

Gamificación y desarrollo de autonomía en estudiantes de quinto grado: una propuesta Pedagógica con Educaplay

Gamification and the development of autonomy in Fifth-Grade students: a pedagogical Proposal using Educaplay

*Mónica Silvana Aguilar Arias, Olivia Cristina Gallo Pilliza, Enrique Gustavo Guevara Caizapanta
& Ennio Jesús Mérida Córdova*

DIMENSIÓN CIENTÍFICA

Enero - junio, V°7 - N°1; 2026

Recibido: 02-02-2026

Aceptado: 05-02-2026

Publicado: 07-02-2026

PAIS

- Ecuador, Guayas
- Ecuador, Guayas
- Ecuador, Guayas
- Ecuador, Guayas

INSTITUCION

- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador

CORREO:

✉ acusme1893@utm.edu.ec

✉ jrosado6265@utm.edu.ec

✉ egguevarac@ube.edu.ec

✉ ejmeridac@ube.edu.ec

ORCID:

🌐 <https://orcid.org/0009-0005-1569-4310>

🌐 <https://orcid.org/0009-0008-7692-5591>

🌐 <https://orcid.org/0009-0004-9987-4249>

🌐 <https://orcid.org/0000-0001-5091-5522>

FORMATO DE CITA APA.

Aguilar, M., Gallo, N., Guevara, E. & Mérida, E. (2026). Gamificación y desarrollo de autonomía en estudiantes de quinto grado: una propuesta Pedagógica con Educaplay. *Revista G-ner@ndo*, V°7 (N°1), Pág. 1632 – 1647.

Resumen

Este estudio investigó el impacto de la gamificación con la plataforma Educaplay en el desarrollo de la autonomía y el aprendizaje autorregulado en estudiantes de quinto grado de Lengua y Literatura. Se empleó un diseño cuasi-experimental pretest-postest con un grupo experimental y un grupo control, seleccionados por muestreo no probabilístico por conveniencia (n=30). La intervención, implementada durante ocho semanas, integró actividades gamificadas alineadas al currículo. Se utilizaron encuestas diagnósticas, guías de observación, pruebas académicas y el cuestionario de Autonomía Académica y Uso de Educaplay (EAA-UE5). Los resultados revelaron mejoras estadísticamente significativas en el rendimiento académico del grupo experimental, especialmente en comprensión lectora, ortografía y gramática, con incrementos observados al 20% en comparación con el grupo control. Asimismo, se observó un aumento significativo en los niveles de autonomía, reflejado en una mejor gestión del tiempo, mayor cumplimiento de tareas y participación activa en clase, con incrementos observados al 30% en los indicadores evaluados. Se concluye que la gamificación con Educaplay es una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer la autonomía y el aprendizaje autorregulado en estudiantes de primaria. La principal limitación fue la brecha tecnológica, lo que sugiere la necesidad de garantizar el acceso equitativo a recursos digitales.

Palabras clave: Actividades gamificadas, autonomía, aprendizaje autorregulado, Educaplay, educación primaria.

Abstract

This study investigated the impact of gamification using the Educaplay platform on the development of autonomy and self-regulated learning in fifth-grade students in Language and Literature. A quasi-experimental pretest-posttest design was employed with an experimental group and a control group, selected by non-probabilistic convenience sampling (n=30). The intervention, implemented over eight weeks, integrated gamified activities aligned with the curriculum. Diagnostic surveys, observation guides, academic tests, and the Academic Autonomy and Educaplay Use Questionnaire (EAA-UE5) were used. The results revealed significant improvements in the academic performance of the experimental group, especially in reading comprehension, spelling, and grammar, with increases exceeding 20% compared to the control group. Furthermore, a significant increase was observed in autonomy levels, reflected in better time management, greater task completion, and active class participation, with increases exceeding 30% in the evaluated indicators. It is concluded that gamification with Educaplay is an effective pedagogical strategy for strengthening autonomy and self-regulated learning in primary school students. The main limitation was the technological gap, which suggests the need to guarantee equitable access to digital resources.

Keywords: Gamified activities, autonomy, self-regulated learning, Educaplay, primary education.

Introducción

Las transformaciones contemporáneas del sistema educativo responden a la convergencia de avances tecnológicos, nuevas demandas sociales y la necesidad de metodologías pedagógicas más efectivas (Digón & Iglesias, 2022). El paradigma tradicional de transmisión unidireccional de conocimientos ha demostrado limitaciones frente a generaciones digitales que requieren enfoques interactivos y participativos. En este contexto, la gamificación emerge como una estrategia pedagógica innovadora que integra mecánicas y dinámicas de juego —tales como puntuaciones, recompensas, retos y retroalimentación inmediata— en entornos educativos formales, transformando el aprendizaje en procesos atractivos con enfoque constructivista (Gomes et al., 2021). Esta estrategia no solo incrementa la motivación intrínseca y el compromiso estudiantil, sino que desarrolla habilidades socioemocionales fundamentales como perseverancia, responsabilidad y capacidad de resolución de problemas (Gómez, 2024). Particularmente en educación básica, el desarrollo de la autonomía estudiantil se constituye como un objetivo pedagógico fundamental, entendida como la capacidad del estudiante para gestionar su propio conocimiento, tomar decisiones conscientes sobre su aprendizaje y autorregular su proceso formativo mediante planificación, monitoreo y autoevaluación (Menta et al., 2023; Muñoz et al., 2021).

En la Unidad Educativa Policía Nacional de Quito (Distrito 17H06), que atiende aproximadamente 1100 estudiantes en jornadas matutina y vespertina, se han identificado dificultades significativas en el rendimiento académico de estudiantes de quinto grado en la asignatura de Lengua y Literatura. El diagnóstico institucional evidencia deficiencias en comprensión lectora, dominio gramatical y ortográfico, así como limitada capacidad para identificar ideas principales en textos (García et al., 2024). Estas dificultades se manifiestan en baja participación estudiantil, escaso interés por las actividades de lectoescritura y

dependencia excesiva de la guía docente para completar tareas académicas. La metodología tradicional predominante, basada en recursos impresos monocromáticos y actividades repetitivas, no logra generar el compromiso necesario para desarrollar autonomía en el aprendizaje. Adicionalmente, las limitaciones de infraestructura tecnológica y capacitación docente en herramientas digitales restringen la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras. Esta problemática específica requiere intervenciones que integren motivación, interactividad y desarrollo gradual de habilidades de autorregulación académica en el contexto particular de esta institución educativa.

La literatura científica internacional documenta efectos positivos de la gamificación en el rendimiento académico y motivación estudiantil, particularmente en el área de Lengua y Literatura, donde plataformas digitales han demostrado mejorar la captación y retención de información, incrementar el interés por la lectura comprensiva y facilitar la retroalimentación mediante monitoreo permanente (Moreno et al., 2020). Los estudios revelan que en entornos gamificados, la autorregulación del aprendizaje se evidencia a través de procesos cíclicos de planificación, corrección de errores, implementación de estrategias novedosas y toma de decisiones conscientes sobre el progreso académico (Muñiz et al., 2021). Sin embargo, existe una brecha investigativa significativa en el contexto educativo ecuatoriano, donde la implementación de aplicaciones digitales presenta desafíos particulares relacionados con desigualdad en el acceso a dispositivos tecnológicos y limitaciones en la capacitación docente (Vera y Barcenés, 2025). Los estudios disponibles se concentran principalmente en poblaciones de educación superior o contextos socioeconómicos diferentes, limitando la generalización de resultados a instituciones públicas de educación básica del Ecuador. Específicamente, la investigación sobre el impacto de plataformas gamificadas como Educaplay en el desarrollo de autonomía estudiantil presenta vacíos empíricos importantes: ausencia de diseños cuasi-

experimentales rigurosos, falta de instrumentos validados para medir autonomía en estudiantes de 9-10 años, y escasa evidencia sobre la transferencia de habilidades autorregulatorias desde entornos gamificados hacia el aprendizaje académico tradicional.

El presente estudio tiene como objetivo analizar el impacto de la implementación de actividades gamificadas en la plataforma Educaplay sobre el desarrollo de la autonomía y el aprendizaje autorregulado en estudiantes de quinto grado de educación básica en la asignatura de Lengua y Literatura. A través de un diseño cuasi-experimental, la investigación busca generar evidencia empírica sobre la efectividad de esta intervención pedagógica en el contexto específico de una institución educativa pública ecuatoriana. La contribución científica esperada incluye: (a) validación de instrumentos para medir autonomía estudiantil en población de 9-10 años, (b) documentación de efectos específicos de Educaplay en competencias de lectoescritura y autorregulación, y (c) desarrollo de una propuesta pedagógica replicable y contextualizada para instituciones con características similares. Los resultados pretenden aportar al corpus teórico sobre gamificación educativa en América Latina y proporcionar herramientas prácticas para la mejora de procesos de enseñanza-aprendizaje en educación básica, contribuyendo así a la toma de decisiones pedagógicas basadas en evidencia científica.

El presente artículo se organiza en las siguientes secciones: revisión de literatura, que examina el estado del arte sobre gamificación, autonomía estudiantil y plataformas educativas digitales; metodología, que describe el diseño cuasi-experimental, participantes, instrumentos y procedimientos de intervención; resultados, que presenta el análisis estadístico de los datos pre y post intervención; discusión, que interpreta los hallazgos en relación con la literatura existente y las implicaciones teóricas; y conclusiones, que sintetiza las contribuciones del estudio y propone líneas futuras de investigación.

Métodos y Materiales

Se implementó un diseño cuasi-experimental con grupo control no equivalente y mediciones pretest-posttest. Este diseño permite analizar la asociación entre la intervención gamificada (variable independiente) y el desarrollo de la autonomía estudiantil (variable dependiente). La asignación no aleatoria a grupos, debido a restricciones institucionales, clasifica este estudio como cuasi-experimental, atenuando posibles factores de confusión mediante la comparación con un grupo que recibió metodología tradicional (Hernández-Sampieri et al., 2014).

La población objetivo consistió en 62 estudiantes de quinto grado de educación básica de la Unidad Educativa Policía Nacional, Quito, Ecuador. Se empleó muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando 30 participantes ($n=30$) con edades entre 9-10 años, distribuidos equitativamente en: grupo experimental ($n=15$) y grupo control ($n=15$).

Los criterios de inclusión consideraron a estudiantes con matrícula activa en quinto año de Educación General Básica, acceso a dispositivos tecnológicos, autorización parental firmada y asistencia regular igual o superior al 80%. Se excluyeron estudiantes con necesidades educativas especiales no compensadas o con ausencias prolongadas durante el periodo de intervención.

Las variables dependientes del estudio fueron la autonomía académica, el aprendizaje autorregulado y el rendimiento en Lengua y Literatura.

La variable independiente correspondió a la intervención gamificada mediante la plataforma Educaplay, en comparación con una metodología tradicional.

Los instrumentos utilizados incluyeron la Encuesta de Autonomía Académica y Uso de Educaplay (EAA-UE5), compuesta por 20 ítems en escala Likert de cinco puntos,

organizada en cinco dimensiones: gestión temporal, responsabilidad, iniciativa, autorregulación y perseverancia. Este instrumento presentó adecuada validez de contenido (V de Aiken = 0,86) y alta confiabilidad interna (α de Cronbach = 0,87). Asimismo, se aplicaron pruebas académicas pretest y postest basadas en el currículo nacional de Lengua y Literatura, orientadas a evaluar comprensión lectora, gramática y ortografía, cuya pertinencia fue revisada mediante criterio técnico. Finalmente, se empleó una rúbrica de observación docente para el registro sistemático de comportamientos autónomos en el aula, la cual evidenció adecuada confiabilidad interevaluador (κ = 0,82).

La intervención se desarrolló durante un periodo de ocho semanas académicas y comprendió cuatro momentos metodológicos. En una fase inicial se aplicaron el pretest académico y la encuesta EAA-UE5 a ambos grupos, con el propósito de establecer la línea base de competencias académicas y niveles de autonomía. Posteriormente, el grupo experimental recibió instrucción mediante actividades gamificadas a través de la plataforma Educaplay, con una frecuencia de tres sesiones semanales de 45 minutos cada una, mientras que el grupo control continuó con una metodología tradicional de carácter expositivo. De forma paralela, se realizó un seguimiento sistemático semanal mediante una rúbrica de observación docente, orientada a registrar la emergencia de comportamientos autónomos en el aula. Finalmente, se aplicaron las evaluaciones postest, la encuesta EAA-UE5 y se recopiló retroalimentación cualitativa por parte de los estudiantes.

Se realizaron análisis descriptivos (medias, desviaciones estándar, porcentajes) y pruebas inferenciales. Para comparaciones intragrupo se aplicó prueba t de Student para muestras relacionadas, evaluando diferencias pretest-postest. Las comparaciones intergrupo se analizaron mediante prueba t para muestras independientes. Se estableció el nivel de significación $\alpha = 0.05$. El análisis cualitativo se procesó mediante categorización

temática de observaciones y retroalimentación estudiantil. Los datos se procesaron en SPSS versión 25.0.

Análisis de resultados

La evaluación pretest reveló niveles similares de desempeño entre ambos grupos, sugiriendo condiciones iniciales comparables entre los grupos, acordes al diseño cuasi-experimental.

Tabla 1. *Medias de desempeño académico y autonomía en medición pretest*

Área evaluada	Grupo experimental (M)	Grupo control (M)
Comprensión lectora	6,8	6,9
Ortografía	6,4	6,5
Gramática	6,1	6,2
Autonomía (EAA-UE5)	2,9/5	3,0/5

Nota. Elaboración propia a partir de datos pretest (2024)

Los resultados pretest muestran puntuaciones académicas por debajo del promedio esperado (7,0) y niveles de autonomía en rango medio-bajo (< 3,0/5), sin diferencias significativas entre grupos ($p > 0.05$), respaldando la comparabilidad inicial entre los grupos.

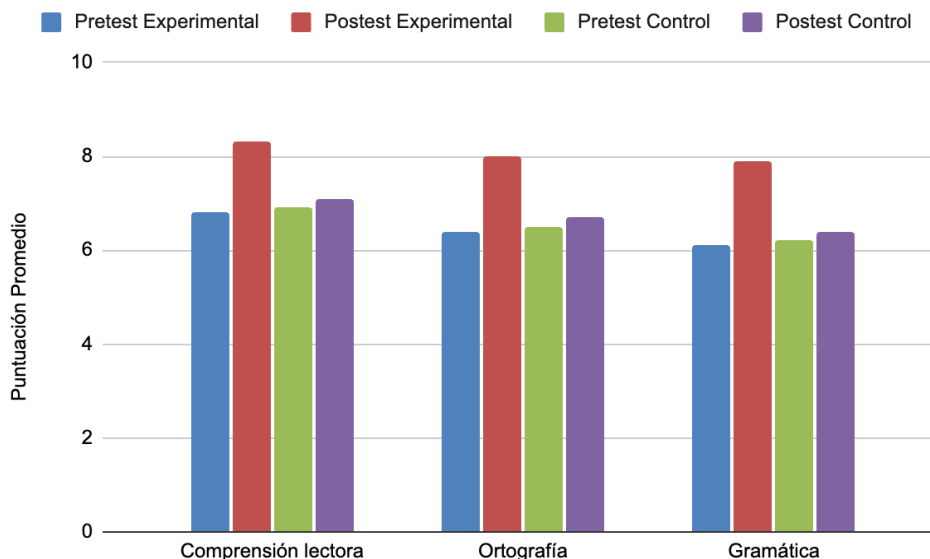
Tabla 2. *Comparación de puntuaciones académicas pretest-postest por grupo*

Área evaluada	Grupo experimental Pretest	Grupo experimental Postest	Grupo control Pretest	Grupo control Postest
Comprensión lectora	6,8	8,3	6,9	7,1
Ortografía	6,4	8,0	6,5	6,7
Gramática	6,1	7,9	6,2	6,4

Nota. Elaboración propia a partir de datos de evaluaciones pretest y postest aplicadas a los grupos experimental y control (2024).

Con el fin de facilitar la visualización comparativa de los resultados académicos obtenidos por ambos grupos, la Figura 1 presenta gráficamente las diferencias observadas entre las mediciones pretest y postest.

Figura 1. Comparación de resultados académicos entre grupos



Nota. Elaboración propia a partir de evaluaciones pretest-postest (2024)

La representación gráfica muestra un patrón diferencial de mejora: el grupo experimental muestra incrementos pronunciados en las tres competencias (especialmente comprensión lectora y ortografía), mientras el grupo control mantiene puntuaciones relativamente estables, mostrando una tendencia favorable asociada a la intervención de la gamificación.

El grupo experimental evidenció incrementos observados en todas las áreas académicas ($\Delta=1,5-1,9$ puntos), mientras el grupo control mostró mejoras mínimas ($\Delta=0,2-0,2$ puntos), sugiriendo una asociación positiva entre la intervención gamificada y el rendimiento académico.

Tabla 3. *Significación estadística de diferencias pretest-postest en grupo experimental*

Área evaluada	t (gl=14)	p
Comprensión lectora	6,25	0,000*
Ortografía	7,02	0,000*
Gramática	7,89	0,000*

Nota. $p < 0,05$ indica diferencias estadísticamente significativas. Análisis estadístico SPSS 25.0 (2024).

Las pruebas t confirmaron diferencias estadísticamente significativas en todas las competencias académicas del grupo experimental, respaldando la hipótesis planteada sobre el uso de Educaplay y el rendimiento académico.

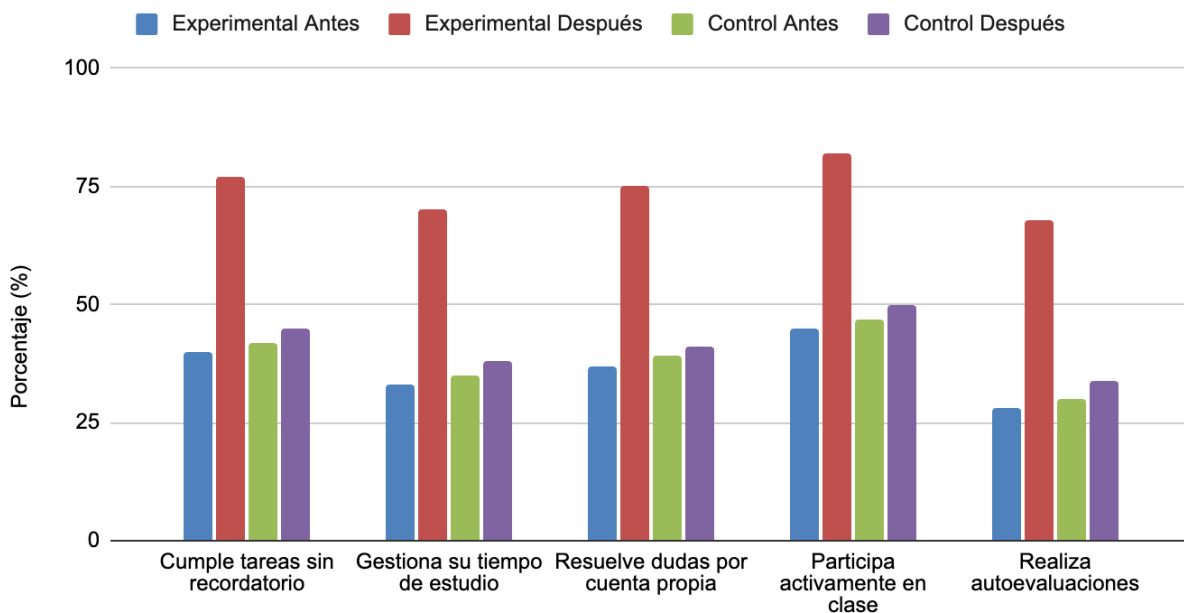
Tabla 4. *Evolución de indicadores de autonomía por grupo (porcentaje de estudiantes)*

Indicador evaluado	Experimental Antes	Experimental Después	Control Antes	Control Después
Cumple tareas sin recordatorio	40 %	77 %	42 %	45 %
Gestiona su tiempo de estudio	33 %	70 %	35 %	38 %
Resuelve dudas por cuenta propia	37 %	75 %	39 %	41 %
Participa activamente en clase	45 %	82 %	47 %	50 %
Realiza autoevaluaciones	28 %	68 %	30 %	34 %

Nota. Rúbrica de observación docente y encuesta EAA-UE5 (2024)

Los indicadores de autonomía del grupo experimental presentaron incrementos de 30-40 puntos porcentuales, contrastando con la estabilidad del grupo control (incrementos < 5%), mostrando diferencias relevantes entre los grupos asociadas al uso de gamificación.

Figura 2. Comparación de autonomía pretest y postest



Nota. Elaboración propia a partir de rúbrica de observación docente y encuesta EAA-UE5 (2024)

La representación gráfica demuestra el contraste marcado entre grupos: mientras el grupo experimental exhibe mejoras sustanciales en todos los indicadores de autonomía (incrementos promedio de 35 puntos porcentuales), el grupo control muestra cambios mínimos (< 5 puntos), mostrando una tendencia favorable asociada a la intervención gamificada en el desarrollo de competencias metacognitivas y autorregulatorias.

Tabla 5. Análisis estadístico de puntuación global de autonomía (EAA-UE5)

Grupo	Media Pretest	Media Posttest	Diferencia	t	p
Experimental	2,9	4,2	+1,3	8,15	0,000*
Control	3,0	3,2	+0,2	1,05	0,310

Nota. Análisis estadístico de encuesta EAA-UE5 (2024)

La puntuación global de autonomía del grupo experimental aumentó significativamente 1,3 puntos ($p < 0,001$), mientras el grupo control no mostró cambios estadísticamente significativos ($p = 0,310$), mostrando efectos diferenciales en el grupo que participó en la intervención gamificada.

Las observaciones sistemáticas permitieron identificar variaciones conductuales complementarias: incremento en participación voluntaria (de 45% a 82%), reducción del tiempo de inicio de actividades (de 8 a 3 minutos promedio), y uso autónomo de Educaplay fuera del horario lectivo (68% de estudiantes).

La retroalimentación estudiantil reveló alta aceptación: 90% consideró las clases más divertidas, 87% reportó mejor comprensión temática, y 83% expresó interés en continuar usando la herramienta, sugiriendo percepciones positivas en relación con el rendimiento y la motivación intrínseca hacia el aprendizaje.

Discusión

Los hallazgos sugieren que el uso de Educaplay como estrategia didáctica gamificada se asocia con mejoras en la autonomía estudiantil en quinto grado, en relación con la pregunta de investigación planteada.

Los incrementos académicos observados (comprensión lectora: +1,5 puntos; gramática: +1,8 puntos) guardan correspondencia con los hallazgos reportados por Prieto et al. (2022), quienes reportaron que "la integración de herramientas digitales permite mayor asimilación de contenidos con retroalimentación permanente". Similarmente, Rivadeneira y Cedeño (2023) documentaron mejoras gramaticales mediante prácticas lúdicas digitales, validando nuestros resultados en esta competencia específica. Las variaciones observadas en los indicadores de autonomía (incrementos entre 30% y 40%) son coherentes con lo reportado por Valverde et al. (2025), quienes sostienen que la autonomía se fortalece cuando los estudiantes participan activamente en la planificación, ejecución y evaluación de su aprendizaje.

Sin embargo, este estudio aporta diferencias metodológicas importantes. A diferencia de investigaciones previas que evalúan gamificación general, esta investigación se centró específicamente en una plataforma estructurada (Educaplay), permitiendo análisis más preciso del impacto de herramientas digitales concretas. Los resultados extienden la comprensión sobre gamificación educativa al demostrar que plataformas con retroalimentación inmediata y progreso personalizable desarrollan simultáneamente competencias académicas y habilidades metacognitivas, lo que sugiere un posible efecto combinado que ha sido escasamente abordado en estudios previos en educación primaria ecuatoriana.

Limitaciones del Estudio

La investigación presenta limitaciones que deben considerarse en la interpretación de resultados. El muestreo no probabilístico por conveniencia limita la generalización a poblaciones más amplias, mientras que la duración de 8 semanas podría ser insuficiente para evaluar sostenibilidad a largo plazo. La dotación tecnológica desigual afectó el acceso

equitativo a la plataforma, y el contexto socioeconómico específico puede limitar la transferibilidad a otros entornos educativos. Adicionalmente, aunque se identificaron diferencias relevantes entre los grupos, el incremento en autonomía del grupo control (+0,2 puntos) sugiere que factores externos como maduración o efectos temporales podrían contribuir parcialmente a las mejoras observadas.

Los hallazgos respaldan la teoría del aprendizaje autorregulado, evidenciando que entornos digitales estructurados facilitan el desarrollo de estrategias metacognitivas. La implementación exitosa requiere planificación curricular específica, selección criteriosa de actividades, acompañamiento docente sistemático e infraestructura tecnológica equitativa. Se recomienda realizar estudios longitudinales para evaluar sostenibilidad, investigaciones con muestras aleatorias más amplias, y exploración del impacto en otras áreas curriculares y contextos diversos.

Conclusiones

La implementación de Educaplay como estrategia didáctica gamificada permitió alcanzar el objetivo general del estudio, evidenciando una tendencia favorable en el desarrollo de la autonomía estudiantil en quinto grado. Los resultados confirman mejoras estadísticamente relevantes en competencias académicas (comprensión lectora +22%, ortografía +25%, gramática +29%) y en indicadores de autonomía (incrementos promedio de 35 puntos porcentuales en gestión temporal, autorregulación y metacognición).

Esta investigación contribuye al corpus teórico sobre gamificación educativa al demostrar que plataformas digitales estructuradas con retroalimentación inmediata no solo impactan el rendimiento académico, sino que desarrollan competencias transversales de autorregulación. Los hallazgos dialogan con la teoría del aprendizaje autorregulado

propuesta por Zimmerman, aportando evidencias empíricas en el contexto del uso de herramientas digitales en educación básica.

Los resultados sugieren un cambio en la práctica docente hacia entornos digitales interactivos que posicionan al estudiante como gestor de su aprendizaje. La efectividad de Educaplay radica en su capacidad de combinar motivación intrínseca con desarrollo de habilidades autorregulatorias, conceptualizando la gamificación como estrategia pedagógica integral. Para implementación efectiva, los docentes deben integrar la gamificación en planificación curricular sistemática, seleccionar actividades alineadas con objetivos específicos, proporcionar acompañamiento pedagógico continuo y monitorear el progreso individual.

Se recomienda realizar estudios longitudinales para evaluar sostenibilidad de mejoras, investigaciones experimentales con muestras aleatorias más amplias, análisis comparativo entre plataformas gamificadas, y exploración del impacto en otras áreas curriculares y contextos diversos. Los hallazgos ofrecen insumos relevantes para la reflexión sobre política educativa, sugiriendo necesidad de inversión en infraestructura tecnológica equitativa, capacitación docente en gamificación, actualización curricular que integre oficialmente estrategias gamificadas, y desarrollo de estándares de calidad para plataformas educativas digitales.

El estudio reconoce limitaciones en generalización, duración y contexto específico. La brecha tecnológica identificada subraya la necesidad de políticas que garanticen acceso equitativo a recursos digitales. No obstante, los resultados aportan indicios para expandir el uso de Educaplay a otros niveles y asignaturas, estableciendo bases empíricas para la integración sistemática de gamificación en educación básica ecuatoriana.

Referencias bibliográficas

- Digón, P., & Iglesias, F. (2022). Apps educativas como recursos de entretenimiento educativo. *Revista colombiana de educación*, (84). <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12495>
- Faneite, A (2023). Enfoques investigativos en ciencias sociales. *Revista Ogmios*, 3(8), 82-95. <https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>
- Flores, A., Maliza, W., & Reyes, G. (2025). Educaplay aplicado a niños de primaria. *Revista Científica Zambos*, 4(2), 21-37. <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n2/106>
- Gañango, J., & Salvati, A. (2020). Educaplay dirigido a mercadeo. *Revista Franz Tamayo*, 2(4), 88-104. <https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579081002.pdf>
- García, M., Castro, G., & Buendía, M. (2024). Diseño de estrategias digitales a partir de autodeterminación y gamificación. *Revista Científica RIDE.*, 14(28). <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1841>
- Gomes, A., Rosero, M., Calva, G., Jarro, B., & Valverde, Y. (2025). Gamificación y aprendizaje en juegos para aumentar motivación y compromiso escolar. *Revista Científica de Desarrollo Humano y Salud*. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i1.544>
- Gómez, B. (2024). Juego como mecanismo de aprendizaje lúdico en la enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*. <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>
- Menta, J., Gualán, F., Solórzano, L., & Rivera, J. (2023). Gamificación como estrategia para motivar a estudiantes de EGB: *Revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9586560>
- Moreno, M., Vizcaíno, C., & Herrera, D. (2020). Gamificación en centros de desarrollo infantil denominado CID. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 570-588. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7611075>
- Muñiz, L., Rodríguez, L., & Rodríguez, L. (2021). El juego como recurso didáctico para el refuerzo de contenidos matemáticos y la mejora de la motivación. *Revista Internacional de Pesquisa em Didática das Ciências e Matemática*, e021010-e021010. <https://periodicoscientificos.itp.ifsp.edu.br/index.php/revin/article/view/448>
- Muzgo, L., Albán, N. & Guachun, N. (2024). Estrategias de gamificación en primaria: efecto sobre aprendizaje académico. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2811>
- Ojeda, M., Herrera, D., Mediavilla, C., & Álvarez, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430-448. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739>
-

- Paladines, L., & Mediavilla, C. (2021). Gamificación como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329-349. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019920>
- Palomino, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en educación superior. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Prieto, J., Gómez-Torrijos, J., & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento académico. *Revista Electrónica Educare*. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Valverde, J., Toapanta, L., & Analuisa, D. (2025). Gamificación en el aula estrategias para mejorar el aprendizaje. *Revista Científica y Académica Estudios y Perspectivas*. <https://doi.org/10.61384/r.c.a..v5i1.1074>
- Vera, A., & Barcenos, V. (2025). Educaplay como herramienta interactiva para fomentar la Educación Ambiental. *Revista Veritas de Difusão Científica*. <https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i1.401>
-