

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2811>

Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje

Gamification strategies in the primary classroom: effect on motivation and learning

Laura Alexandra Barrera Muzgo

alexandra.barrera@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0003-7260-5826>

Ministerio de Educación del Ecuador. Unidad Educativa Monseñor Juan Wiesneth
Naranjito – Ecuador

Norma Edith Núñez Albán

normaedith_18@outlook.com

<https://orcid.org/0009-0003-8730-9616>

Ministerio de Educación del Ecuador. Unidad Educativa Monseñor Juan Wiesneth
Naranjito – Ecuador

Santos Estefanía Suarez Palma

santose.suarez@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0003-3547-1013>

Ministerio de Educación del Ecuador. Unidad Educativa Monseñor Juan Wiesneth
Naranjito – Ecuador

Nancy Elizabeth Meneses Guachun

nancye.meneses@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0008-2530-5114>

Ministerio de Educación del Ecuador. Unidad Educativa Monseñor Juan Wiesneth
Naranjito – Ecuador

Artículo recibido: 03 de octubre de 2024. Aceptado para publicación: 17 de octubre de 2024.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen


El artículo "Estrategias de Gamificación en el Aula de Primaria: Efecto sobre la Motivación y el Aprendizaje" aborda la gamificación como una innovadora estrategia educativa que busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación primaria. Su objetivo es analizar cómo la integración de elementos de juego puede aumentar la motivación y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. La metodología empleada es cualitativa y descriptiva, utilizando la revisión documental como principal método de recolección de datos. Se analizan fuentes primarias y secundarias sobre la gamificación en la educación, priorizando publicaciones recientes para asegurar la relevancia de las estrategias analizadas. Los resultados indican que la gamificación no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que también facilita un aprendizaje más profundo, permitiendo la aplicación de conocimientos en entornos simulados y ofreciendo retroalimentación inmediata. Sin embargo, se identifican desafíos en su implementación, como limitaciones tecnológicas y la resistencia de algunos docentes. En conclusión, la gamificación se presenta como una herramienta efectiva para captar el interés de los alumnos y fomentar su participación activa. Se destaca la necesidad de que los docentes actúen como facilitadores y planifiquen cuidadosamente la integración de estas estrategias con los objetivos educativos.

Palabras clave: estrategias, gamificación, primaria, motivación, aprendizaje

Abstract

The article "Gamification Strategies in the Primary Classroom: Effect on Motivation and Learning" addresses gamification as an innovative educational strategy that seeks to transform the teaching-learning process in primary education. Its objective is to analyze how the integration of game elements can increase motivation and improve students' academic performance. The methodology used is qualitative and descriptive, using documentary review as the main data collection method. Primary and secondary sources on gamification in education are analyzed, prioritizing recent publications to ensure the relevance of the analyzed strategies. The results indicate that gamification not only increases student motivation, but also facilitates deeper learning, allowing the application of knowledge in simulated environments and offering immediate feedback. However, challenges are identified in its implementation, such as technological limitations and resistance from some teachers. In conclusion, gamification is presented as an effective tool to capture the interest of students and encourage their active participation. The need for teachers to act as facilitators and carefully plan the integration of these strategies with educational objectives is highlighted.

Keywords: strategies, gamification, primary, motivation, learning

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Barrera Muzgo, L. A., Núñez Albán, N. E., Suarez Palma, S. E., & Meneses Guachun, N. E. (2024). Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (5), 2742 – 2751. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2811>

INTRODUCCIÓN

La gamificación se ha convertido en una estrategia educativa innovadora encaminada a cambiar el proceso de enseñanza y aprendizaje en las aulas de primaria, esta tecnología incorpora elementos de diseño de juegos en un entorno que no es de juego para aumentar la motivación y mejorar el aprendizaje de los estudiantes (Alarcón et al., 2020). En un contexto educativo donde cada vez es más difícil mantener la atención y el compromiso de los estudiantes, los juegos se consideran una solución eficaz para captar el interés de los niños y animarles a participar activamente en el proceso educativo.

Asimismo, la motivación de los estudiantes es el factor principal en el proceso de aprendizaje, pues motivados por el interés y la alegría por aprender, tienden a perseverar más y lograr mejores resultados de aprendizaje. En este sentido, las estrategias de gamificación pueden aumentar la motivación intrínseca al proporcionar un entorno que recompense el esfuerzo, el progreso y la superación de desafíos. Introducir elementos de juego como sistemas de recompensa, niveles, competencia amistosa, etc. en el aula puede hacer que los estudiantes se sientan más involucrados en el aprendizaje y quieran participar activamente en las actividades académicas (Gil-Quintana & Prieto Jurado, 2020).

El juego no sólo mejora la motivación, sino que también puede afectar positivamente el aprendizaje y el rendimiento académico al integrar elementos divertidos en las actividades educativas. Los estudiantes tienden a encontrar las tareas escolares más atractivas y desafiantes, promoviendo así un aprendizaje más profundo y reflexivo (López Marí et al., 2022). Además, algunos estudios han demostrado que el uso de dinámicas de juego en el aula puede mejorar la memoria y la retención de información, así como el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales que a menudo se dan en las actividades de juego, así como promover el trabajo en equipo y la interacción social de los estudiantes lo que ayuda a crear un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo (Mero Mendoza & Castro Bermúdez, 2021).

En el contexto de la educación primaria, la implementación de estrategias de gamificación en educación primaria tiene muchas ventajas, pero también desafíos. Por un lado, los estudiantes de esta etapa educativa tienen más probabilidades de participar en actividades recreativas porque tienen una inclinación natural a jugar. Por otro lado, las actividades de gamificación deben planificarse cuidadosamente para garantizar que no sólo sean divertidas, sino que también contribuyan al desarrollo de habilidades clave y al logro de objetivos educativos. Un problema común en la literatura es que la gamificación, si no se gestiona adecuadamente, puede conducir a una motivación extrínseca a corto plazo, es decir, los estudiantes pueden centrarse en obtener recompensas sin comprometerse realmente con el aprendizaje (Morales et al., 2024).

Las estrategias de desarrollo de juegos deben ser inclusivas y adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje, habilidades y necesidades de los estudiantes. En este sentido, personalizar las actividades de juego puede ser la clave para impactar positivamente a todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o intereses iniciales. Además, la integración de herramientas tecnológicas en el aula, como aplicaciones educativas basadas en juegos, puede brindar oportunidades adicionales para personalizar el aprendizaje y brindar retroalimentación más efectiva (Ulloa Menta y col., 2023).

El objetivo de este estudio será analizar, a través de una revisión documental exhaustiva, el impacto de las estrategias de gamificación implementadas en el aula de educación primaria sobre la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, identificando las principales tendencias, beneficios, desafíos y limitaciones reportados en la literatura científica y educativa, con el fin de proporcionar una síntesis crítica y actualizada que contribuya a una mejor comprensión de los efectos de la gamificación en el contexto escolar.

REVISIÓN DE LA LITERATURA

Gamificación

La gamificación es una estrategia que mejora el aprendizaje estimulando el interés, la curiosidad y el compromiso de los estudiantes, por lo que utiliza elementos modernos y entretenidos para completar tareas y alcanzar objetivos. Para que esta estrategia sea efectiva, debe estar respaldada por una buena planificación, formación, investigación y escucha (Huamaní, 2021)

La tarea de los profesores es hacer que los estudiantes aprendan y utilicen este conocimiento en sus vidas. La gamificación puede ser una solución, ya que hace que el contenido sea más atractivo al hacer que el aula sea dinámica e interactiva a través de reglas de juego. Los profesores necesitan explorar las herramientas y componentes del diseño de juegos y los objetivos principales: motivar a los estudiantes a participar, asumir desafíos y trabajar en equipo (López López et al., 2023).

Varios autores han abordado el concepto de gamificación, definiéndola como la aplicación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para motivar y mejorar el aprendizaje. (Prieto-Andreu et al., 2022) describen la gamificación como el uso de estrategias de juego para modificar comportamientos y alcanzar objetivos específicos, destacando su capacidad para estimular la competencia y la cooperación entre los participantes, creando experiencias gratificantes.

(Olmedo-Flores et al., 2024) resaltan que la gamificación no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que también promueve habilidades como la toma de decisiones y la organización, enfatizando que al diseñar experiencias de aprendizaje gamificadas permite a los alumnos asumir un papel activo en su educación, fomentando un entorno propicio para el aprendizaje colaborativo.

Finalmente, autores como (Gómez-Paladines & Ávila-Mediavilla, 2021) han señalado que la gamificación puede transformar el aula en un espacio más dinámico y atractivo, contribuyendo a combatir la desmotivación y mejorar el ambiente educativo. En conjunto, estos enfoques evidencian el potencial de la gamificación para enriquecer el proceso educativo y adaptarse a las necesidades contemporáneas de los estudiantes. Estos autores coinciden en que la gamificación implica aplicar estrategias y mecánicas de juego en entornos no lúdicos con el fin de motivar, estimular la competencia y cooperación, y crear experiencias gratificantes. Esto permite modificar comportamientos, desarrollar habilidades y alcanzar objetivos concretos, como incrementar la motivación y los resultados de los estudiantes en el ámbito educativo.

Los elementos que componen la gamificación son:

Dinámicas: Aspectos que crean la narrativa y el contexto del juego, como restricciones, emociones, narrativa, progresión y relaciones.

Mecánicas: Procesos básicos que impulsan la acción y generan compromiso, como retos, azar, competición, cooperación, retroalimentación y recompensas.

Componentes: Instancias específicas de mecánicas y dinámicas, como puntos, niveles, insignias, clasificaciones, desbloques, avatares, bienes virtuales, etc.

Estos elementos deben estar alineados con los objetivos de aprendizaje y diseñados cuidadosamente para crear una experiencia gamificada efectiva en el aula (Núñez-Naranjo et al., 2024).

Estrategias de gamificación

La gamificación en el aula implica utilizar elementos de juego para motivar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Algunas estrategias efectivas incluyen:

Metas y recompensas: Establecer objetivos claros y recompensar a los estudiantes cuando los alcanzan con puntos, medallas o reconocimientos.

Competencias sanas: Implementar competencias amistosas entre grupos o individuos para fomentar la participación y el compromiso.

Narrativa: Crear una historia o contexto que envuelve el contenido educativo, haciendo que los estudiantes se sientan parte de una aventura (Pérez Gallardo & Gértrudix-Barrio, 2021).

Ventajas de aplicar la gamificación en el aula

La gamificación en el aula ofrece múltiples beneficios que favorecen el proceso educativo desde:

Motivación: La competitividad inherente a los juegos motiva a los estudiantes, siendo que siete de cada diez prefieren experiencias gamificadas sobre métodos tradicionales.

Rendimiento: La motivación incrementa el rendimiento. Los estudiantes son un 27% más productivos cuando disfrutan de lo que hacen.

Cooperación: La gamificación promueve el trabajo en equipo, lo que potencia las habilidades de los participantes a través de actividades que requieren colaboración.

Superación personal: La competitividad fomenta la auto-superación; un 89% de las personas dedicaría más tiempo a actividades si estas estuvieran gamificadas.

Bienestar emocional: La gamificación mejora la salud mental de los estudiantes, influyendo positivamente en la inteligencia emocional, la iniciativa personal y la resiliencia.

Mayor aprovechamiento de las TIC: Las tecnologías de la información y comunicación son claves en la gamificación, facilitando la interacción y el aprendizaje, ya que la actual generación está familiarizada con sistemas de puntos y recompensas (Escaravajal Rodríguez & Martín-Acosta, 2019).

Herramientas para gamificar la clase

Existen diversas herramientas y aplicaciones con Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) que pueden utilizarse en cualquier nivel educativo para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Estas herramientas también son clave para incentivar a los docentes en la planificación y ejecución de actividades innovadoras y divertidas, orientadas a despertar el interés del alumnado y mejorar así su rendimiento académico (Lledo & Martí, 2018).

En este contexto, se presentan tres herramientas de gamificación exitosas:

Kahoot!: Esta herramienta permite a profesores y estudiantes aprender y repasar conceptos de forma entretenida, similar a un concurso. Los docentes pueden crear cuestionarios online a los que los estudiantes acceden desde sus dispositivos móviles. Al finalizar la actividad, los estudiantes ven su puntaje y clasificación en tiempo real, lo que fomenta un ambiente de sana competencia.

Socrative: ¡A diferencia de Kahoot!, Socrative requiere que el docente cree un aula virtual donde los alumnos puedan acceder a actividades como preguntas de verdadero/falso y tests de opción múltiple. Este programa proporciona retroalimentación en tiempo real y un informe con las respuestas de los estudiantes.

Quizizz: Esta herramienta permite crear cuestionarios online que los estudiantes pueden responder en cualquier dispositivo. Incorpora elementos de gamificación como avatares y tablas de clasificación, y ofrece resultados inmediatos, lo que facilita la evaluación y el monitoreo del progreso de los

estudiantes (Trejo González, 2019). Estas herramientas no solo son efectivas en la materia de aprendizaje, sino que también dinamizan la clase y mejoran la motivación de los estudiantes.

Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje

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. Su impacto en la motivación se debe a la activación de mecanismos psicológicos relacionados con la autorrealización, la competitividad, y el reconocimiento social (Infante Plaza, 2023).

Uno de los efectos clave es el aumento de la motivación intrínseca. Al estructurar las tareas como desafíos y permitir a los usuarios recibir recompensas tangibles o simbólicas (puntos, medallas, o niveles), se refuerza el sentido de logro personal y se fomenta la participación activa. La gamificación también puede reducir la ansiedad frente a tareas difíciles, ya que los errores son vistos como oportunidades de aprendizaje, en lugar de fracasos, imitando las mecánicas de los juegos en los que perder es parte del progreso.

En el ámbito educativo, la gamificación no solo incrementa la motivación, sino que también facilita un aprendizaje más profundo. Los estudiantes pueden aplicar conocimientos en entornos simulados, mejorando la retención y el desarrollo de habilidades prácticas. Además, permite una retroalimentación inmediata, lo que ajusta y mejora el proceso de aprendizaje de manera continua. Sin embargo, su eficacia depende del diseño apropiado de los sistemas gamificados. Mal implementada, puede generar una dependencia excesiva de las recompensas externas, lo que afectaría la motivación a largo plazo (Rodríguez Vizuete et al., 2023).

METODOLOGÍA

La presente investigación se desarrollará bajo un enfoque cualitativo de carácter descriptivo, utilizando la revisión documental como principal método de recolección de datos. Este tipo de investigación se centra en analizar información existente sobre la gamificación en la educación primaria para comprender su impacto en la motivación de los estudiantes y en su rendimiento académico. El diseño es no experimental, ya que no se manipulan variables ni se aplican intervenciones directas.

Las fuentes documentales utilizadas en esta investigación incluyen materiales tanto primarios como secundarios. Se recurrirá a bases de datos científicas, bibliotecas digitales y sitios académicos especializados para obtener información confiable y relevante. Se establecerán ciertos criterios de selección para asegurar que los documentos incluidos en el estudio sean relevantes, actuales y confiables; se dará prioridad a las publicaciones de los últimos 5 años para garantizar que las estrategias de gamificación analizadas estén alineadas con las tendencias actuales. Solo se considerarán aquellos documentos que aborden de manera directa la gamificación en la educación, el impacto en la motivación o el aprendizaje, o el uso de dinámicas lúdicas en el aula de primaria.

El proceso de recolección de datos se realizará una búsqueda exhaustiva en bases de datos como Google Scholar, Scopus, Scielo, utilizando palabras clave como "gamificación en educación", "motivación en el aula", "aprendizaje activo en primaria", entre otras. Encontrando un total de 250 documentos en los últimos 5 años, por lo que se seleccionaron 15 artículos ajustados a la investigación.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La gamificación es una estrategia didáctica que ha surgido de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Las cuales han permitido crear experiencias significativas en el mundo digital,

beneficiando especialmente al ámbito educativo. Los docentes pueden utilizar estrategias innovadoras que motivan y mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje, impactando positivamente en los estudiantes de todos los niveles y en diversas asignaturas.

Según lo indicado en la investigación se cita el trabajo de estudio de (Huamaní Quispe & Vega Vilca, 2023) relacionado con los efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje; la tecnología juega un papel crucial en la implementación de estrategias gamificadas, pero no es indispensable. Aunque muchos estudios emplean plataformas digitales y aplicaciones como Kahoot o Classcraft, otras investigaciones demuestran que los enfoques no tecnológicos, como el uso de narrativas y dinámicas de juegos tradicionales, también pueden tener un efecto positivo en el aprendizaje y la motivación. Se destaca que las actividades gamificadas deben alinearse con los objetivos educativos, buscando no solo la participación activa de los estudiantes, sino también el desarrollo de competencias clave. La gamificación, bien aplicada, puede fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la creatividad, proporcionando una experiencia de aprendizaje dinámico y significativo.

Por otra parte (Pilar et al., 2023) desarrollaron un estudio el cual se centra en la importancia de transformar la educación básica tradicional mediante el uso de la gamificación como una herramienta para promover el aprendizaje significativo. La investigación resalta que la gamificación, al incorporar elementos de juegos, mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes, permitiendo que participen activamente en su propio proceso de aprendizaje. El papel del docente es fundamental, actuando como facilitador y mediador, adaptando las estrategias de enseñanza a las características y necesidades de los estudiantes. El estudio también identifica varios desafíos en la implementación de la gamificación, como las limitaciones tecnológicas y socioambientales, además de la resistencia de algunos docentes a adoptar nuevas metodologías. A pesar de estos obstáculos, se recomienda planificar cuidadosamente la integración de la gamificación, alineando los juegos con los objetivos educativos y utilizando aplicaciones digitales adecuadas.

El artículo de García-Casaus y colaboradores explora la gamificación como una herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se destaca la evolución de las metodologías educativas, que han pasado de enfoques memorísticos a modelos más participativos y centrados en el alumno. La gamificación se presenta como un medio eficaz para aumentar la motivación estudiantil, al permitir que los alumnos se involucren activamente en su aprendizaje a través de dinámicas de juego. Los autores identifican dos tipos de motivación: extrínseca, que depende de recompensas externas, e intrínseca, que surge del interés por la tarea misma. La gamificación puede fomentar ambas, pero se enfatiza la importancia de cultivar la motivación intrínseca para un aprendizaje significativo. Además, se proponen pasos para implementar la gamificación en el aula, cómo definir objetivos claros, diseñar actividades adecuadas y evaluar continuamente el proceso. (García-Casaus et al., 2020)

En relación a los autores anteriores se puede expresar que un alumno motivado está más comprometido y optimiza su aprendizaje. La gamificación no solo transforma la dinámica del aula, sino que también redefine la educación, promoviendo un ambiente donde el error se ve como parte del aprendizaje y se estimula la colaboración y la creatividad.

Desde un punto de vista similar, (Merino Barona et al., 2023) en su investigación determina que los estudiantes que participan en actividades gamificadas tienden a mostrar un mayor interés por las materias, lo que se traduce en una mejor retención de la información y un aumento en la colaboración entre compañeros. Además, se observa que la gamificación ayuda a desarrollar habilidades críticas, como la resolución de problemas y el pensamiento crítico, al presentar desafíos que los estudiantes deben superar. El estudio también resalta la importancia de adaptar las estrategias de gamificación a las necesidades y características de los alumnos, para maximizar su efectividad. En conclusión, la

gamificación se presenta como una herramienta valiosa en la educación primaria, capaz de transformar el proceso de aprendizaje y hacerlo más atractivo para los estudiantes.

Autores como (Avello-Martínez, 2024) en su estudio mencionan que: la gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia Innovadora para Fomentar la Motivación de Estudiantes explora cómo la gamificación puede ser utilizada como una herramienta efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el contexto de la educación secundaria. Se argumenta que la incorporación de elementos de juego en el proceso educativo no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también promueve la participación activa de los alumnos. Los hallazgos clave del estudio indican que la gamificación puede mejorar la retención de conocimientos y fomentar un ambiente de aprendizaje colaborativo. Al implementar dinámicas de juego, los estudiantes se sienten más motivados para participar en las actividades académicas, lo que puede resultar en un mejor rendimiento escolar. Además, se destaca la importancia de adaptar las estrategias de gamificación a las necesidades y características específicas de los estudiantes, así como la necesidad de formación para los docentes en estas metodologías.

Asimismo (Rojas-Viteri et al., 2021) en su investigación analizan el uso de Kahoot como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se destaca que Kahoot, una plataforma de aprendizaje basada en juegos, fomenta la participación activa de los estudiantes, lo que a su vez mejora su interés y compromiso con el contenido educativo. Los hallazgos indican que la implementación de Kahoot en el aula no solo hace que el aprendizaje sea más dinámico y entretenido, sino que también facilita la evaluación del conocimiento de los alumnos de manera inmediata. Además, se menciona que el uso de esta herramienta promueve la competencia sana entre los estudiantes, lo que puede aumentar su motivación intrínseca. Los educadores que han integrado Kahoot en sus clases reportan una mejora en la retención de información y en la interacción entre los estudiantes. Sin embargo, el artículo también sugiere que es importante equilibrar el uso de herramientas digitales con métodos de enseñanza tradicionales para lograr un aprendizaje integral. En conclusión, Kahoot se presenta como un recurso valioso que puede transformar la experiencia educativa, haciendo el aprendizaje más atractivo y efectivo.

CONCLUSIONES

La gamificación se ha demostrado como una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aula. Al integrar elementos de juego en el proceso educativo, se logra captar el interés de los alumnos y fomentar su participación activa en el aprendizaje.

La investigación resalta la importancia de transformar la educación básica tradicional mediante la gamificación, promoviendo un aprendizaje significativo. Esto implica que los docentes deben adaptarse y actuar como facilitadores, ajustando sus métodos de enseñanza a las necesidades de los estudiantes.

A pesar de los beneficios, la implementación de la gamificación enfrenta varios desafíos, como limitaciones tecnológicas, factores socio ambientales y la resistencia de algunos docentes a adoptar nuevas metodologías. Es crucial planificar cuidadosamente la integración de estas estrategias para alinearlas con los objetivos educativos.

El uso de herramientas digitales como Kahoot ha mostrado resultados positivos en el aula, haciendo el aprendizaje más dinámico y entretenido. Estas herramientas no solo facilitan la evaluación inmediata del conocimiento, sino que también promueven una competencia sana entre los estudiantes, lo que puede aumentar su motivación intrínseca. Sin embargo, se sugiere equilibrar su uso con métodos de enseñanza tradicionales para lograr un aprendizaje integral.

REFERENCIAS

Alarcón Acosta, H., Mendoza Hernández, L. E., & Monroy González, L. A. (2020). Gamificación como estrategia de aprendizaje aplicada a los estudiantes de la Escuela Preparatoria Número 1 Gamification as a Learning Strategy Applied to Students of High School Number 1. 4(1), 1–6.

Avello-Martínez, R. (2024). La gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia Innovadora para Fomentar la Motivación de Estudiantes. *Emerging Trends in Education*, 6(12), 92–104. <https://doi.org/10.19136/etie.a6n12.6032>

Escaravajal Rodríguez, J. C., & Martín-Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista iberoamericana de ciencias de la actividad física y el deporte*, 8(1), 97. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770>

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52.

Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles educativos*, 42(168). <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>

Gómez-Paladines, L. J., & Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>

Huamaní Quispe, M. del C., & Vega Vilca, C. S. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1399–1410. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600>

Huamaní, E. G., & Colegio San Francisco de Borja, Perú. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33–40. <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>

Infante Plaza, A. A. (2023). La gamificación como una herramienta necesaria en el aprendizaje de los estudiantes. *Espí-ritu Emprendedor TES*, 7(4), 74–91. <https://doi.org/10.33970/eetes.v7.n4.2023.360>

Lledo, C. S., & Martí, A. J. (2018). Herramientas TIC para la gamificación en el aula. 93, 534–537. <https://core.ac.uk/download/pdf/235853314.pdf>

López López, H. L., Félix González, J. F., Castro Sánchez, F. E., Álvarez Rosas, J. R., & Lizárraga Chávez, L. F. (2023). Impacto de la gamificación en el rendimiento académico en estudiantes de nivel superior. *Revista Digital de Tecnologías Informáticas y Sistemas*, 7(1), 71–77. <https://doi.org/10.61530/redtis.vol7.n1.2023.151.71-77>

López Marí, M., Peirats Chacón, J., & San Martín Alonso, Á. (2022). Visiones sobre la gamificación como estrategia metodológica inclusiva en educación primaria. *Aloma*, 40(2), 59–69. <https://doi.org/10.51698/aloma.2022.40.2.59-69>

Merino Barona, A. C., Idrovo Palacios, M. S., Recalde Drouet, E. M., Sánchez Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633–7647. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901

Mero Mendoza, G. M., & Castro Bermúdez, I. E. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 6(2), 111. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>

Morales, J. M. C., Merchán, M. A. S., Litardo, J. E. T., & Caicedo, J. P. P. (2024). Relación entre las técnicas de aprendizaje dinámicas de la gamificación para el desarrollo de la motivación escolar en estudiantes de noveno de básica. *Polo del Conocimiento*, 9(7), 150–172. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i7.7494>

Núñez-Naranjo, A., Sinailin-Peralta, J., & Morales-Urrutia, E. (2024). Gamification: From motivation and challenges to improving academic performance in learning mathematics. En *Lecture Notes in Networks and Systems* (pp. 106–113). Springer Nature Switzerland.

Olmedo-Flores, D. E., Gordon-Merizalde, G. J., Jara-Zarria, H. M., Chuqui-Shañay, M. E., Lema-Coordonez, S. X., & Palaguaray-Guagrilla, D. A. (2024). La Eficacia de la Gamificación en el Fomento de la Motivación y el Aprendizaje Activo en Aulas Virtuales. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(4), 239–251. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>

Pérez Gallardo, E., & Gétrudix-Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revision bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos Revista de Educación*, 28, 203–227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>

Pilar, B. Y. L., Marieliza, E. T. L., Elizabeth, C. A. A., & Guamán, M. A. M. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo del Conocimiento*, 8, 240–262. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9234519>

Prieto-Andreu, Joel Manuel, Gómez-Escalonilla-Torrijos, Juan Diego, & Said-Hung, Elias. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14>

Rodríguez Vizuet, J. D., Arroyo, D., García Caicedo, S. S., & Boné Andrade, M. F. (2023). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza de Tecnologías de la Información y Comunicación. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.599>

Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., & Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Cátedra*, 4(1), 98–114. <https://doi.org/10.29166/catedra.v4i1.2815>

Trejo González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, ciencia y educación*, 75–117. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.285>

Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solorzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E., & Moreira Rivera, J. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica: Gamification as a didactic strategy to strengthen motivation in elementary school students. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 