



Las tecnologías en la gamificación para mejorar la enseñanza aprendizaje en la educación

Gamification technologies to improve teaching and learning in education


 <https://doi.org/10.47230/Journal.TechInnovation.v4.n2.2025.70-80>

Recibido: 11-01-2025


Aceptado: 10-02-2025

Publicado: 12-12-2025

Marleydis Claudia Solis Maldonado^{1*}

 <https://orcid.org/0000-0003-2210-6642>

Belkis Chiquinquirá Cañizales Perdomo²

 <https://orcid.org/0000-0001-9063-2295>

1. Maestrante en Educación, con Mención en Docencia e Investigación en Educación Superior en la Universidad Estatal de Milagro; Milagro, Ecuador.
2. Docente de la Carrera de Ingeniería Civil, Facultad de Ciencias Matemáticas y Física; Universidad de Guayaquil; Guayaquil, Ecuador.

Volumen: 4

Número: 2

Año: 2025

Paginación: 70-80

URL: <https://revistas.unesum.edu.ec/JTI/index.php/JTI/article/view/149>

***Correspondencia autor:** msolism10@unemi.edu.ec



RESUMEN

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación superior ha generado nuevas oportunidades para innovar los procesos de enseñanza-aprendizaje, siendo la gamificación una estrategia relevante para fortalecer la motivación y el compromiso estudiantil. La presente investigación tuvo como objetivo principal analizar el uso de las tecnologías en la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes y docentes de las carreras de Educación de tres universidades de Manabí. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo correlacional, con un diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 300 estudiantes y 45 docentes, seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia, a quienes se aplicó una encuesta. Los resultados evidenciaron que el uso de herramientas tecnológicas y estrategias de gamificación, como retos, puntos y niveles, incrementa significativamente la motivación, la participación y la comprensión de contenidos, impactando positivamente en el rendimiento académico. Se concluye que la integración de las tecnologías con la gamificación constituye una estrategia pedagógica efectiva para transformar los procesos educativos tradicionales en entornos más dinámicos, interactivos y centrados en el estudiante, contribuyendo al desarrollo de competencias digitales y al fortalecimiento del aprendizaje significativo.

Palabras clave: Aprendizaje significativo, Educación, Gamificación, Tecnologías.

ABSTRACT

The integration of Information and Communication Technologies in higher education has generated new opportunities to innovate teaching and learning processes, with gamification being a relevant strategy for strengthening student motivation and engagement. This research aimed to analyze the use of gamification technologies to improve the teaching and learning process for students and faculty in Education programs at three universities in Manabí. The study employed a quantitative, descriptive-correlational approach with a non-experimental design. The sample consisted of 300 students and 45 faculty members, selected through non-probability convenience sampling, who were surveyed. The results showed that the use of technological tools and gamification strategies, such as challenges, points, and levels, significantly increases motivation, participation, and content comprehension, positively impacting academic performance. It is concluded that the integration of technologies with gamification constitutes an effective pedagogical strategy to transform traditional educational processes into more dynamic, interactive and student-centered environments, contributing to the development of digital skills and the strengthening of meaningful learning.

Keywords: Education, Gamification, Meaningful learning, Technologies.



Creative Commons Attribution 4.0
International (CC BY 4.0)

Introducción

En el contexto educativo contemporáneo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje, promoviendo entornos más dinámicos, interactivos y centrados en el estudiante. A nivel internacional, la incorporación de estrategias innovadoras como la gamificación ha cobrado relevancia al integrar elementos propios del juego como recompensas, niveles y desafíos en contextos educativos, con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa del alumnado. Diversos estudios evidencian que esta metodología favorece la adquisición y retención del conocimiento, así como el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, consolidándose como una tendencia pedagógica en expansión en los sistemas educativos modernos (Chávez et al., 2023)

La adopción de las TIC y la gamificación en América Latina, se ha intensificado en respuesta a la necesidad de modernizar los modelos educativos tradicionales y atender las demandas de una sociedad digital. Sin embargo, la región enfrenta desafíos estructurales relacionados con la brecha digital, la limitada infraestructura tecnológica y la formación docente insuficiente, lo que condiciona su implementación efectiva. A pesar de estas limitaciones, investigaciones recientes destacan que la gamificación mediada por TIC contribuye significativamente a mejorar el interés, la motivación y la participación estudiantil, especialmente en contextos donde predomina la desmotivación hacia el aprendizaje convencional (Cables & Alcívar, 2024)

Por otro lado, la integración de la gamificación con las TIC en Ecuador, ha mostrado resultados positivos en distintos niveles educativos, evidenciando mejoras en el aprendizaje colaborativo, la participación y el rendimiento académico. No obstante, persisten limitaciones relacionadas con el

acceso desigual a recursos tecnológicos, especialmente en zonas rurales, lo que plantea la necesidad de fortalecer políticas educativas orientadas a la equidad digital y a la capacitación docente en el uso pedagógico de estas herramientas. Asimismo, la gamificación se presenta como una alternativa metodológica frente a los enfoques tradicionales, al fomentar un aprendizaje más significativo, activo y contextualizado en la realidad del estudiante (Briceño, 2025)

En la provincia de Manabí, diversas investigaciones han evidenciado la necesidad de implementar estrategias innovadoras basadas en TIC y gamificación para mejorar los procesos educativos, particularmente en la educación superior. Estudios desarrollados en instituciones de la región destacan que el uso de herramientas tecnológicas gamificadas permite incrementar el interés de los estudiantes, fortalecer su participación y dinamizar las prácticas pedagógicas, aunque también se identifican desafíos relacionados con la actualización docente y la disponibilidad de recursos tecnológicos adecuados.

En este contexto, el presente estudio tiene como objetivo principal analizar el uso de las tecnologías en la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes y docentes de las carreras de Educación de tres universidades de la provincia de Manabí: la Universidad Técnica de Manabí (UTM), la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí (ULEAM) y la Universidad Estatal del Sur de Manabí (UNESUM). La importancia de esta investigación radica en aportar evidencia científica sobre el impacto de las TIC y la gamificación en la educación superior, así como en generar propuestas que contribuyan al fortalecimiento de prácticas pedagógicas innovadoras, pertinentes y adaptadas a las demandas de la sociedad del conocimiento.

Desarrollo

El avance vertiginoso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación ha generado una transformación sustancial en los

procesos educativos, redefiniendo la forma en que se construye el conocimiento en los distintos niveles de enseñanza (Maldonado et al., 2025) En la actualidad, las tecnologías no solo funcionan como herramientas de apoyo, sino como mediadoras del aprendizaje, permitiendo la creación de entornos educativos más flexibles, interactivos y centrados en el estudiante. Su incorporación en el aula facilita el acceso a múltiples fuentes de información, promueve el aprendizaje autónomo y fortalece el desarrollo de competencias digitales indispensables en la sociedad del conocimiento. En este sentido, el uso adecuado de las TIC contribuye a superar las limitaciones de los modelos tradicionales, favoreciendo prácticas pedagógicas innovadoras que responden a las demandas actuales (Castillo et al., 2022)

Asimismo, la integración de tecnologías en las clases potencia la interacción entre docentes y estudiantes, generando espacios de aprendizaje colaborativo y participativo. Plataformas virtuales, aplicaciones educativas y recursos multimedia permiten diversificar las estrategias didácticas, adaptándolas a distintos estilos de aprendizaje. Esta diversidad metodológica favorece la inclusión educativa, al brindar oportunidades para que todos los estudiantes puedan involucrarse activamente en su proceso formativo. Además, el uso de herramientas tecnológicas facilita la retroalimentación inmediata, el seguimiento del progreso académico y la personalización del aprendizaje, elementos clave para mejorar la calidad educativa (Calderón et al., 2022)

La gamificación emerge como una estrategia pedagógica innovadora que, apoyada en las TIC, transforma el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la incorporación de dinámicas propias del juego. Elementos como puntos, insignias, niveles, retos y recompensas generan un entorno motivador que estimula la participación activa del estudiante. La gamificación no implica simplemente jugar en el aula, sino aplicar principios del diseño de juegos en contextos

educativos para fomentar el compromiso, la perseverancia y el interés por aprender. Diversos estudios como (Maldonado et al., 2025); (Acuña, 2024) han demostrado que esta metodología incrementa la motivación intrínseca, mejora la concentración y favorece la retención del conocimiento.

De igual manera, la gamificación mediada por TIC contribuye significativamente al desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales en los estudiantes. Al enfrentarse a desafíos progresivos, los estudiantes desarrollan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Además, el componente lúdico reduce la ansiedad académica y promueve un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo (Loor et al., (2021) En el ámbito educativo superior, especialmente en las carreras de formación docente, la implementación de estas estrategias resulta fundamental, ya que no solo mejora el aprendizaje de los estudiantes, sino que también les permite adquirir herramientas innovadoras que podrán aplicar en su futura práctica profesional.

Entre los aspectos más relevantes del uso de las TIC y la gamificación en el ámbito educativo se destacan:

- Facilitan el acceso a información actualizada y recursos educativos digitales de manera inmediata.
- Promueven el aprendizaje autónomo y el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes.
- Incrementan la motivación y el interés por el aprendizaje mediante dinámicas interactivas.
- Fomentan la participación activa y el trabajo colaborativo en entornos virtuales y presenciales.
- Permiten la personalización del aprendizaje según las necesidades y ritmos de cada estudiante.

- Favorecen la retroalimentación inmediata y el seguimiento continuo del proceso educativo.
- Desarrollan habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.
- Transforman el rol del docente en facilitador y guía del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Generan entornos educativos más dinámicos, inclusivos e innovadores.
- Contribuyen a la mejora del rendimiento académico y la retención del conocimiento.

En este sentido, la integración de las tecnologías en la gamificación representa una oportunidad estratégica para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación contemporánea. Su implementación permite no solo innovar en las metodologías educativas, sino también responder a las necesidades de una generación digital que demanda experiencias de aprendizaje más dinámicas, significativas y participativas (Maldonado et al., 2024). En este sentido, el uso articulado de las TIC y la gamificación se consolida como un recurso pedagógico clave para mejorar la calidad educativa, potenciar la motivación estudiantil y formar individuos competentes capaces de enfrentar los desafíos de un entorno cada vez más digitalizado.

Metodología

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque metodológico que permitió analizar el uso de las tecnologías en la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de la educación superior. Según la ruta de investigación, el estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo (Hernández & Mendoza, 2018) debido a que se recolectaron y analizaron datos numéricos relacionados con la percepción, uso e impacto de las TIC y la gamificación en estudiantes y docentes.

Este enfoque permitió medir variables, establecer relaciones entre ellas y obtener resultados objetivos que sustentaron las conclusiones del estudio.

Teniendo en cuenta el nivel de estudio, la investigación fue de tipo descriptiva correlacional. Fue descriptiva porque permitió caracterizar el uso de las tecnologías y las estrategias de gamificación en el proceso educativo, identificando sus principales características, frecuencia de uso y percepciones de los participantes. A su vez, fue correlacional porque se analizó la relación existente entre el uso de las TIC en la gamificación y la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje, determinando el grado de asociación entre estas variables dentro del contexto estudiado.

De acuerdo con la finalidad, la investigación fue de tipo aplicada, ya que estuvo orientada a generar conocimientos que contribuyan a la solución de problemáticas educativas concretas, específicamente relacionadas con la innovación pedagógica mediante el uso de tecnologías y gamificación en la educación superior.

En cuanto al diseño de investigación, se empleó un diseño no experimental, debido a que no se manipularon deliberadamente las variables de estudio, sino que estas fueron observadas en su contexto natural.

Para el desarrollo del estudio se utilizaron diversos métodos de investigación que permitieron abordar el fenómeno de manera integral.

Análisis-síntesis: se empleó para descomponer el objeto de estudio en sus elementos principales uso de TIC, gamificación y proceso de enseñanza-aprendizaje y posteriormente integrar la información para obtener una visión global del fenómeno.

Inducción-deducción: permitió partir de observaciones particulares obtenidas en la recolección de datos para establecer generalizaciones, así como contrastar teorías existentes con los resultados obtenidos.

Estadístico-matemático: se utilizó para el procesamiento, análisis e interpretación de los datos cuantitativos recolectados mediante instrumentos como encuestas, permitiendo la presentación de resultados a través de tablas.

Bibliográfico-documental: facilitó la revisión de literatura científica relevante, sustentando teóricamente la investigación y contextualizando el problema de estudio.

La población objeto de estudio estuvo conformada por estudiantes y docentes de las carreras de Educación de tres universidades de la provincia de Manabí: la Universidad Técnica de Manabí, la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí y la Universidad Estatal del Sur de Manabí. La muestra fue de tipo no probabilística por conveniencia,

debido a la accesibilidad de los participantes y la disposición para colaborar en el estudio. En total, participaron 300 estudiantes y 45 docentes, distribuidos equitativamente entre las tres instituciones. De esta manera, cada universidad contó con la participación de 100 estudiantes y 15 docentes, garantizando una representación equilibrada que permitió comparar y analizar los resultados en función del contexto institucional.

Resultados y Discusión

Se analizaron las principales tecnologías utilizadas por docentes y estudiantes en el proceso educativo, con el fin de identificar cuáles son las herramientas más empleadas y su nivel de aceptación dentro del contexto universitario.

Tabla 1. Tecnologías utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Tecnologías utilizadas	Estudiantes (%)	Docentes (%)
Plataformas virtuales (Moodle, Classroom)	92%	95%
Aplicaciones interactivas (Kahoot, Quizizz)	88%	84%
Recursos multimedia (videos, podcasts)	90%	87%
Redes sociales educativas	75%	68%
Herramientas colaborativas (Google Docs)	85%	89%
Simuladores y laboratorios virtuales	70%	72%

Los resultados evidencian que las plataformas virtuales constituyen la tecnología más utilizada tanto por estudiantes como por docentes, lo que refleja su consolidación como eje central del proceso educativo digital. Asimismo, las aplicaciones interactivas y los recursos multimedia presentan altos porcentajes de uso, lo cual indica una tendencia hacia metodologías más dinámicas y participativas en el aula.

Por otro lado, se observa que herramientas como redes sociales educativas y simuladores presentan porcentajes ligeramente menores, lo que podría estar asociado a limitaciones en la capacitación docente o

en el acceso a recursos tecnológicos (Narváez et al., 2020) Sin embargo, su uso sigue siendo significativo, lo que demuestra su potencial para fortalecer el aprendizaje si se integran adecuadamente en las estrategias pedagógicas.

Se analizaron los diferentes tipos de gamificación aplicados en el proceso educativo, considerando el porcentaje de uso tanto en estudiantes como en docentes, con base en la población y muestra establecida.

Tabla 2. Tipos de gamificación utilizados en el proceso educativo

Tipos de gamificación	Estudiantes (%)	Docentes (%)
Sistemas de puntos	91%	88%
Insignias y logros	85%	82%
Niveles y progresión	87%	84%
Retos y desafíos	93%	90%
Rankings (clasificaciones)	80%	76%
Narrativas o storytelling	78%	74%

En la tabla # 2 se muestra que los retos y desafíos son el tipo de gamificación más utilizado, lo cual evidencia su efectividad para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa. Asimismo, los sistemas de puntos y niveles también presentan altos porcentajes, consolidándose como elementos clave en el diseño de experiencias gamificadas.

En contraste, elementos como el storytelling y los rankings presentan un uso moderado, lo que sugiere la necesidad de fortalecer su

implementación pedagógica (Maldonado et al., 2024); (López et al., 2022) A pesar de ello, estos recursos poseen un alto potencial para enriquecer el aprendizaje, especialmente cuando se integran de manera creativa y contextualizada en el aula.

Se evaluó la percepción sobre el impacto de la gamificación mediada por TIC en la motivación y el compromiso de los estudiantes dentro del proceso educativo.

Tabla 3. Impacto de la gamificación en la motivación y participación estudiantil

Indicadores evaluados	Estudiantes (%)	Docentes (%)
Incremento de la motivación	94%	91%
Mayor participación en clases	92%	89%
Interacción con contenidos educativos	90%	88%
Compromiso con actividades académicas	89%	86%
Interés por aprender	93%	90%

Se refleja en la tabla # 3, un alto impacto positivo de la gamificación en la motivación estudiantil, evidenciado en porcentajes superiores al 90% en la mayoría de los indicadores. Esto confirma que la incorporación de dinámicas lúdicas en el proceso educativo favorece un aprendizaje más atractivo y significativo.

Asimismo, se destaca el incremento en la participación e interacción de los estudiantes, lo que contribuye a un ambiente

educativo más dinámico y colaborativo. Estos hallazgos coinciden con la literatura científica (Maldonado et al., 2025) que señala que la gamificación mejora el compromiso y reduce la apatía en contextos educativos tradicionales.

Por último, se analizó la incidencia del uso de TIC y gamificación en el desarrollo del aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes.

Tabla 4. Incidencia de las TIC y gamificación en el aprendizaje y rendimiento académico

Indicadores evaluados	Estudiantes (%)	Docentes (%)
Mejora en la comprensión de contenidos	91%	88%
Desarrollo de habilidades digitales	93%	90%
Fortalecimiento del pensamiento crítico	88%	85%
Mejora del rendimiento académico	90%	87%
Aprendizaje significativo	92%	89%

Los datos evidencian que el uso de TIC y gamificación tiene una incidencia positiva en el aprendizaje, destacándose la mejora en la comprensión de contenidos y el desarrollo de habilidades digitales. Estos resultados indican que las tecnologías no solo facilitan el acceso a la información, sino que también potencian procesos cognitivos más complejos.

De igual manera, se observa un impacto favorable en el rendimiento académico y el pensamiento crítico, lo que refuerza la importancia de integrar estas estrategias en el ámbito educativo (Quimis et al., 2020); (Vera et al., 2024) En conjunto, los hallazgos demuestran que la gamificación mediada por TIC constituye una herramienta eficaz para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior.

Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación integradas con estrategias de gamificación genera un impacto positivo en la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes. Estos hallazgos coinciden con los planteamientos de (Bellido et al., 2023); (Maldonado et al., 2025), quienes definen la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, destacando su capacidad para influir en el comportamiento y compromiso de los usuarios. En este sentido, los altos porcentajes de participa-

ción y motivación identificados en el estudio confirman que la incorporación de dinámicas como retos, puntos y niveles favorece la implicación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, transformando entornos educativos tradicionales en espacios interactivos y dinámicos.

De igual manera, los resultados relacionados con el fortalecimiento del aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades digitales se sustentan en la teoría del aprendizaje constructivista propuesta por (Piaget, 1972), la cual plantea que el conocimiento se construye activamente a partir de la interacción del sujeto con su entorno. (Amén & Hermann, 2025); (Cuadros & López, 2020) En el contexto de la gamificación mediada por TIC, los estudiantes no solo reciben información, sino que participan activamente en la resolución de problemas, toma de decisiones y cumplimiento de objetivos, lo que favorece la construcción de aprendizajes más profundos y duraderos. Así, la integración de tecnologías y dinámicas lúdicas permite crear experiencias educativas que estimulan el pensamiento crítico y la autonomía del estudiante.

Por otra parte, los hallazgos relacionados con el incremento del compromiso académico y la motivación intrínseca pueden explicarse a partir de la teoría de la autodeterminación de (Ausubel, 1983), la cual sostiene que la motivación humana se fortalece cuando se satisfacen necesidades psicológicas básicas como la competencia, la autonomía y la relación social. En este

estudio, el uso de herramientas gamificadas permitió a los estudiantes experimentar logros (competencia), tomar decisiones dentro de las actividades (autonomía) e interactuar con sus pares (relación), lo que contribuyó significativamente a mejorar su disposición hacia el aprendizaje (Vera et al., 2020) Este enfoque teórico respalda la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica para promover un aprendizaje más motivador y significativo.

Los resultados evidencian una clara correspondencia entre los hallazgos empíricos del estudio y los fundamentos teóricos de autores reconocidos en el ámbito educativo y tecnológico. La integración de las TIC con la gamificación no solo responde a las demandas de la educación contemporánea, sino que también se sustenta en teorías sólidas que explican su impacto en el aprendizaje. En consecuencia, su implementación en contextos educativos, como el analizado en las universidades de Manabí, representa una alternativa viable y pertinente para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Conclusiones

La investigación permitió concluir que la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con estrategias de gamificación incide de manera positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, evidenciándose un incremento significativo en la motivación, participación y compromiso de los estudiantes. Los resultados obtenidos demostraron que el uso de herramientas digitales interactivas y dinámicas lúdicas facilita la comprensión de contenidos, promoviendo un aprendizaje más activo y significativo en el contexto de la educación superior.

Se determinó que la aplicación de la gamificación mediada por TIC contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y digitales en los estudiantes, tales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la autonomía en el aprendizaje. Este hallazgo responde al objetivo del estu-

dio, al evidenciar que el uso adecuado de tecnologías innovadoras no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fortalece competencias esenciales para el desempeño profesional en entornos educativos contemporáneos.

Se concluye que la implementación de tecnologías en la gamificación representa una estrategia pedagógica pertinente y necesaria en las carreras de Educación, especialmente en contextos como las universidades de Manabí (UTM, ULEAM y UNESUM). Su importancia radica en que permite transformar las prácticas docentes tradicionales en metodologías innovadoras, inclusivas y adaptadas a las demandas de la sociedad digital, generando un impacto positivo tanto en la calidad educativa como en la formación integral de los futuros profesionales de la educación.

Bibliografía

- Acuña, D. C. (2024). Impacto de la gamificación y el método de Polya en el pensamiento matemático lógico en primaria: Un estudio en Bucaramanga. *Vitalia: Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 5(4), 1669-1676. <http://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/418/753>
- Amén-Carrillo, M. E., & Hermann-Acosta, A. (2025). REVISIÓN SISTEMÁTICA: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DOCENTE EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN AMÉRICA DEL SUR. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN - ISSN: 2697-3456*, 9(17), 1333-1350. Recuperado a partir de <https://www.editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/798>
- Ausubel, D. P. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-libre.pdf?1424109393=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZJE_SIGNIFICATIVO_TEOR.pdf&Expires=1709687117&Signature=ejW8gr-K9d4yXTbRaCVCfyM1jUNs0lr~xiZM9
- Bellido, M., Padilla, J. E., Ávalos, J. L., & Martínez, C. (2023). Vínculo entre gamificación y rendimiento académico en matemática de estudiantes del nivel primario en una institución educativa privada del Cusco. *Revista Tribunal*, 3(6), 74-89. <http://www.scielo.org.bo/pdf/rt/v3n6/2959-6513-rt-3-06-74.pdf>

- Briceño, C. E. (2025). Percepción parental sobre la integración de la gamificación para evaluar el aprendizaje de idiomas en educación primaria. *Revista de Investigación Educativa, Intervención Pedagógica y Docencia*, 3(1), 172-185. <https://revistas.uaz.edu.mx/index.php/invinted/article/view/2848/2655>
- Cables Fernández, E. A., & Alcívar Loor, K. L. (2024). Uso de plataformas virtuales en la educación y su influencia en el aprendizaje autónomo. *Journal TechInnovation*, 3(2), 14-22. <https://revistas.unesum.edu.ec/JTI/index.php/JTI/article/view/83>
- Calderón, M. Y., Flores, G. S., Ruiz, A., & Castillo, S. E. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(5), 63-74. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8471673.pdf>
- Castillo, M. J., Escobar, M. G., Barragán, R. Á., & Cárdenas, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Revista Polo del Conocimiento*, 7(1), 686-701. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3503/7930>
- Chávez, F. A., Castillo, L. E., Maldonado, S. A., & Erazo, D. J. (2023). La integración de herramientas tecnológicas y gamificación para fomentar el aprendizaje activo en estuantes de Bachillerato. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(12), 1205-1225. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6339/15916>
- Cuadros, L. Y., & López, A. P. (2020). Gamificación como estrategia para fortalecer la producción textual en Ciencias Naturales. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 55-79. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/view/11379/11585>
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Loor Sánchez, J. K., Chóez Calle, J. E., & Maldonado Zuñiga, K. (2021). Plataformas virtuales y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje: plataformas virtuales y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(3), 213-220. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v5.n3.2021.454>
- López Andrade, M. J., Sancán Pérez, E. E., & Kirenía, M. Z. (2022). Aprendizaje virtual, brecha tecnológica en la educación básica ante el COVID-19. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 6(4), 135-142. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v6.n4.2022.421>
- Maldonado Zuñiga, K., Cables Fernández, Elio., & Rodríguez Sinisterra, G., (2024) Gamificación: una técnica innovadora de aprendizaje en el ámbito educativo-profesional (Original). (2024). Roca. *Revista científico-Educacional De La Provincia Granma*, 20(2), 153-169. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/4399>
- Maldonado Zuñiga, K., Vera Velázquez, R., Cables Fernández, E. A., & Alcívar Loor, K. (2025). Gamificación inteligente: uso de plataformas con inteligencia artificial para fortalecer habilidades blandas en estudiantes universitarios. *Serie Científica De La Universidad De Las Ciencias Informáticas*, 18(4), 88-106. Recuperado a partir de <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1882>
- Narvárez Campana, W., Ponce Zavala, C. V., Vera Velázquez, R., & Maldonado Zúñiga, K. (2020). Métodos y metodologías utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje: métodos y metodologías utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 4(1), 13-28. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v4.n1.2020.201>
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Quimis Arteaga, M. R., Soledispa Gonzales, G. A., Maldonado Zúñiga, K., & Tóala Arias, F. J. (2020). Impacto de las Tics en la educación superior en el ecuador: impacto de las Tics en la educación superior. *Unesum - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(1), 113-120. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v5.n1.2021.238>
- Vera Velazquez, R., Castro Piguave, C., Estévez Valdés, I., & Maldonado Zúñiga, K. (2020). Metodologías de enseñanza-aprendizaje constructivista aplicadas a la educación superior: Metodologías de enseñanza-aprendizaje constructivista. *Revista Científica Sinapsis*, 3(18). <https://doi.org/10.37117/s.v3i18.399>

Vera Velázquez, R., Pisco Rodríguez, L. V., Maldonado Zúñiga, K., & Vélez Mejía, R. M. (2024). Estrategia didáctica con el uso de las TIC, para desarrollar un aprendizaje significativo en el estudio de las funciones matemáticas. Serie Científica De La Universidad De Las Ciencias Informáticas, 17(2), 37-49. Recuperado a partir de <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1545>

Cómo citar: Solis Maldonado, M. C. ., & Cañizales Perdomo, B. C. . (2026). Las tecnologías en la gamificación para mejorar la enseñanza aprendizaje en la educación . Journal TechInnovation, 4(2), 70–80. <https://doi.org/10.47230/Journal.TechInnovation.v4.n2.2025.70-80>