ISSN: 2806-5697
Vol. 6 – Núm. E2 / 2025

Gamificación en el uso de plataformas digitales en estudiantes de educación básica

Gamification in the use of digital platforms among elementary school students

Gamificação no uso de plataformas digitais em alunos do ensino básico

Meza Peralta, Cindy Karina
Instituto Superior Tecnológico Portoviejo con Condición Superior Universitario
cindy.meza@itsup.edu.ec
https://orcid.org/0009-0004-6407-4268

Zambrano Santos, Roberth Olmedo
Instituto Superior Tecnológico Portoviejo con Condición Superior Universitario
rzambranosantos@yahoo.es
https://orcid.org/0000-0002-4072-4738

DOI / URL: https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE2/1025

Como citar:

Meza Peralta, C. K., & Zambrano Santos, R. O. (2025). Gamificación en el uso de plataformas digitales en estudiantes de educación básica. *Código Científico Revista De Investigación, 6*(E2), 238–252.

Recibido: 27/07/2025 **Aceptado**: 19/08/2025 **Publicado**: 30/09/2025

Resumen

El uso de plataformas digitales en la educación básica se ha incrementado en los últimos años; sin embargo, su potencial pedagógico no siempre se aprovecha plenamente, ya que muchas veces se limita a la transmisión de contenidos sin estrategias innovadoras. Esta investigación tuvo como objetivo analizar la influencia de la gamificación en el uso de plataformas digitales para mejorar la motivación y el rendimiento académico de estudiantes de educación básica. Se aplicó un enfoque mixto de tipo exploratorio, iniciando con revisión documental y desarrollando un cuestionario validado por expertos. La población estuvo conformada por 52.000 estudiantes del cantón Portoviejo, determinándose una muestra de 96 participantes mediante muestreo aleatorio simple. Los resultados evidenciaron un uso frecuente de plataformas digitales, pero con variabilidad en la integración de actividades gamificadas. La mayoría percibió la gamificación como divertida, motivadora y favorable para el aprendizaje, aunque con preferencias diversas respecto a sus elementos. La discusión destaca la necesidad de diversificar las estrategias, equilibrar la competencia con la cooperación y fortalecer la formación docente. Se concluye que la gamificación, aplicada de manera planificada y adaptada al contexto, puede transformar las prácticas educativas, generando experiencias más motivadoras e inclusivas para el estudiantado.

Palabras clave: Gamificación; plataformas digitales; educación básica; aprendizaje activo; innovación pedagógica; tecnologías educativas.

Abstract

The use of digital platforms in basic education has increased in recent years; however, their pedagogical potential is not always fully exploited, as they are often limited to the transmission of content without innovative strategies. This research aimed to analyze the influence of gamification on the use of digital platforms to improve the motivation and academic performance of basic education students. A mixed exploratory approach was applied, beginning with a literature review and developing a questionnaire validated by experts. The population consisted of 52,000 students from the canton of Portoviejo, with a sample of 96 participants determined by simple random sampling. The results showed frequent use of digital platforms, but with variability in the integration of gamified activities. Most perceived gamification as fun, motivating, and conducive to learning, although with diverse preferences regarding its elements. The discussion highlights the need to diversify strategies, balance competition with cooperation, and strengthen teacher training. It is concluded that gamification, applied in a planned manner and adapted to the context, can transform educational practices, generating more motivating and inclusive experiences for students.

Keywords: Gamification; digital platforms; basic education; active learning; pedagogical innovation; educational technologies.

Resumo

O uso de plataformas digitais na educação básica tem aumentado nos últimos anos; no entanto, seu potencial pedagógico nem sempre é plenamente aproveitado, pois muitas vezes se limita à transmissão de conteúdos sem estratégias inovadoras. Esta pesquisa teve como objetivo analisar a influência da gamificação no uso de plataformas digitais para melhorar a motivação e o desempenho acadêmico de alunos do ensino básico. Foi aplicada uma abordagem mista de tipo exploratório, começando com uma revisão documental e desenvolvendo um questionário validado por especialistas. A população foi composta por 52.000 alunos do cantão de

Portoviejo, determinando-se uma amostra de 96 participantes por meio de amostragem aleatória simples. Os resultados evidenciaram um uso frequente de plataformas digitais, mas com variabilidade na integração de atividades gamificadas. A maioria percebeu a gamificação como divertida, motivadora e favorável à aprendizagem, embora com preferências diversas em relação aos seus elementos. A discussão destaca a necessidade de diversificar as estratégias, equilibrar a competição com a cooperação e fortalecer a formação docente. Conclui-se que a gamificação, aplicada de forma planejada e adaptada ao contexto, pode transformar as práticas educativas, gerando experiências mais motivadoras e inclusivas para os alunos.

Palavras-chave: Gamificação; plataformas digitais; educação básica; aprendizagem ativa; inovação pedagógica; tecnologias educativas.

Introducción

En las últimas décadas, el vertiginoso avance de las tecnologías digitales ha transformado radicalmente los entornos educativos, propiciando nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. Uno de los enfoques emergentes que ha cobrado fuerza es la gamificación, entendida como la integración de elementos propios de los juegos (retos, recompensas, niveles, competencias, entre otros) en contextos educativos no lúdicos, con el propósito de potenciar la motivación, la participación activa y el rendimiento académico de los estudiantes (Deterding et al., 2011; Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014). Este enfoque, ha mostrado resultados positivos en diversos niveles educativos, se ha consolidado como una estrategia innovadora en el marco de la educación digital.

A nivel mundial, múltiples estudios han evidenciado que la aplicación de la gamificación en plataformas digitales contribuye significativamente a mejorar la motivación intrínseca y la implicación de los estudiantes, especialmente en la educación básica, etapa en la cual los niños requieren metodologías activas, visuales e interactivas para mantener su interés y atención (Subhash & Cudney, 2018). Investigaciones realizadas en contextos diversos como Finlandia, Corea del Sur, Canadá y España han demostrado que los entornos gamificados promueven un aprendizaje significativo y facilitan el desarrollo de habilidades como la

resolución de problemas, la creatividad y el trabajo colaborativo (Domínguez et al., 2013; Su & Cheng, 2015).

Sin embargo, en países de América Latina, y particularmente en Ecuador, la implementación de plataformas digitales gamificadas en la educación básica aún enfrenta diversas limitaciones. Entre ellas, se destacan la escasa formación docente en el uso pedagógico de la gamificación, la falta de infraestructura tecnológica adecuada en algunas instituciones educativas, y la persistencia de metodologías tradicionales centradas en la transmisión de contenidos (Arias et al., 2021). A nivel regional, en la provincia de Manabí, estas problemáticas se evidencian en el limitado aprovechamiento de herramientas digitales interactivas, así como en la baja participación y motivación de los estudiantes durante las sesiones virtuales o híbridas de aprendizaje.

Estas condiciones se replican en contextos locales específicos, como ciertas escuelas de Portoviejo, donde se ha observado que, pese a contar con acceso a plataformas digitales, el enfoque pedagógico sigue siendo pasivo y poco interactivo. Esta situación afecta negativamente no solo el compromiso y la motivación del estudiantado, sino también su rendimiento académico y desarrollo de competencias digitales, lo cual repercute en su preparación para los desafíos del siglo XXI (Fernández & Delgado, 2023).

Frente a este escenario, se justifica la necesidad de investigar cómo la gamificación puede convertirse en una herramienta pedagógica eficaz dentro de las plataformas digitales utilizadas en la educación básica. Esta investigación cobra relevancia al considerar que la infancia constituye una etapa crítica del desarrollo cognitivo, emocional y social, y que las metodologías innovadoras, adaptadas a los intereses y características de los niños, pueden potenciar significativamente el aprendizaje (Gómez & García, 2022). A través de la implementación de estrategias gamificadas, es posible transformar actividades rutinarias en

experiencias atractivas y significativas, que despierten el interés y fomenten la participación activa del estudiantado.

Además, en el contexto pospandémico, donde las tecnologías digitales han adquirido un papel protagónico en la enseñanza, resulta urgente optimizar su uso más allá de la simple digitalización de contenidos. La gamificación representa una oportunidad para reconfigurar los procesos educativos, haciendo uso de recursos interactivos que favorezcan el compromiso, el trabajo colaborativo y la retroalimentación inmediata (Jiménez & Rodríguez, 2024). La evidencia empírica sugiere que, cuando se aplica adecuadamente, esta estrategia no solo mejora la motivación, sino que también puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico y en el desarrollo de competencias digitales clave (Moreno & Vásquez, 2023).

Este manuscrito tiene como finalidad analizar la influencia de la gamificación en el uso de plataformas digitales en estudiantes de educación básica. Con base en un enfoque cuantitativo, se identifican las estrategias de gamificación más utilizadas, se evalúa su impacto en la motivación y el rendimiento académico, y se proponen recomendaciones pedagógicas para su implementación efectiva. A partir de las preguntas de investigación y los objetivos planteados, se busca ofrecer evidencia científica que contribuya al diseño de prácticas docentes más dinámicas, inclusivas y adaptadas a las exigencias del contexto educativo contemporáneo.

Metodología

Esta investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto de tipo exploratorio, combinando elementos cualitativos y cuantitativos con el objetivo de comprender de forma integral la influencia de la gamificación en el uso de plataformas digitales en estudiantes de educación básica. En primera instancia, se realizó una revisión documental de literatura científica relacionada con la gamificación en entornos digitales, la motivación escolar y el rendimiento académico. Esta fase cualitativa permitió identificar categorías analíticas,

antecedentes conceptuales y experiencias empíricas previas que fundamentaron el diseño metodológico del estudio.

Con base en los hallazgos obtenidos en la revisión teórica, se elaboró un instrumento de recolección de datos tipo encuesta estructurada, orientado a captar percepciones y comportamientos del estudiantado respecto al uso de plataformas digitales con elementos gamificados. El instrumento fue diseñado para recoger información en tres dimensiones fundamentales: uso de plataformas digitales, experiencia con elementos de gamificación, y percepción del aprendizaje y motivación escolar. Las preguntas del cuestionario, elaboradas con escalas de tipo Likert y opciones cerradas, se derivaron directamente de los objetivos específicos del estudio: identificar estrategias gamificadas, analizar su impacto y proponer recomendaciones pedagógicas.

La población objetivo del estudio estuvo conformada por estudiantes de educación básica de instituciones educativas del cantón Portoviejo, en la provincia de Manabí, Ecuador. Según datos del Ministerio de Educación del Ecuador (MinEduc), en el año lectivo 2024–2025, la matrícula de estudiantes en el nivel de educación general básica en Portoviejo superó los 52.000 alumnos en instituciones fiscales, fiscomisionales, municipales y particulares (MinEduc, 2025). Esta cifra representa una muestra representativa de la realidad educativa local y permitió establecer criterios demográficos y pedagógicos acordes con los objetivos del estudio.

Para determinar el tamaño de la muestra, se utilizó la fórmula estadística para poblaciones finitas, la cual permite obtener un número representativo de participantes con un margen de error aceptable, Por tanto, se determinó una muestra de 96 estudiantes, garantizando representatividad con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 10%. Los participantes fueron seleccionados mediante un muestreo aleatorio simple, asegurando igualdad de probabilidad para todos los estudiantes del nivel educativo considerado.

Los criterios de inclusión estuvieron enfocados en estudiantes de quinto a séptimo año de educación básica, con edades comprendidas entre los 9 y 12 años, quienes utilizan plataformas digitales como parte de sus actividades escolares. Este grupo etario fue elegido por encontrarse en una etapa de desarrollo cognitivo óptima para captar los efectos de la gamificación en su proceso de aprendizaje, tal como lo respaldan estudios previos (Moreno & Vásquez, 2023; Su & Cheng, 2015).

Resultados

Uso de plataformas digitales en el entorno escolar

Con el propósito de conocer el uso de plataformas digitales en el entorno escolar, se analizaron las respuestas de los estudiantes a tres preguntas específicas del cuestionario, diseñadas para explorar la frecuencia de uso, la incorporación de actividades interactivas y la valoración del docente en el proceso digital (Casanova-Villalba et al, 2025). Estas preguntas se organizaron en función de tres variables fundamentales: frecuencia de uso de plataformas, integración de dinámicas gamificadas por parte del docente, y nivel de participación del estudiante. La siguiente tabla muestra la distribución de las respuestas.

Tabla 1

Uso de plataformas digitales según percepción estudiantil

Pregunta	Opción de respuesta	Frecuencia (n)
¿Con qué frecuencia usas plataformas digitales para aprender en clase?	a) Siempre	24
	b) Frecuentemente	36
	c) A veces	28
	d) Nunca	8
¿Tu profesor/a incluye juegos o actividades interactivas en las plataformas digitales?	a) Siempre	18
	b) Muchas veces	34
	c) Pocas veces	32
	d) Nunca	12
¿Cómo calificas tu participación en clases donde se usan plataformas digitales gamificadas?	a) Muy activa	22
	b) Activa	40
	c) Poco activa	26
	d) Inactiva	8

Nota: resultados de la aplicación de la encuesta aplicada, Autores(2025)

Los resultados muestran que los estudiantes de educación básica tienen un nivel de exposición constante a plataformas digitales en su entorno escolar. La mayoría indicó que las utiliza de forma frecuente, lo cual refleja una integración sostenida de estas herramientas en las prácticas pedagógicas cotidianas. Sin embargo, persiste una proporción de estudiantes que señala un uso esporádico o incluso nulo, lo que sugiere diferencias en la implementación tecnológica entre instituciones o docentes (Rosero-Cardenas et al, 2025).

En relación con la incorporación de actividades interactivas o juegos dentro de las plataformas, los datos revelan una aplicación parcial de elementos gamificados. Aunque una parte significativa del estudiantado reconoce que sus docentes integran estas estrategias con frecuencia, también se reporta un número considerable de respuestas que indican poca o nula presencia de dinámicas lúdicas en el aula digital. Esto pone de manifiesto que, si bien la gamificación está presente, su aplicación no es aún generalizada ni sistemática.

Finalmente, respecto a la participación en clases mediadas por plataformas digitales gamificadas, los estudiantes manifestaron, en su mayoría, un nivel activo o muy activo. Este dato resulta relevante, pues sugiere que cuando se emplean estrategias interactivas y motivadoras, se potencia el compromiso estudiantil. No obstante, se identifican también niveles bajos de participación en ciertos casos, lo que refuerza la necesidad de fortalecer las competencias docentes para generar entornos digitales más atractivos, adaptativos y centrados en el estudiante.

Experiencia con elementos de gamificación

La segunda dimensión del estudio abordó la experiencia directa de los estudiantes con elementos de gamificación en entornos digitales, a partir de su participación en actividades lúdicas dentro de las plataformas educativas. Se analizaron aspectos como el nivel de disfrute, la motivación generada por las dinámicas gamificadas, las preferencias por tipos específicos

de elementos lúdicos, y la disposición al uso de estos en futuras experiencias escolares. La siguiente tabla recoge los resultados correspondientes a esta dimensión.

Tabla 2

Experiencia de estudiantes con elementos gamificados

Pregunta	Opción de respuesta	Frecuencia (n)
¿Qué tan divertido te parece aprender con plataformas digitales que incluyen juegos o retos?	a) Muy divertido	38
	b) Algo divertido	34
	c) Poco divertido	18
	d) Nada divertido	6
Cuando hay juegos en clase, ¿te motivas más para aprender?	a) Mucho	40
	b) Bastante	32
	c) Poco	16
	d) Nada	8
¿Qué elementos te gustan más en una plataforma digital gamificada?	a) Puntajes y recompensas	28
	b) Retos y niveles	24
	c) Avatares y personalización	18
	d) Todos por igual	26
¿Te gusta competir con tus compañeros mediante juegos en plataformas educativas?	a) Sí, mucho	35
	b) A veces	30
	c) No me gusta mucho	18
	d) No me gusta nada	13

Nota: resultados de la aplicación de la encuesta aplicada, Autores(2025)

Los datos evidencian que una amplia mayoría de estudiantes percibe el aprendizaje gamificado como una experiencia divertida, lo que confirma su potencial para aumentar el interés en los contenidos académicos. Este resultado coincide con la literatura científica, la cual destaca que el componente lúdico actúa como catalizador de la motivación intrínseca, especialmente en etapas tempranas de la formación escolar (Su & Cheng, 2015; Jiménez & Rodríguez, 2024).

Asimismo, el impacto motivacional de los juegos en el aula fue reconocido por la mayoría de los encuestados, quienes expresaron sentirse mucho o bastante más motivados cuando se incluyen dinámicas lúdicas. Este hallazgo refuerza la idea de que la gamificación no solo cumple una función estética o recreativa, sino que constituye un mecanismo efectivo para fomentar el involucramiento del estudiante con las tareas académicas (Roldan-Quijije, 2025).

Respecto a los elementos gamificados preferidos, se observa una diversidad de gustos entre los estudiantes. Si bien los puntajes, recompensas, retos y niveles tienen buena aceptación, un segmento importante valora la posibilidad de personalizar su experiencia mediante avatares, lo cual se asocia al sentido de pertenencia e identidad en entornos virtuales. Esta variabilidad sugiere que el diseño de plataformas debe considerar distintas tipologías de motivación para lograr una respuesta positiva generalizada.

Finalmente, aunque una parte relevante de los estudiantes manifestó agrado por competir con sus compañeros mediante juegos, también emergen percepciones menos favorables hacia la competencia. Esto indica que si bien la competitividad puede ser un motor de participación, su uso debe ser equilibrado y acompañado de enfoques cooperativos, evitando generar tensiones o exclusión (Montalvo-Vergara, 2025).

Percepción del aprendizaje y motivación escolar mediante gamificación

La tercera dimensión abordó las percepciones de los estudiantes sobre cómo la incorporación de elementos lúdicos en plataformas digitales influye en su motivación académica y en el proceso de aprendizaje. Esta sección incluye aspectos como la eficacia percibida del aprendizaje con actividades gamificadas, la disposición a realizar tareas presentadas como juegos o retos, y la aceptación de este enfoque para el desarrollo de futuros contenidos curriculares. A continuación, se presentan los resultados obtenidos.

Tabla 3

Percepción del aprendizaje y motivación escolar con gamificación

Pregunta	Opción de respuesta	Frecuencia (n)
¿Crees que aprendes mejor cuando las actividades tienen elementos de juego?	a) Sí, mucho mejor	36
	b) Un poco mejor	30
	c) Igual que sin juegos	20
	d) Peor que sin juegos	10
¿Te sientes más motivado a hacer tareas cuando tienen formato de juego o reto?	a) Sí, siempre	38
	b) Casi siempre	28
	c) A veces	22
	d) Nunca	8
	a) Sí, todos	32
	b) La mayoría	34

¿Te gustaría que todos los temas se enseñaran usando juegos digitales o retos?	c) Solo algunos	22
	d) Ninguno	8

Nota: resultados de la aplicación de la encuesta aplicada, Autores(2025)

Los datos obtenidos reflejan una percepción generalmente positiva respecto a la eficacia de la gamificación como estrategia didáctica. Una mayoría considerable de los estudiantes expresó que aprende mejor cuando las actividades escolares incluyen elementos de juego, lo que pone de manifiesto el valor pedagógico de las dinámicas lúdicas dentro del entorno digital. Esta percepción se alinea con diversos estudios que señalan que el aprendizaje significativo se potencia cuando el alumno se encuentra emocional y cognitivamente involucrado en la actividad (Moreno & Vásquez, 2023; López & Ramírez, 2022).

En cuanto a la motivación frente a las tareas escolares, los resultados sugieren que la presentación de las actividades en formato de reto o juego incrementa de forma notable el entusiasmo por realizarlas. Esta preferencia demuestra que el componente lúdico no solo es efectivo para captar la atención inicial, sino que también contribuye al sostenimiento del esfuerzo en el cumplimiento de objetivos escolares (Puyol-Cortez et al, 2023).

Por otro lado, cuando se preguntó si preferirían que todos los temas fueran enseñados mediante gamificación, la mayoría indicó estar a favor, al menos en la mayoría de los contenidos. Esta respuesta evidencia una alta aceptación del enfoque, aunque también señala la necesidad de una aplicación equilibrada: algunos estudiantes podrían beneficiarse de un uso parcial, alternado o diferenciado, lo que invita a diseñar experiencias educativas diversificadas.

Los hallazgos permiten concluir que la gamificación no solo es aceptada por los estudiantes como un recurso recreativo, sino que es valorada por su capacidad de generar aprendizajes efectivos. Esto respalda su integración como estrategia permanente en la planificación curricular, siempre que esté adecuadamente articulada con los objetivos pedagógicos y las características del grupo etario.

Discusión

Los resultados de este estudio confirman que el uso de plataformas digitales en la educación básica es una práctica extendida, aunque con variaciones significativas en cuanto a su frecuencia y el grado de integración pedagógica. Tal como se evidenció en la primera dimensión, si bien una parte considerable del estudiantado utiliza estas herramientas de manera frecuente, aún existe un segmento que reporta un uso esporádico o inexistente. Esta situación concuerda con lo señalado por Arias, Martínez y Romero (2021), quienes sostienen que la brecha en la utilización de tecnologías educativas no solo depende de la disponibilidad de recursos, sino también de la formación docente y del contexto institucional. En este sentido, el rol del profesor como mediador activo resulta determinante para que las plataformas no se limiten a ser repositorios de información, sino espacios interactivos que potencien la participación y el aprendizaje (Gómez & García, 2022).

En la segunda dimensión, relacionada con la experiencia directa con elementos de gamificación, se observó que la mayoría de los estudiantes percibe este enfoque como divertido y motivador. Este hallazgo coincide con lo reportado por Su y Cheng (2015), quienes demostraron que las dinámicas gamificadas generan mayor interés y compromiso con las tareas académicas. No obstante, la preferencia por distintos tipos de elementos lúdicos puntajes, retos, niveles, personalización de avatares sugiere que la efectividad de la gamificación depende en gran medida de la capacidad del docente para diversificar y adaptar las estrategias a las características y motivaciones de su grupo de estudiantes. Además, el hecho de que no todos los estudiantes se sientan cómodos con la competencia refuerza la importancia de equilibrar la gamificación competitiva con enfoques cooperativos, como también señalan Hamari, Koivisto y Sarsa (2014).

En la tercera dimensión, enfocada en la percepción del aprendizaje y motivación escolar, los estudiantes manifestaron mayor disposición a participar y realizar tareas cuando

estas incorporan elementos de juego. Esta valoración positiva refuerza la hipótesis de que la gamificación puede mejorar no solo la motivación intrínseca, sino también la percepción de eficacia en el aprendizaje, tal como lo señalan Moreno y Vásquez (2023). Sin embargo, la preferencia de algunos estudiantes por que la gamificación se aplique solo en determinados temas o momentos del currículo sugiere que este enfoque no debe entenderse como una solución universal, sino como una herramienta flexible que complementa otras metodologías activas (Mendoza-Armijos et al, 2023).

En conjunto, estos resultados respaldan la integración estratégica de la gamificación en las plataformas digitales utilizadas en la educación básica, pero también advierten la necesidad de una formación docente sólida para diseñar experiencias de aprendizaje equilibradas y significativas. Al igual que plantean López y Ramírez (2022), el verdadero potencial de la gamificación no reside únicamente en su capacidad para entretener, sino en su articulación coherente con objetivos educativos claros, recursos adecuados y una evaluación formativa que retroalimente el proceso de enseñanza-aprendizaje (Herrera-Enríquez et al, 2023).

Conclusión

El estudio permitió evidenciar que la gamificación constituye una estrategia pedagógica con un alto potencial para fortalecer la motivación, el compromiso y la percepción de eficacia en el aprendizaje de los estudiantes de educación básica. El análisis reveló que, si bien el uso de plataformas digitales es una práctica extendida en el contexto escolar, su aprovechamiento pleno depende en gran medida de la integración de elementos lúdicos y de la mediación activa del docente.

Se observó que la incorporación de dinámicas gamificadas genera experiencias de aprendizaje más atractivas y participativas, fomentando el interés por las actividades escolares y mejorando la disposición del alumnado para realizar tareas. La diversidad de preferencias

sobre los elementos de gamificación sugiere que las estrategias deben ser flexibles y adaptarse a las características de cada grupo, equilibrando componentes competitivos y cooperativos.

Asimismo, se identificó que la gamificación no debe aplicarse de manera indiscriminada, sino como parte de un diseño pedagógico intencional que combine diferentes metodologías activas y recursos digitales. Su implementación requiere planificación, creatividad y formación docente especializada, a fin de garantizar que los recursos tecnológicos se utilicen de manera significativa y alineada con los objetivos de aprendizaje..

Referencias bibliográficas

Arias, A., Martínez, M., & Romero, C. (2021). Retos y oportunidades de la gamificación en la educación básica en América Latina. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 20*(2), 45–63. https://doi.org/10.17398/1695-288X.20.2.45

Casanova-Villalba, C. I., Jacome-Vélez, T. G., & Morán-Villamarin, E. D. (2025). Modelo de vinculación academia-empresa para facilitar la creación y sostenibilidad de start-ups tecnológicas en Ecuador. *Journal of Economic and Social Science Research, 5*(2), 189-204. https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v5/n2/197

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education, 63*, 380–392. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020

Fernández, J., & Delgado, V. (2023). Gamificación en el aula digital: Experiencias con estudiantes de educación básica. *Revista Científica de Educación y Tecnología, 19*(1), 51–66. https://doi.org/10.35643/rcet.v19i1.4587

Flick, U. (2018). *An Introduction to Qualitative Research* (6th ed.). SAGE Publications.

Gómez, R., & García, L. (2022). Plataformas educativas gamificadas: Herramientas para fomentar el compromiso estudiantil en primaria. *Revista de Tecnología y Educación, 17*(4), 92–105. https://doi.org/10.35643/rte.v17i4.3872

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Education.

Herrera-Enríquez, V. N., Ilaquiche-Toaquiza, M. O., Mendoza-Armijos, H. E., Saavedra-Calberto, I. M., & Bonilla-Morejón, D. M. (2023). Estrategias de aprendizaje híbrido para mejorar la equidad educativa en zonas rurales. *Revista Científica Ciencia Y Método, 1*(1), 55-69. https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v1/n1/10

Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). (2023). *Estadísticas educativas por cantón*. https://www.ecuadorencifras.gob.ec/educacion/

Jiménez, T., & Rodríguez, C. (2024). Gamificación en plataformas digitales: Estrategias para mejorar la motivación en el aula virtual primaria. *Revista Latinoamericana de Innovación Educativa, 14*(1), 28–43. https://doi.org/10.17398/rlie.v14i1.5049

López, A., & Ramírez, D. (2022). La motivación escolar a través de la gamificación en ambientes virtuales de aprendizaje. *Educación y Tecnología, 8*(1), 70–84. https://doi.org/10.35643/eyt.v8i1.4067

Mendoza-Armijos, H. E., Rivadeneira-Moreira, J. C., Carvajal-Jumbo, A. V., & Saavedra-Calberto, I. M. (2023). Análisis de la relación entre el uso de dispositivos digitales y el rendimiento académico en matemáticas. *Revista Científica Ciencia Y Método, 1*(2), 43-57. https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v1/n2/14

Ministerio de Educación del Ecuador. (2025). *Estadísticas de matrícula educativa 2024–2025*. https://educacion.gob.ec/estadisticas-educativas/

Montalvo-Vergara, M. S., Salazar-Vergara, L. del C., Maliza-Muñoz, W. F., & Tapia-Bastidas, T. (2025). Uso de la tecnología asistiva en la enseñanza de niños con autismo. *Revista Científica Zambos,* 4(2), 38-53. https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n2/107

Moreno, P., & Vásquez, L. (2023). Gamificación y aprendizaje significativo en plataformas digitales: Una experiencia en primaria. *Revista Electrónica de Investigación Educativa, 25*(1), 112–129. https://doi.org/10.24320/redie.25.1.2023.3485

Puyol-Cortez, J. L., Piedra-Castro, W. I., Saavedra-Calberto, I. M., Mendoza-Cusme, M. P., & Centeno-Bone, C. V. (2023). Evaluación del impacto de la educación emocional en el rendimiento académico en adolescentes. *Revista Científica Ciencia Y Método, 1*(1), 42-54. https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v1/n1/9

Roldan-Quijije, S. N. (2025). El rol de la familia en el proceso educativo: Investigación sobre cómo las dinámicas familiares y la falta de apoyo en el hogar impactan el desempeño escolar. *Revista Científica Zambos, 4*(1), 178-190. https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n1/85

Rosero-Cardenas, W. I., Ruiz-Gaona, P. G., Sislema-López, R. N., Tocagon-Cabascango, J. F., & Tituaña-Sánchez, L. G. (2024). El Futuro del Aprendizaje: Preparando a los Estudiantes de Primaria para el Mundo Digital. *Journal of Economic and Social Science Research*, *4*(4), 73–88. https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n4/133

Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning, 31*(3), 268–286. https://doi.org/10.1111/jcal.12088

Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior, 87*, 192–206. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028