

**IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA DE
ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
IMPACT OF GAMIFICATION ON THE INTRINSIC MOTIVATION OF UNIVERSITY
STUDENTS IN VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENTS**

Autores: ¹Jean Carlos Barrera Zúñiga y ²Jenniffer Pamela Echeverría Caranqui.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-3686-7584>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8006-5650>

¹E-mail de contacto: jbarreraz@unemi.edu.ec

²E-mail de contacto: jecheverriac@unemi.edu.ec

Afiliación: ¹²Facultad de Posgrados, Escuela de Educación, Maestría en Docencia e Investigación en Educación Superior, Universidad Estatal de Milagro, Milagro, (Ecuador).

Artículo recibido: 12 de Septiembre del 2025

Artículo revisado: 14 de Septiembre del 2025

Artículo aprobado: 4 de Octubre del 2025

¹Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Universidad de Cuenca, (Ecuador). Maestrante de la Maestría en Docencia e Investigación en Educación Superior, Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

²Licenciada en Ciencias de la Educación mención cultura física adquirida en la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador) con 15 años de experiencia laboral. Magíster en Educación mención Orientación Educativa de la Universidad Nacional de Educación, (Ecuador). Doctorado en Educación (egresada) de la Universidad César Vallejo, (Perú).

Resumen

El objetivo del presente estudio fue analizar la relación entre la percepción de elementos gamificados y la motivación intrínseca en estudiantes universitarios, así como su impacto en el proceso de aprendizaje en entornos virtuales. La metodología empleada fue de tipo cuantitativo, con diseño descriptivo-correlacional. Se aplicó un cuestionario estructurado a 118 estudiantes, el cual evaluó tres dimensiones: percepción de elementos gamificados, motivación intrínseca y percepción del aprendizaje. Los datos fueron procesados mediante estadística descriptiva y análisis de correlación de Pearson. Los resultados mostraron puntuaciones altas en todas las dimensiones, con medias superiores a 4.20 en una escala de 1 a 5. La correlación entre gamificación y motivación intrínseca fue positiva y muy fuerte ($r = 0.918$; $p < 0.001$), lo que indica que los elementos lúdicos integrados en el aula virtual favorecen el compromiso académico, la participación activa y el interés genuino por aprender. Además, los estudiantes manifestaron que la gamificación facilita la comprensión de contenidos y reduce el estrés asociado al entorno virtual. Se concluye que la gamificación representa una estrategia pedagógica pertinente para fortalecer la motivación intrínseca en contextos

universitarios virtuales. Su aplicación práctica puede contribuir a mejorar la retención de información, el rendimiento académico y el bienestar emocional de los estudiantes.

Palabras clave: Gamificación, Motivación intrínseca, Aprendizaje virtual, Educación Superior, Innovación pedagógica.

Abstract

The objective of this study was to analyze the relationship between the perception of gamified elements and intrinsic motivation in university students, as well as its impact on the learning process in virtual environments. The methodology used was quantitative, with a descriptive-correlational design. A structured questionnaire was applied to 118 students, evaluating three dimensions: perception of gamified elements, intrinsic motivation, and learning perception. Data were processed using descriptive statistics and Pearson correlation analysis. The results showed high scores in all dimensions, with averages above 4.20 on a scale from 1 to 5. The correlation between gamification and intrinsic motivation was positive and very strong ($r = 0.918$; $p < 0.001$), indicating that playful elements integrated into the virtual classroom foster academic engagement, active participation, and genuine interest in learning. Additionally, students reported that gamification facilitates content

comprehension and reduces stress associated with virtual environments. It is concluded that gamification represents a relevant pedagogical strategy to strengthen intrinsic motivation in virtual university contexts. Its practical application can contribute to improving information retention, academic performance, and students' emotional well-being.

Keywords: **Gamification, Intrinsic motivation, Virtual learning, Higher education, Pedagogical innovation.**

Sumário

O objetivo deste estudo foi analisar a relação entre a percepção de elementos gamificados e a motivação intrínseca em estudantes universitários, bem como seu impacto no processo de aprendizagem em ambientes virtuais. A metodologia utilizada foi quantitativa, com delineamento descritivo-correlacional. Aplicou-se um questionário estruturado a 118 estudantes, avaliando três dimensões: percepção de elementos gamificados, motivação intrínseca e percepção da aprendizagem. Os dados foram processados por meio de estatística descritiva e análise de correlação de Pearson. Os resultados mostraram pontuações elevadas em toda as dimensões, com médias superiores a 4,20 numa escala de 1 a 5. A correlação entre gamificação e motivação intrínseca foi positiva e muito forte ($r = 0,918$; $p < 0,001$), indicando que os elementos lúdicos integrados à sala de aula virtual favorecem o engajamento acadêmico, a participação ativa e o interesse genuíno pelo aprendizado. Além disso, os estudantes relataram que a gamificação facilita a compreensão dos conteúdos e reduz o estresse associado ao ambiente virtual. Conclui-se que a gamificação representa uma estratégia pedagógica relevante para fortalecer a motivação intrínseca em contextos universitários virtuais. Sua aplicação prática pode contribuir para melhorar a retenção de informações, o desempenho acadêmico e o bem-estar emocional dos estudantes.

Palavras-chave: **Gamificação, Motivação intrínseca, Aprendizagem virtual, Ensino Superior, Inovação pedagógica.**

Introducción

La educación virtual ha adquirido gran relevancia en el ámbito de la educación superior, especialmente debido al incremento de adultos que optan por trabajar y estudiar al mismo tiempo. En este contexto surge una problemática significativa: la baja motivación intrínseca de los estudiantes al asistir a clases virtuales o manejar las plataformas digitales de manera óptima. Por ello, se vuelve fundamental dejar atrás las metodologías tradicionales y se de mayor énfasis a metodologías activas basadas en tecnologías existentes, con el fin de brindar a los estudiantes experiencias lúdicas que los motiven y les permitan divertirse mientras aprenden (Moreta et al., 2025). Por esta razón, la temática planteada en esta investigación resulta fundamental en la educación superior actual, sobre todo para afianzar el proceso de enseñanza aprendizaje en los entornos virtuales, donde las metodologías activas e innovadoras se convierten en aspectos que deben ser considerados como una prioridad en el ámbito educativo en los diferentes niveles. La gamificación es una de las metodologías activas más destacadas, ya que fomenta la participación de los estudiantes, el interés y la motivación, tanto en entornos presenciales como virtuales o híbridos. Cabe señalar que la deserción o bajo rendimiento académico se relacionan con múltiples variables, siendo la motivación una de las más significativas. Esto evidencia la necesidad de implementar metodologías innovadoras, que lejos de sustituir el trabajo del docente, se constituyan en herramientas de apoyo que permitan promover el desarrollo integral y el aprendizaje significativo de los estudiantes de educación superior (Olmedo et al., 2024).

A nivel mundial, se han implementado metodologías activas e innovadoras en las

instituciones educativas, principalmente mediante el uso de las Tecnologías de la Información (TIC). En un mundo globalizado es fundamental integrar las herramientas tecnológicas como un apoyo al docente (Torres, 2022). Sin embargo, uno de los retos más relevantes en la aplicación de herramientas digitales en las aulas de clase, es la preparación docente en cuanto al uso de las mismas, por lo que, se debe poner un énfasis especial en poder capacitar de manera adecuada a los docentes de todos los niveles en las competencias digitales (Orna et al., 2024). En cuanto a la gamificación, se evidencia que a nivel global es una estrategia didáctica efectiva en diversos niveles educativos, desde la educación básica hasta la superior, en países como Estados Unidos, Finlandia y Corea del Sur donde se han integrado plataformas gamificadas en sus sistemas educativos, presentan resultados positivos en cuanto a la participación estudiantil y en la retención del conocimiento (Ortiz et al., 2018). De igual manera, en un estudio realizado por Castro et al. (2023) se demostró que la gamificación resulta ser efectiva en distintos niveles educativos y áreas del conocimiento, especialmente cuando se adapta a las características culturales y tecnológicas del contexto, además, señalaron que el uso de plataformas interactivas y recompensas simbólicas favorece la motivación intrínseca.

En América Latina, la gamificación ha ganado terreno como estrategia innovadora para enfrentar los desafíos educativos, especialmente en contextos de baja motivación y deserción escolar, en países como México, Colombia y Perú se han desarrollado experiencias gamificadas en educación básica y superior, con énfasis en el desarrollo de competencias socioemocionales y digitales (Vásquez, 2021). En otro estudio realizado por Prieto et al. (2022)

se evidencia que en Latinoamérica la gamificación se aborda desde dos perspectivas: como metodología para fomentar la motivación y como estrategia para mejorar el rendimiento académico, aunque su implementación aún enfrenta limitaciones tecnológicas y de formación docente, los resultados indican una alta aceptación por parte de los estudiantes.

Por último, en Ecuador, la gamificación ha sido incorporada en instituciones educativas como la Universidad Estatal de Milagro y la Universidad Técnica de Manabí, con resultados alentadores en la motivación y el rendimiento académico, pues estas experiencias han demostrado que el uso de plataformas como Quizizz, Kahoot y Roblox puede mejorar la participación y el aprendizaje en las distintas asignaturas (Ibarra y Cobeña, 2024). Mientras que, Armijos et al. (2025) destacan que la gamificación en el contexto ecuatoriano contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la colaboración y la autorregulación, sin embargo, señalan que su implementación requiere políticas institucionales, capacitación docente y acceso a recursos tecnológicos adecuados para garantizar su sostenibilidad. Considerando los antecedentes expuestos, se evidencia una necesidad urgente de profundizar en investigaciones que aborden esta problemática dentro del contexto educativo actual, pues la transición hacia entornos virtuales en la educación superior ha generado múltiples desafíos que requieren atención académica rigurosa, siendo evidente que existe un creciente interés por parte de docentes, investigadores y gestores educativos en mejorar la calidad del proceso formativo mediante estrategias innovadoras que respondan a las nuevas dinámicas de aprendizaje, siendo la falta de motivación, el compromiso limitado y la desconexión emocional del estudiante aspectos

que demandan estudios específicos. Según García y Martín (2021), los entornos gamificados favorecen la autorregulación del aprendizaje, ya que permiten al estudiante monitorear su progreso, identificar sus fortalezas y debilidades, y ajustar sus estrategias de estudio, esta capacidad de reflexión crítica es especialmente relevante en entornos virtuales, donde el estudiante debe asumir un rol más activo y autónomo en su formación. Asimismo, la gamificación puede contribuir al fortalecimiento de la resiliencia académica, al promover la perseverancia frente a los desafíos y la tolerancia a la frustración (Zumba et al., 2024).

Según Figueroa (2024) el uso de metodologías activas como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos y el trabajo cooperativo estimulan la motivación intrínseca al conectar el contenido con los intereses y necesidades del estudiante, así como, la retroalimentación positiva y el reconocimiento del esfuerzo contribuyen a fortalecerla. De la misma forma, Quiroz et al. (2022), señalan que la gamificación en la educación superior ha demostrado ser una estrategia eficaz para potenciar la motivación intrínseca, al ofrecer experiencias de aprendizaje retadoras, significativas y emocionalmente atractivas, esto se traduce en una mayor participación, mejores resultados académicos y una actitud positiva hacia el aprendizaje. Por otra parte, Bernal et al. (2024) resaltan que cuando la gamificación se vincula con metas personales, desafíos significativos y narrativas atractivas, se genera un entorno educativo emocionalmente conectado que favorece el aprendizaje profundo, esta relación, lejos de ser anecdótica, representa una oportunidad metodológica para potenciar no solo el rendimiento académico, sino también el desarrollo de habilidades como la persistencia, la colaboración y la autorregulación. En Ecuador,

aún existen desafíos importantes en este ámbito. A pesar de experiencias exitosas en universidades como la UTPL, la UNEMI y la UTM, la implementación de metodologías activas como la gamificación se ve limitada por factores como la infraestructura tecnológica, la carga administrativa del docente y la resistencia al cambio metodológico (Ibarra y Cobeña, 2024). Por ello, resulta fundamental promover espacios de formación, intercambio y reflexión sobre el uso pedagógico de las TIC, así como generar investigaciones que documenten y sistematicen las experiencias locales.

Materiales y Métodos

La investigación se enmarca dentro del enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, de tipo transversal y alcance descriptivo-correlacional. La población está conformada por los estudiantes de la carrera de Administración de Empresas de la Universidad Técnica Particular de Loja, mientras que se utilizó una muestra por conveniencia, también conocida como muestreo no probabilístico intencional, debido a la facilidad de acceso y disponibilidad de los participantes, la misma que se compone por 118 estudiantes de primero a quinto semestre de la carrera, durante el primer periodo académico 2025. Para la recolección de datos se utilizará un único cuestionario estructurado de elaboración propia, diseñado con base en referentes teóricos sobre gamificación y motivación académica en entornos virtuales. Este instrumento fue construido considerando estudios previos (Ortiz-Colón et al., 2018; Prieto-Andreu et al., 2022) y validado mediante juicio de expertos en pedagogía y psicología educativa, obteniendo un coeficiente Alfa de Cronbach de 0,981, indicando un nivel de fiabilidad alto, lo que sugiere que las preguntas incluidas presentan una adecuada consistencia interna y, por ende, el instrumento demuestra ser

estadísticamente confiable. El cuestionario está compuesto por 20 ítems distribuidos en tres dimensiones: elementos gamificados presentes (ítems 1–7), motivación intrínseca (ítems 8–14) y percepción del aprendizaje (ítems 15–20). Cada ítem se responde en una escala tipo Likert de cinco puntos (1 = Totalmente en desacuerdo; 5 = Totalmente de acuerdo), lo que permite obtener datos cuantitativos sobre la experiencia gamificada y su impacto en la motivación intrínseca del estudiante. Para el análisis estadístico de los datos, se utiliza Microsoft Excel 2019 y el software IBM SPSS Statistics versión 26, además, se emplearon estadísticos descriptivos como la media y la desviación estándar, con el fin de determinar si existe una correlación entre las variables, se utiliza la prueba de correlación de Pearson, en función de

los valores de correlación (r), considerando su magnitud y significancia estadística ($p < .05$), lo que permitirá identificar patrones relevantes entre las variables estudiadas.

Resultados y Discusión

A continuación, se presentan los resultados derivados del análisis estadístico aplicado al instrumento diseñado para esta investigación. En primer lugar, se expone la fiabilidad interna del cuestionario mediante el coeficiente alfa de Cronbach, seguido por los estadísticos descriptivos correspondientes a cada una de las tres dimensiones evaluadas: elementos gamificados presentes, motivación intrínseca y percepción del aprendizaje. Posteriormente, se muestran los datos obtenidos en cuanto a la correlación existente entre las variables.

Tabla 1. Fiabilidad del instrumento

Instrumento	Alfa de Cronbach	Número de ítems
Cuestionario sobre gamificación y motivación intrínseca en estudiantes universitarios.	0,981	20

Fuente: elaboración propia

En la tabla 1, se puede evidenciar que el cuestionario aplicado tiene un coeficiente Alfa de Cronbach de 0,981, lo que indica un alto nivel de fiabilidad, demostrando que los 20 ítems presentan una adecuada consistencia interna. La muestra estuvo conformada por 118 estudiantes universitarios de primero a quinto ciclo, pertenecientes a la carrera de Administración de Empresas. En cuanto a la distribución por género, el 58,47% se identificó

como masculino y el 41,53% como femenino, ver gráfico 1. Esta proporción refleja una participación equilibrada entre ambos grupos, lo que permite interpretar los resultados con representatividad y diversidad en el perfil estudiantil. Además, todos los participantes cursaban asignaturas en modalidad virtual, garantizando así pertinencia del estudio respecto al contexto digital analizado.

Tabla 2. Percepción de elementos gamificados presentes

Ítems	Media	Desviación Estándar
En el aula virtual se utilizan puntos o recompensas por completar actividades.	4,23	0,964
Se otorgan insignias o reconocimientos visibles por logros académicos.	4,19	0,953
Existen niveles o etapas que debo superar para avanzar en el curso.	4,27	0,975
Las actividades incluyen desafíos o misiones que estimulan mi participación.	4,20	1,017
El sistema ofrece retroalimentación inmediata tras cada actividad.	4,29	0,962
Hay una narrativa o historia que conecta las actividades del curso.	4,18	1,001
Se promueve la competencia amistosa entre estudiantes mediante rankings o tablas de posiciones.	4,19	1,037

Fuente: elaboración propia

La tabla 2 muestra los estadísticos descriptivos de la variable “elementos gamificados presentes”, compuesta por siete ítems que evalúan el reconocimiento de mecánicas lúdicas en el aula virtual. Los resultados reflejan una valoración alta y consistente por parte de los estudiantes, con medias que oscilan entre 4,18 y 4,29. El ítem mejor puntuado fue el número 5 “El sistema ofrece retroalimentación inmediata tras cada actividad”, con una media de 4,29, lo que sugiere que los estudiantes valoran especialmente la inmediatez en la devolución de resultados como parte del diseño gamificado; seguido por el ítem 3 “Existen niveles o etapas que debo superar para avanzar en el curso”, con una media de 4,27. Estos datos sugieren que los

estudiantes perciben con claridad la presencia de estructuras progresivas, recompensas, desafíos y narrativa conectada en el entorno virtual, lo que evidencia una implementación sólida de elementos gamificados en el diseño instruccional. Estos resultados son consistentes con investigaciones previas que también han reportado el uso de elementos gamificados en contextos virtuales de educación superior. Por ejemplo, estudios realizados en países como México, Colombia y Perú han documentado experiencias similares, donde los estudiantes identifican con claridad la presencia de desafíos, recompensas y narrativas conectadas en sus aulas virtuales (Prieto-Andreu et al., 2022).

Tabla 3. Motivación intrínseca

Ítems	Media	Desviación Estándar
1. Disfruto participar activamente en el aula virtual porque me interesa aprender.	4,29	0,971
2. Me siento más comprometido cuando las actividades despiertan mi curiosidad.	4,30	0,937
3. Completar tareas académicas me resulta gratificante por el conocimiento que obtengo.	4,28	0,942
4. Organizo mi tiempo de estudio porque quiero mejorar mis habilidades.	4,33	0,925
5. Me esfuerzo más cuando los desafíos me permiten superarme personalmente.	4,31	0,938
6. La narrativa del curso me motiva porque conecta con mis intereses.	4,29	0,971
7. Me siento satisfecho cuando logro avanzar en el curso por mérito propio.	4,34	0,972

Fuente: elaboración propia

La Tabla 3 presenta los estadísticos descriptivos de la dimensión “motivación intrínseca de los estudiantes”, compuesta por siete ítems orientados a explorar el interés genuino, el disfrute por aprender y la satisfacción personal que surge del proceso académico en entornos gamificados. Las medias obtenidas se sitúan entre 4,28 y 4,34, lo que refleja una valoración alta y consistente en todos los ítems. El ítem mejor puntuado fue el número 14 “Me siento satisfecho cuando logro avanzar en el curso por mérito propio”, con una media de 4,34; seguido por el ítem 11 “Organizo mi tiempo de estudio

porque quiero mejorar mis habilidades”, con una media de 4,33. Estos hallazgos refuerzan lo planteado por Mora Velasco et al. (2024), quienes señalan que la motivación intrínseca está directamente vinculada con la permanencia estudiantil y el rendimiento académico. En este estudio, los estudiantes mostraron una actitud positiva hacia el aprendizaje, incluso en contextos virtuales exigentes, lo que indica que la gamificación puede contrarrestar la desconexión emocional que a menudo se presenta en la educación digital.

Tabla 4. Correlación de Pearson entre elementos gamificados presentes y motivación intrínseca

Variables	Media	Desviación Estándar	Correlación de Pearson (r)	Nivel de significancia (p)
Elementos gamificados presentes	4,22	0,864	0,918	< 0.001
Motivación intrínseca	4,30	0,844		

Fuente: elaboración propia

En la tabla 4 se presentan los resultados del análisis de correlación de Pearson entre los elementos gamificados presentes en el aula virtual y la motivación académica de los estudiantes, evidenciando una valoración alta en ambas dimensiones, con medias de 4,22 y 4,30, respectivamente. El coeficiente de correlación obtenido fue $r = 0.918$, con un nivel de significancia estadística de $p < 0.001$, lo que indica una relación positiva muy fuerte entre ambas variables; es decir, a mayor percepción de elementos gamificados en el entorno virtual,

mayor es el nivel de motivación académica reportado por los estudiantes. Estos resultados coinciden con lo señalado por Martínez-León et al. (2025), quienes afirman que los entornos gamificados promueven una mayor implicación del estudiante, al ofrecer experiencias que conectan con sus intereses y necesidades formativas. De igual forma, Laca et al. (2024) destacan que la gamificación favorece la autorregulación del aprendizaje, al permitir que el estudiante monitoree su progreso y ajuste sus estrategias de estudio de forma consciente.

Tabla 5. *Percepción del aprendizaje en base a los elementos gamificados presentes*

Ítems	Media	Desviación Estándar
Aprendo mejor cuando las actividades están gamificadas.	4,33	0,897
La gamificación facilita la comprensión de los contenidos.	4,34	0,879
Las dinámicas lúdicas me ayudan a retener mejor la información	4,36	0,872
El ambiente gamificado reduce el estrés académico.	4,32	0,951
La gamificación fomenta el trabajo colaborativo entre compañeros.	4,34	0,889
Considero que la gamificación mejora la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.	4,30	0,890

Fuente: elaboración propia

La Tabla 5 presenta los estadísticos descriptivos correspondientes a la dimensión “percepción del aprendizaje en base a elementos gamificados”, compuesta por seis ítems que exploran cómo los estudiantes valoran el impacto de la gamificación en su proceso formativo. Las medias obtenidas, todas superiores a 4,30, reflejan una percepción altamente positiva, siendo el ítem mejor valorado el número 17 “Las dinámicas lúdicas me ayudan a retener mejor la información”, con una media de 4,36; seguido por el ítem 16 “La gamificación facilita la comprensión de los contenidos”, con una media de 4,34. Estos resultados evidencian que los estudiantes no solo reconocen la presencia de elementos gamificados y se sienten motivados por ellos, sino que también perciben mejoras concretas en su aprendizaje, como la comprensión, la retención, la reducción del estrés académico y el trabajo colaborativo. Esta percepción va de la

mano con los hallazgos previos encontrados, por ejemplo, Zumba et al. (2024), afirman que la gamificación fortalece los procesos cognitivos y emocionales que intervienen en el aprendizaje significativo, además, la reducción del estrés y el aumento del disfrute son indicadores de un entorno más saludable y propicio para el aprendizaje, especialmente en contextos virtuales donde la interacción social suele ser limitada. Además, Bernal Párraga et al. (2024) señalan que las dinámicas gamificadas favorecen el aprendizaje profundo y el desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la colaboración y la autorregulación. Siendo clave que, los estudiantes no solo participen activamente, sino que también expresen sentirse emocionalmente conectados con el contenido, lo que refuerza la idea de que el diseño instruccional debe considerar tanto los aspectos cognitivos como los afectivos del proceso formativo.

Conclusiones

Los resultados obtenidos permiten afirmar que la gamificación, cuando se implementa de manera estructurada y contextualizada en entornos virtuales universitarios, tiene un impacto positivo en la experiencia formativa de los estudiantes, además, la alta percepción de elementos gamificados, junto con los niveles elevados de motivación intrínseca y la valoración positiva del aprendizaje, evidencian que esta estrategia no solo estimula el compromiso académico, sino que también favorece la comprensión, la retención de contenidos y el bienestar emocional. La correlación estadística muy fuerte entre la presencia de elementos gamificados y la motivación intrínseca confirma que existe una relación significativa entre el diseño lúdico del aula virtual y el interés genuino por aprender, estos hallazgos respaldan el uso de la gamificación como una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer la autonomía, el esfuerzo y la satisfacción personal en el proceso educativo.

Referencias Bibliográficas

- Armijos, R., García, G., Morán, M., Aldas, M., & Cabrera, T. (2025). Gamificación en la educación: su influencia en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 9(1), 7574–7589.
- Bernal, A., Haro, E., Reyes, C., Arequipa, A., Zamora, I., Sandoval, M., & Campoverde, V. (2024). La gamificación como estrategia pedagógica en la educación matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 6435–6465. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11834
- Castro, C., Chiluiza, M., Estévez, P., Ulloa, C., & Tanguila, S. (2023). La gamificación en la educación: evaluación de técnicas y aplicaciones para mejorar la motivación y el compromiso del estudiante. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1438–1460. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5412
- Figueroa, A. (2024). Motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador. *Cátedra*, 7(1), 53–75. <https://doi.org/10.29166/catedra.v7i1.5431>
- García, C., & Martín, M. (2021). Aprendizaje autorregulado y gamificación en educación superior: propuesta de un modelo de análisis. *Revista Española de Pedagogía*, 79(279), 341–361. <https://doi.org/10.22550/REP79-2-2021-02>
- Ibarra, H., & Cobeña, T. (2024). La gamificación desde la innovación educativa para favorecer la enseñanza de Estudios Sociales en sexto año de la Educación General Básica. *Revista Científica Sinapsis*, 25(2). <https://doi.org/10.37117/s.v25i2.1098>
- Laca, L., Díaz, M., & Piscoche, C. (2024). Gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes universitarios: revisión sistemática. *Horizontes: Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(35), 2596–2609. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.890>
- Martínez, S., Molina, P., Laurencio, K., & Molina, M. (2025). Diseño de actividades gamificadas en el aula virtual para favorecer el aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión. *MQRInvestigar*, 9(2), e603. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.2.2025.e603>
- Mora, V., López, N., Larrea, E., Pérez, H., Aldáz, O., & Criollo, R. (2024). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una revisión sistemática. *Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e*

- Innovación*, 9(2), 95–111.
<https://doi.org/10.33262/rmc.v9i2.3105>
- Moreta, K., Fiallos, L., Araujo, I., Purcachi, L., & Nuñez, A. (2025). El uso de la gamificación como estrategia de motivación en entornos virtuales. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(1–2), 155–170.
<https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2980>
- Olmedo, D., Gordon, G., Jara, H., Chuqui, M., Lema, S., & Palaguaray, D. (2024). La eficacia de la gamificación en el fomento de la motivación y el aprendizaje activo en aulas virtuales. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(4).
<https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>
- Orna, G., Orquera, M., & Quishpi, L. (2024). El impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico de estudiantes universitarios. *Revista Multidisciplinar Ciencia y Descubrimiento*, 2(4).
<https://doi.org/10.70577/ywc1s382RCD>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0).
<https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Prieto, J., Gómez, J., & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1–23.
<https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Quiroz, J., Rizo, J., Torre, C., & Rizo, G. (2022). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios ecuatorianos: estudio de caso.
- Torres, E. (2022). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. *Formación Estratégica*, 6(2).
- Vasquez, N. (2021). Estado del arte sobre la gamificación como elemento motivador en

educación primaria en Latinoamérica y España (2014–2020).

- Zumba, P., Zúñiga, V., Murrieta, N., & Gómez, L. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. *Uniandes Episteme: Revista Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 11(1), 32–44.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Jean Carlos Barrera Zúñiga y Jenniffer Pamela Echeverría Caranqui.

