicos y región geográfica.
Etnias del Ecuador	Juego de preguntas	Evaluación sobre características culturales de cada grupo étnico.
Diversidad del Ecuador	Relación conceptual	Asociación entre diversidad cultural y regiones del país.
Etnias del Ecuador (actividad adicional)	Cuestionario	Identificación de costumbres y tradiciones de los pueblos ecuatorianos.
Ecuador multiétnico y cultural	Juego de comprensión	Preguntas sobre el carácter multicultural del país.
Ecuador intercultural	Asociación conceptual	Relación entre cultura, identidad y diversidad del Ecuador.

Nota: Información recopilada de la plataforma Educaplay.

vos, retos y actividades dinámicas permitió transformar a experiencia educativa en un proceso más atractivo, favoreciendo la participación activa y el compromiso con los contenidos abordados.

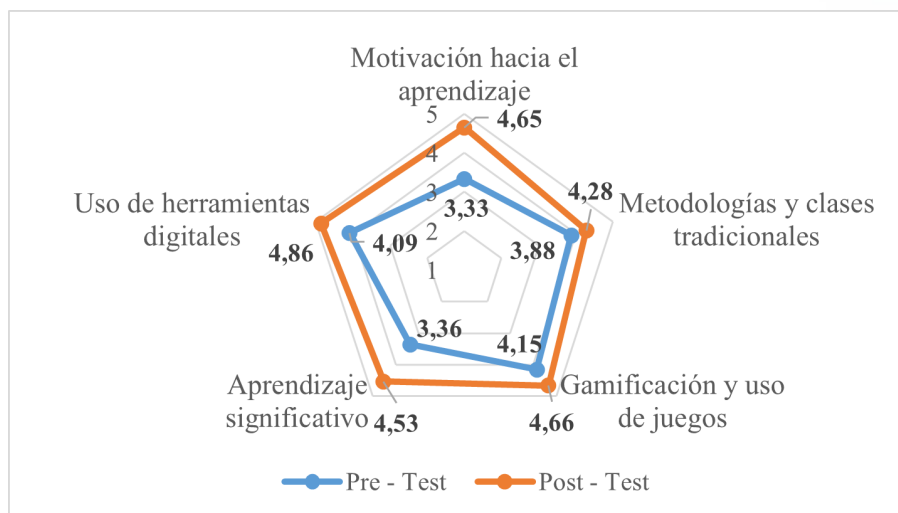
En cuanto a las metodologías y clases tradicionales, los resultados muestran un incremento de 3,88 a 4,28, lo que indica que los estudiantes percibieron una mejora en la forma en que se desarrollaron las clases después de implementar estrategias innovadoras. Este resultado sugiere que la integración de metodologías activas, combinadas con recursos digitales, permitió superar significativamente las limitaciones de los métodos tradicionales centrados únicamente en la exposición del docente, promoviendo un aprendizaje más dinámico y participativo.

De igual manera, las dimensiones gamificación y uso de juegos, aprendizaje significa-

tivo y uso de herramientas digitales muestran incrementos importantes; la gamificación pasó de 4,15 a 4,66, el aprendizaje significativo de 3,36 a 4,53, y el uso de herramientas digitales de 4,09 a 4,86, siendo esta última una de las puntuaciones más altas en el posttest. Estos resultados evidencian que la incorporación de recursos tecnológicos interactivos favorece la comprensión de los contenidos y fortalece el aprendizaje significativo, debido a que los estudiantes no solo reciben información, sino que participan activamente en la construcción de su conocimiento a través de experiencias educativas dinámicas y motivadoras.

Por otra parte la **Tabla 8** muestra la prueba de hipótesis que se realizó mediante el coeficiente de correlación Rho de Spearman, con el propósito de identificar la relación existente entre las variables de estudio; para este caso se tomó en consideración las dimensio-

Figura 1: Comparativa entre pretest y posttest



Nota: datos obtenidos de la investigación en la Unidad Educativa San Agustín de Guayaquil

nes del pretest y posttest por lo cual se pudo medir a la variable gamificación, motivación y aprendizaje significativo por separado sin perder el propósito de la investigación.

Los resultados muestran coeficientes de correlación positivos y estadísticamente significativos, cuando se compara el p – valor con el nivel de significancia asumida de 0,05 el p – valor de la correlación es menor (0,000 ;0,05). Esto significa que existe una probabilidad muy baja de que estas relaciones se deban al azar, lo que permite afirmar que las variables analizadas presentan una asociación importante dentro del proceso educativo.

En primer lugar, se observa una correlación alta entre la gamificación y la motivación, con un coeficiente de $Rho = 0,735$; este resultado evidencia que, a mayor uso de estrategias de gamificación dentro del proceso de enseñanza, mayor es el nivel de moti-

vación de los estudiantes hacia el aprendizaje. La incorporación de actividades lúdicas, dinámicas interactivas y herramientas digitales favorece la participación activa del estudiante, generando mayor interés y compromiso con las actividades académicas. En este sentido, la gamificación se convierte en un recurso pedagógico relevante para transformar las clases tradicionales en experiencias más atractivas y participativas.

Por otro lado, también se identifican relaciones significativas entre gamificación y aprendizaje significativo $Rho = 0,759$, así como entre la motivación y aprendizaje significativo $Rho = 0,804$, siendo esta última la correlación más alta; indicando que cuando los estudiantes presentan mayores niveles de motivación, tienden a desarrollar un aprendizaje más profundo y comprensivo de los contenidos. Es así como, el uso de estrategias gamificadas contribuye a fortalecer el proceso de aprendizaje significativo, debido

Tabla 8: Prueba de hipótesis

				Gamificación	Motivación	Aprendizaje significativo
Gamificación	Correlación Rho de	1				
	Spearman					
	Sig. (unilateral)					
	N	48				
Motivación	Correlación Rho de	,785**	1			
	Spearman					
	Sig. (unilateral)	,000				
	N	48	48			
Aprendizaje significativo	Correlación Rho de	,759**	,804**	1		
	Spearman					
	Sig. (unilateral)	,000	,000			
	N	48	48	48		

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (unilateral). Nota: datos obtenidos de la investigación en la Unidad Educativa San Agustín de Guayaquil

a que promueve la interacción, la resolución de retos y la participación activa, elementos que facilitan la construcción del conocimiento. En consecuencia, los resultados permiten aceptar la hipótesis de investigación, confirmando que la gamificación se relaciona positivamente con la motivación hacia el aprendizaje significativo en el contexto educativo analizado.

4. Discusión

Los resultados obtenidos en la investigación evidencian que la incorporación de estrategias de gamificación basadas en la plataforma Educaplay contribuye de manera significativa al fortalecimiento de la motivación y del aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica. Los resultados del pretest y postest muestran un incremento notable en todas las dimensiones analizadas, especialmente en la motivación hacia el aprendizaje y el uso de herramientas digita-

les. Estos hallazgos coinciden con los planteamientos teóricos de autores como Pérez & Barrio (2021) y Sánchez (2023) quienes señalan que el juego constituye un recurso pedagógico natural que favorece la participación activa del estudiante, estimula la curiosidad y facilita la construcción del conocimiento. En este sentido, la gamificación permitió transformar las clases tradicionales de estudios sociales en experiencias más dinámicas, participativas y centradas en el estudiante.

De igual forma, los resultados de análisis correlacional evidencian relaciones positivas y significativas entre las variables de gamificación, motivación y aprendizaje significativo; esto confirma que el interés y la disposición del estudiante influyen directamente en la profundidad con la que se asimilan los contenidos. Estos resultados se relacionan con los postulados de la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (1980)

quien plantea que el aprendizaje se produce de forma más efectiva cuando el estudiante posee una actitud favorable para aprender y puede relacionar los nuevos conocimientos con sus experiencias previas. De esta manera, la motivación actúa como un elemento clave que permite la integración cognitiva de los contenidos y el desarrollo de aprendizajes duraderos.

Por otra parte, los resultados también coinciden con investigaciones previas desarrolladas en el ámbito educativo latinoamericano; estudios como los de Prieto et al. (2022) y Sepúlveda & Mayoral (2025) destacan que la gamificación incrementa la motivación intrínseca y mejora el rendimiento académico al incorporar dinámicas de juego, retos y sistemas de retroalimentación inmediata. De igual forma, Buestan et al. (2025) señalan que estas estrategias contribuyen al desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas. En concordancia con estas investigaciones, el presente estudio demuestra que la utilización de herramientas digitales gamificadas no solo favorece la comprensión de los contenidos de estudios sociales, sino que también promueve un aprendizaje activo, participativo y contextualizado, capaz de responder a las necesidades educativas actuales.

5. Conclusiones

- La implementación de una estrategia de gamificación basada en la plataforma Educaplay permitió incrementar significativamente la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje en la asignatura de estudios sociales, evidenciado en el aumento de las medias obtenidas entre el pretest y el posttest en todas las dimensiones evaluadas.

- Los resultados del análisis correlacional demostraron que existe una relación positiva y estadísticamente significativa entre la gamificación, la motivación y el aprendizaje significativo, lo que confirma que el interés del estudiante es un factor determinante en la construcción del conocimiento.
- La gamificación mediada por herramientas digitales se consolida como una estrategia pedagógica innovadora y eficaz que permite transformar las metodologías tradicionales en experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas y contextualizadas, favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y actitudinales en los estudiantes.

6. Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con el estudio presentado.

7. Derechos de autor (copyright)

Los autores son los titulares de los derechos de autor (patrimoniales y/o de explotación) de los contenidos de la revista (copyright).

8. Declaración de contribución de los autores

Los autores declaran haber participado de manera equitativa y sustancial en la realización de esta investigación, bajo las responsabilidades según la Taxonomía CRediT (<https://credit.niso.org/>) para describir las contribuciones individuales de cada autor al trabajo.

Cindy Karina Chugá Fuentes y Esmelinger Thais Magallanes Tabares realizaron la conceptualización de la investigación, organización y ejecución del ensayo, recopilación y curación de los datos, revisión del análisis estadístico, interpretación de los resultados, elaboración del borrador original, preparación de tablas y figuras, revisión crítica del contenido y aprobación de la versión final del manuscrito.

Johana del Carmen Parreño Sánchez y Hendy Maier Pérez Barrera, realizaron la supervisión académica y metodológica de la investigación, brindó orientación durante el desarrollo del ensayo, revisó el análisis y la interpretación de los resultados, efectuó la revisión crítica del manuscrito, realizó la corrección científica y académica y aprobó la versión final para su publicación.

8.1 *Divulgación de la delegación a la IA generativa*

Los autores declaran que emplearon ChatGPT (OpenAI, GPT-5.5) como herramienta de apoyo para reorganizar y reformular editorialmente el manuscrito original, corregir el estilo, traducir el resumen

al inglés y comprobar el cumplimiento formal del formato de la revista. Los datos experimentales, el diseño, los resultados estadísticos y las decisiones científicas proceden de la investigación de las autoras y no fueron generados ni modificados por la herramienta. Los autores revisaron, contrastaron y aprobaron cada sección y asumen la responsabilidad íntegra del contenido final. La herramienta no figura como autora ni asume responsabilidad por los resultados.

Declaración presentada por: Cindy Karina Chugá Fuentes.

9. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores.

10. References

- Abarca Zaquinaula, A. (2025). Metodologías Activas en Ecuador: aproximación a la revisión de literatura de aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas y aula invertida. *MLS Educational Research*, 9(1), 175-192. <https://doi.org/10.29314/mlser.v9i1.2429>
- Ausubel, David P. (1980). *Psicología educativa*. Trillas. <https://es.scribd.com/document/461254772/Ausubel-1>

980-Psicologia-educativa-pdf

Bastidas González, L. D. (2024). Estrategias de gamificación en la educación: herramientas innovadoras para promover aprendizajes significativos y transformar procesos pedagógicos tradicionales. *Sapiens in Education*, 1(3), 1-16. <https://doi.org/10.71068/gsscqw59>

Bertossi, V., Romero, L., & Gutiérrez, M. (2022). Revisión sistemática de instrumentos de evaluación de calidad de objetos de aprendizaje. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, 46(1), 34-53. <https://scielo.pt/pdf/rist/n46/1646-9895-rist-46-34.pdf>

Buestan Tigua, G. J., Godoy Salazar, G. T., Ponce Ramírez, N. D., & Reyes Barreiro, A. N. (2024). Gamificación para el desarrollo de la inteligencia emocional en la resolución de problemas. *Revista Académica YACHAKUNA*, 2(1), 79-101. <https://doi.org/10.70557/2025.ychkn.2.1.p79-101>

Chavez Paredes, R. C., Aquije Ramirez, K., & Michuy Rodas, F. D. M. (2025). Plataformas digitales interactivas y comprensión lectora: revisión sistemática de estrategias aplicadas en educación primaria. *Revista InveCom*, 6(2), 1-12. <https://www.revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/4113>

González Calleros, C. B., & Torres Gastelú, C. A. (2024). Transformando el aprendizaje de Metodología de Investigación: una revisión sistemática de gamificación

y otras estrategias de aprendizaje activo. *RIDE - Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28), e663. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672024000100663&script=sci_arttext

Lorenzo Lledó, A., Pérez Vázquez, E., Cabrera, E. A., Lledó, G. L., & Lorenzo, A. (2023). Aplicación de la gamificación en Educación Infantil y Educación Primaria: análisis temático. *Retos*, 50(1), 858-875. <https://www.proquest.com/openview/337ad963bae67465704c5a059ab48718/1?pq-origsite=gscholar&cbl=5517081>

Miranda Bajaan, R. S., & Choez Calderón, C. J. (2024). Impacto de las metodologías activas en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes: Una revisión sistemática de la literatura. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(2), 1141-1154. <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/305>

Moreno Pedraza, C. A., Quintero Vagas, O. A., Gafaro Sierra, A. S., Robayo, H. A., Maza, J. M., & Jaimes Beltran, C. E. (2025). Juegos agonísticos y motivación estudiantil en educación superior: una revisión desde la teoría del aprendizaje social. *GADE: Revista Científica*, 5(3), 398-409. <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/719>

Nápoles Nápoles, K. (2023). Desmotivación

- escolar de los alumnos como resultado del fenómeno educativo postpandemia: aproximación desde una revisión sistemática. *Revista Ecos de La Academia*, 9(17), 57-81. <https://revistasoj.s.utn.edu.ec/index.php/ecosacademia/article/view/881>
- Pérez Gallardo, E., & Gértrudix-Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos - Revista de Educación*, (28), 203-227. <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/4741>
- Prieto Andreu, J. M., Gómez Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&id=S1409-42582022000100251
- Revelo Manosalvas, S. L., & Yáñez Ronquillo, N. del P. (2023). Material concreto y su importancia en el fortalecimiento de la matemática: una revisión documental. *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 2(4), 69-87. <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/5304>
- Rosado Rosado, M. P., Quiroz Vera, L. G., Andrade Párraga, M. E., & Yumisa-sa Sagñay, L. H. (2024). Herramientas Tics de gamificación para fomentar el interés de los estudiantes en el aprendizaje. *RELIGACIÓN - Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 9(40), e2401199. <https://pdfs.semanticscholar.org/4bca/8034210802c828d53a48d8f9d20d8b00e062.pdf>
- Sánchez, C. G. (2023). El efecto de la gamificación sobre el alumnado en Educación Primaria y Educación Secundaria. *Educación y Futuro: Revista de Investigación Aplicada y Experiencias Educativas*, (49), 181-208. <https://educacionyfuturo.com/article/view/7575>
- Sepulveda Peñaranda, F. A., & Mayoral Hinnestroza, L (2025). La gamificación en el aula: estrategias, beneficios, retos e impacto. *Saber Ser*, 2(1), 35-52. <https://doi.org/10.35997/saberser.v2i1.38>
- Vasconez León, L. D. C. (2025). Pedagogía interactiva y aprendizaje significativo en estudiantes con dificultades socioemocionales: revisión sistemática de la literatura. *Revista InveCom*, 6(2), e602117. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632026000202117
- Vásquez Tafur, L. A., & Reynoso Lázarro, M. (2025). Aprendizaje significativo y su impacto en la transformación educativa: una revisión sistemática. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 9(39), 3024-3036. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642025000403024&script=sci_arttext

Villadiego Almentero, K. L. (2025). Prácticas pedagógicas y aprendizaje significativo en educación básica primaria: una revisión sistemática. *Revista Ciencia & Sociedad*, 5(2), 239-255. <https://cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/200>