



Fecha de presentación: abril, 2024 Fecha de aceptación: junio, 2024 Fecha de publicación: agosto, 2024

6

Praxis interactiva en el uso de plataformas tecnológicas de gamificación, para fomentar el aprendizaje en estudiantes universitarios

Interactive praxis in the use of gamification technological platforms, to promote learning in university students

Mg. Teresa Santamaria López¹
teresa.santamarial@ug.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2172-2438>

PhD. Imelda Troya Morejón²
imelda.troyam@ug.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7581-2087>

Mg. Denisse Salcedo Aparicio³
denisse.salcedoa@ug.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2869-0977>

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Santamaria, T., Troya, I. & Salcedo, D. (2024). Praxis interactiva en el uso de plataformas tecnológicas de gamificación, para fomentar el aprendizaje en estudiantes universitarios. *Revista Mapa*, 6(36), 95 –114.

<http://revistamapa.org/index.php/es>

1 Profesor-Investigador, Facultad de Filosofía, Universidad de Guayaquil, Guayaquil Ecuador

2 Profesor-Investigador, Facultad de Filosofía, Universidad de Guayaquil, Guayaquil Ecuador

3 Profesor-Investigador, Facultad de Filosofía, Universidad de Guayaquil, Guayaquil Ecuador



RESUMEN

La investigación consiste en analizar la implementación y efectividad de plataformas lúdicas e interactivas, como estrategia de gamificación innovadora en estudiantes de la carrera de Informática de la Universidad de Guayaquil. A pesar de la creciente popularidad de plataformas interactivas en la educación, es esencial investigar su impacto específico en este contexto académico. Los métodos científicos utilizados, entre los que se encuentran la modelación, el sistémico estructural, la observación y la encuesta permitieron la interpretación de los datos y la implementación en la práctica. Se analiza la efectividad de plataforma lúdica como Quizziz que utiliza elementos de juego para motivar a los estudiantes de informática de manera participativa. El instrumento utilizado fue un cuestionario, el mismo que fue elaborado en el software de Google Forms con 5 interrogantes, siendo esta aplicada a un total de 21 estudiantes pertenecientes a la carrera de informática, el estudio busco proporcionar una visión integral sobre cómo estas plataformas pueden influir en el proceso de enseñanza-aprendizaje, identificando fortalezas y debilidades y proponiendo recomendaciones. Los resultados evidencian una visión mayoritariamente positiva entre profesores y alumnos sobre el uso de plataformas lúdicas, así como una posible correlación entre su implementación y mejoras en motivación, participación y logros académicos. Se destaca que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico y no se limita a la simple incorporación de juegos en el aula, sino que implica un proceso de diseño intencionado.

Palabras claves: aprendizaje, gamificación, plataformas tecnológicas, praxis interactiva

ABSTRACT

The research consists of analyzing the implementation and effectiveness of playful and interactive platforms, as an innovative gamification strategy in students of the Computer Science degree at the University of Guayaquil. Despite the growing popularity of interactive platforms in education, it is essential to investigate their specific impact in this academic context. The scientific methods used, including modeling, structural systemic, observation and survey, allowed the interpretation of the data and implementation in practice. The effectiveness of a playful platform such as Quizziz that uses game elements to motivate computer science students in a participatory manner is analyzed. The instrument used was a questionnaire, which was prepared in the Google Forms software with 5 questions, this being applied to a total of 21 students belonging to the computer science major, the study sought to provide a comprehensive vision of how these platforms can influence the teaching-learning process, identifying strengths and weaknesses and proposing recommendations. The results show a mostly positive view among teachers and students about the use of recreational platforms, as well as a possible correlation between their implementation and improvements in motivation, participation and academic achievements. It is highlighted that gamification has a positive impact on motivation and academic performance and is not limited to the simple incorporation of games in the classroom, but involves an intentional design process.

Keywords: learning, gamification, technological platforms, interactive praxis





INTRODUCCIÓN

A pesar de que estas plataformas interactivas han ganado popularidad en los últimos años como herramientas pedagógicas innovadoras, es fundamental investigar su impacto específico en el contexto de la carrera de Informática de la Universidad de Guayaquil.

El presente estudio se centra en analizar y comprender la efectividad de las plataformas lúdicas como una praxis interactiva en estudiantes de la carrera de Informática de la Universidad de Guayaquil. Por ejemplo, Quizziz, Kahoot o Educaplay son plataformas educativas que emplean elementos y mecánicas de juego en el entorno de aprendizaje para motivar y fomentar el aprendizaje de los estudiantes de informática de manera interactiva y participativa.

Este estudio pretende proporcionar una visión integral sobre cómo plataformas interactivas pueden influir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de informática. A través del análisis de estas preguntas, se busca identificar fortalezas y debilidades que pueden presentar estas herramientas bajo un contexto específico y proponer recomendaciones para mejorar su aplicación y optimizar el aprendizaje.

El uso de herramientas interactivas se ha convertido en un tema relevante dentro del ámbito educativo debido a su potencial para transformar la experiencia de aprendizaje y promover la participación de los estudiantes. En este contexto, la presente investigación busca brindar una justificación sólida para explorar el uso de plataformas lúdicas (Quizziz, Kahoot y Educaplay) como praxis interactiva en estudiantes de la carrera de Informática de la Universidad de Guayaquil.

Diversos estudios previos han explorado el uso de plataformas lúdicas en contextos educativos, analizando su impacto en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Páez y Crespo (2018) realizaron una investigación en la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán de Ambato, Ecuador, para evaluar la contribución de la gamificación al desarrollo del razonamiento verbal en estudiantes de bachillerato. A través de una metodología cuantitativa, se implementó un aula virtual gamificada y se evidenció que efectivamente mejora el razonamiento verbal. Asimismo, Dávila (2019) estudió una estrategia gamificada aplicada a la capacitación docente en competencias digitales en la Universidad de las Artes de Ecuador. Los resultados mostraron un incremento significativo en el desempeño académico y una percepción positiva de los participantes sobre esta metodología.

Por su parte, Perilla (2019) diseñó una propuesta didáctica gamificada para la enseñanza de tecnología en una institución de Colombia, encontrando que aumenta el interés y la participación de los estudiantes en comparación con métodos tradicionales. En la misma línea, ¡Castro-Soler (2020) describió

96

Teresa Santamaria López
Imelda Troya Morejón
Denisse Salcedo Aparicio



cómo la gamificación mediante la herramienta Kahoot! influyó positivamente en el proceso de lectura crítica de estudiantes en un colegio de Tunja, Colombia. Los hallazgos indicaron que la motivación por la lectura mejora cuando se utiliza una estrategia digital gamificada que promueve el aprendizaje divertido.

La gamificación, entendida como la praxis interactiva en el uso de la plataforma Quizizz para fomentar el aprendizaje de programación orientada a objetos, ha sido objeto de análisis por diversos autores, quienes coinciden en destacar su capacidad para aprovechar el potencial motivador de los juegos con el fin de incrementar el compromiso de los estudiantes en actividades académicas. En este sentido, (Soler, 2020) afirma que la gamificación utiliza las técnicas y dinámicas de juego en contextos diferentes, haciendo más atractiva la interacción del alumno con el proceso de aprendizaje. De manera similar, (Cruz, 2019) resalta la importancia de la gamificación al permitir su aplicación en la solución de problemas, gracias a su carácter práctico y experimental.

Un componente clave de la gamificación es su capacidad para transferir la mecánica de los videojuegos al ámbito educativo, especialmente atractivo para los jóvenes. (Almagro, 2021) señalan que la gamificación recoge las mecánicas propias de los videojuegos y las adapta a contextos teóricos de la educación, buscando así mantener la atención y motivación de los estudiantes mediante actividades lúdicas relacionadas con el currículum.

Es crucial destacar que la gamificación no se limita a la simple incorporación de juegos en el aula, sino que implica un proceso de diseño intencionado. (Cabrera, 2020) diferencia a la gamificación de otras estrategias, como el aprendizaje basado en juegos, enfatizando que la gamificación adapta elementos puntuales de juegos en sistemas no lúdicos con un propósito definido.

Desde una perspectiva personal, la gamificación representa una evolución de las metodologías activas que buscan la participación del estudiante como protagonista de su aprendizaje. Incorpora los beneficios del juego, pero contextualizados en el logro de objetivos académicos, por lo que requiere de una planificación cuidadosa por parte del docente para garantizar su efectividad.

En resumen, la gamificación emerge como una tendencia significativa que capitaliza el atractivo innato del juego para motivar a los estudiantes y potenciar su compromiso con las tareas educativas. Su implementación exitosa depende de un diseño instruccional alineado con los resultados de aprendizaje, más que de la simple inserción de dinámicas lúdicas en el aula. Se destaca la importancia de considerar su potencial motivador, activando el interés de los alumnos por aprender, y la necesidad de mantener un equilibrio entre desafío y recompensa para sustentar la motivación a lo largo del tiempo. La praxis



interactiva en el uso de la plataforma Quizizz hace énfasis a la aplicación activa y participativa de conocimientos o habilidades.

Según (Gualotuña, 2021) la gamificación busca atraer a los estudiantes a la asignatura mediante el uso de elementos de juego que generan interés y compromiso con las actividades académicas. De manera similar, (Correa & Palacios, 2021) sostienen que la gamificación promueve la participación e interacción del alumnado, así como su motivación por su propio proceso formativo.

Desde mi perspectiva, el carácter motivador de la gamificación radica en que aprovecha la predisposición natural de las personas por el juego y la satisfacción de superar retos. Al incorporar mecánicas como puntajes, insignias y recompensas en el contexto educativo, se consigue captar la atención de los estudiantes y orientarla hacia el logro de metas de aprendizaje.

Otro aspecto motivacional importante, según (González, 2021) la gamificación posibilita la adaptación de las actividades a las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes. Esto contrasta con los métodos tradicionales de enseñanza, ya que promueve un enfoque personalizado que reconoce los diversos intereses y perfiles en el aula.

Desde el cognitivismo, según refiere (Llamuca, 2022), la gamificación activa las funciones cerebrales relacionadas con la adquisición de conocimientos, al incidir positivamente en la motivación y el interés que muestran los estudiantes por aprender.

En síntesis, la evidencia destaca que la implementación de estrategias gamificadas, realizada de manera informada, promueve una participación activa del alumno que redundará en aprendizajes significativos y el desarrollo de importantes habilidades. Pero para potenciar estos beneficios es necesario un adecuado alineamiento entre las dinámicas de juego y los contenidos curriculares.

METODOLOGÍA

La investigación se trata de un proceso sistémico que se emplea con la finalidad de describir o descubrir aquello que puede causar un problema, dando como resultado la búsqueda de soluciones para la problemática de una investigación. Se presenta una investigación cuantitativa, que según su finalidad se utiliza la investigación bibliográfica y de campo, además, según su objetivo gnoseológico se utiliza la investigación explicativa.

Los métodos científicos de investigación son un conjunto de procesos, método y técnicas empleados para poder alcanzar un objetivo en específico planteado en el trabajo de investigación, dentro del presente trabajo se optó por

98

Teresa Santamaria López
Imelda Troya Morejón
Denisse Salcedo Aparicio



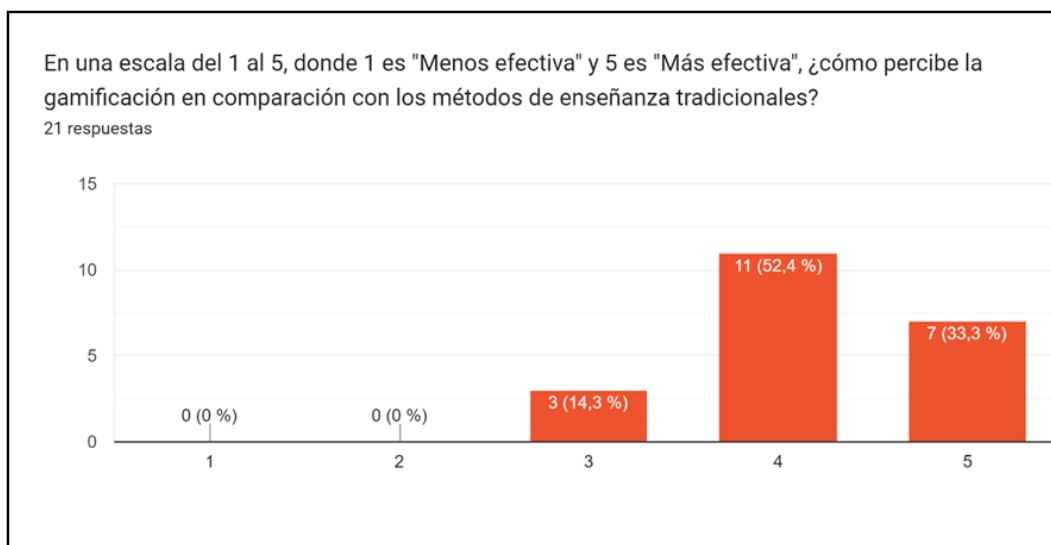
la utilización de los métodos teóricos: análisis-síntesis, inductivo-deductivo, histórico-lógico, hipotético-deductivo dentro de este proceso se inició con la separación de los objetos de estudio de la problemática, en este caso, las

temáticas que se desarrollan en el evento según su poder de desarrollo por los educandos, al realizar el estudio de manera general con la observación de las necesidades a aplicar en la comunidad universitaria, y así, llegar al análisis de las mismas, en base a todas las premisas expuestas dentro de esta investigación, logrando una viable actividad a desarrollar.

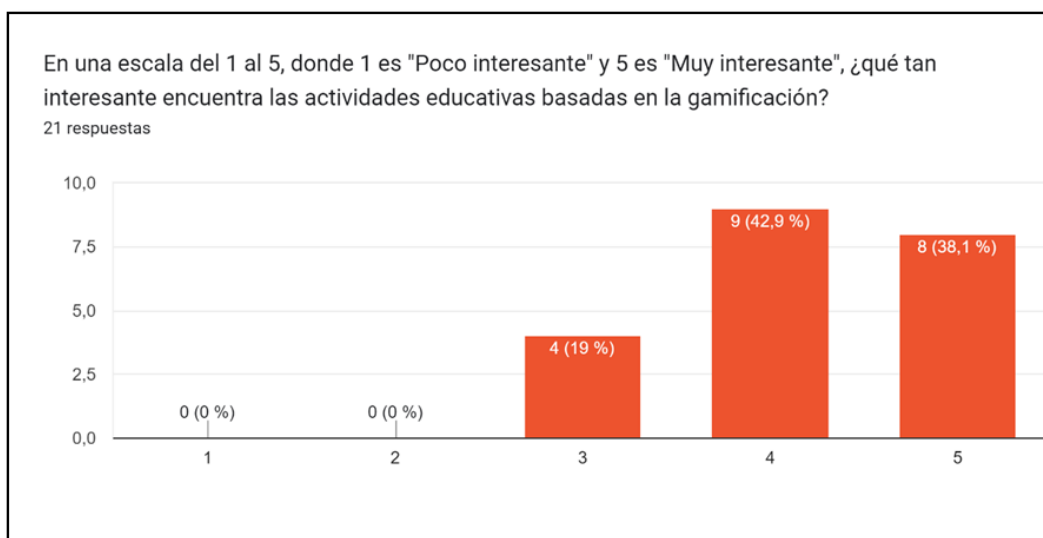
La población seleccionada para esta investigación cuyo enfoque es mixto se compone exclusivamente de los estudiantes pertenecientes a la carrera de informática de la Universidad de Guayaquil. La selección de esta población se justifica por su disposición, dado que el enfoque del estudio se centra de manera específica en analizar la implementación de la gamificación en este nivel educativo y contexto académico particular. La decisión de limitar la investigación a este grupo permite una exploración detallada y contextualizada de las experiencias y percepciones relacionadas con la introducción de la gamificación en el ámbito de la informática en dicha institución. La muestra seleccionada para este estudio comprende un total de 21 alumnos provenientes de 5to y 6to semestre de la carrera de informática de la Universidad de Guayaquil. Esta selección estratégica garantiza una representación significativa de estudiantes avanzados, permitiendo una evaluación más profunda de la implementación de la gamificación mediante la plataforma Quizizz para potenciar el aprendizaje de programación orientada a objetos en este contexto educativo específico.

Como instrumentos se desarrolló la guía de observación directa y se utiliza la plataforma de formularios de Google para diseñar la encuesta, empleando opciones de escala Likert. Este instrumento nos permitirá explorar la percepción de los estudiantes de informática de la Universidad de Guayaquil sobre la gamificación, específicamente en el contexto del uso de la plataforma Quizizz para fortalecer el aprendizaje de programación orientada a objetos.

RESULTADOS

Figura 1

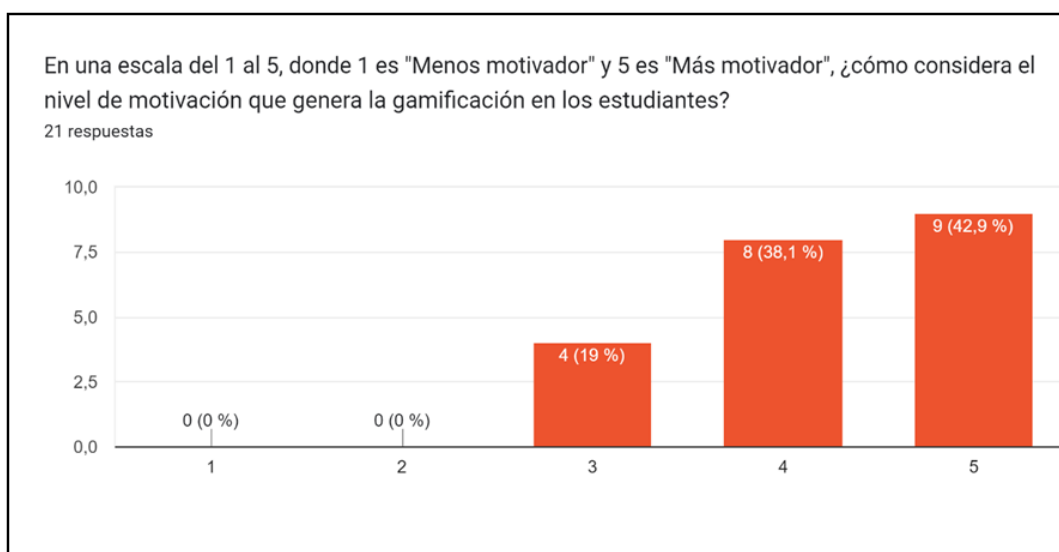
Los resultados indican que la mayoría de los participantes perciben la gamificación como altamente efectiva en comparación con los métodos de enseñanza tradicionales. El 52,4% asigna una calificación de 4 y 33,3% califica con un 5 los encuestados expresan una evaluación positiva, destacando la eficacia de la gamificación en el proceso de aprendizaje de programación orientada a objetos. Además, solo un 14,3% que asigna una calificación de 3, sugiriendo que la gamificación tiene aún un nivel aceptable de aprobación entre aquellos que no la perciben como la opción más efectiva.

Figura 2

Los resultados indican que la mayoría de los encuestados encuentra las actividades educativas basadas en la gamificación bastante interesantes. El 38.1% de los participantes calificaron estas actividades con la puntuación máxima de 5, mientras que un considerable 42.9% las evaluó con un 4. Además, el 19% otorgó una calificación de 3. En general, estos datos sugieren un alto nivel de interés y aceptación hacia la gamificación en el contexto educativo.

Figura 3

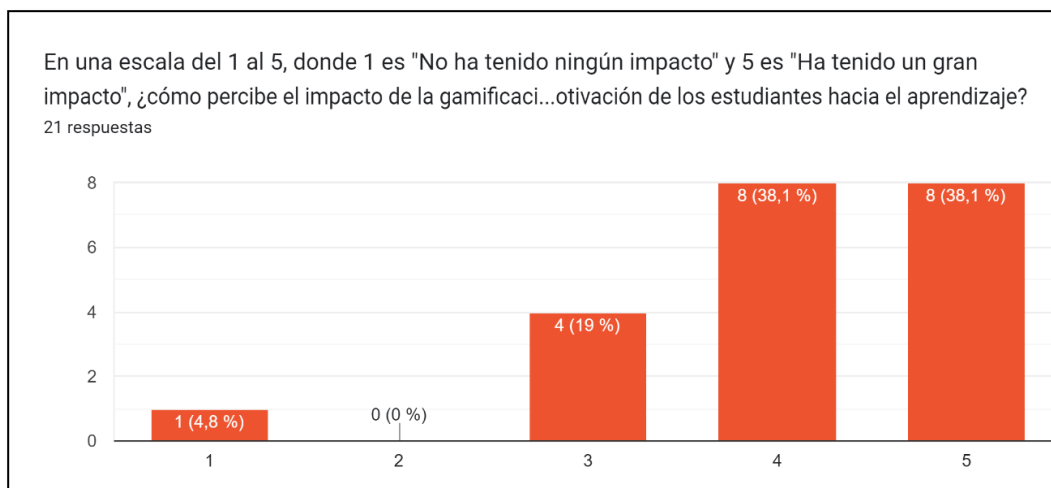
Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes (42.9%)



perciben la gamificación como altamente motivadora, asignando un nivel máximo de 5 en la escala del 1 al 5. Además, un significativo 38.1% también la evalúa positivamente con un 4 en la misma escala. Esto sugiere que la implementación de la gamificación, específicamente a través de la plataforma Quizizz para el aprendizaje de programación orientada a objetos, goza de una aceptación mayoritaria y se percibe como un enfoque altamente motivador para los estudiantes. Aunque un pequeño porcentaje (19%) otorga un nivel de motivación intermedio con una calificación de 3, la tendencia general indica una

la gamificación en este contexto educativo.

Figura 4

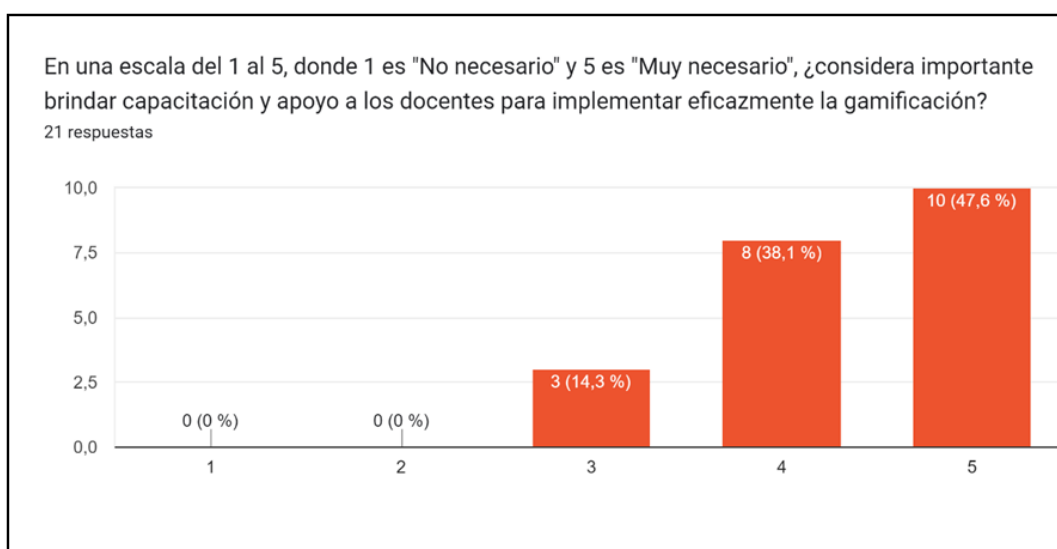


La interpretación de estos resultados sugiere que una significativa proporción de los encuestados, específicamente el 38.1%, percibe que la gamificación ha tenido un impacto considerablemente positivo en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, asignándole la calificación máxima en la escala del 1 al 5. Asimismo, otro 38.1% indica un impacto positivo, aunque ligeramente menos pronunciado, al marcar un 4 en la escala. Un 19% sostiene

una percepción intermedia, marcando un 3. Sin embargo, es importante destacar que solo un pequeño porcentaje, el 4.8%, indica que la gamificación ha tenido un impacto mínimo o nulo, marcando un 1 en la escala. En general, los resultados sugieren una tendencia positiva en la percepción de la gamificación como motivador en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Figura 5

La interpretación de estos resultados sugiere que la mayoría de los



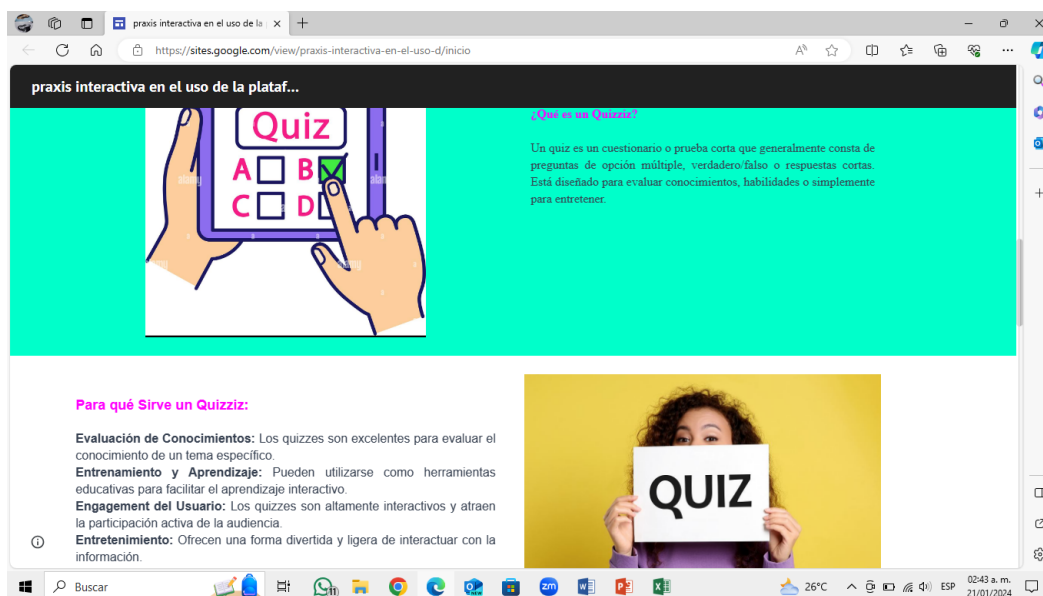
encuestados, el 47.6%, considera "Muy necesario" brindar capacitación y apoyo a los docentes para implementar eficazmente la gamificación, asignando la calificación máxima de 5 en la escala. Además, un considerable 38.1% también muestra un grado significativo de importancia al marcar un 4 en la escala. Por otro lado, un 14.3% asigna un nivel intermedio de importancia con una calificación de 3. En general, la tendencia indica una fuerte inclinación

hacia la percepción positiva de la necesidad de capacitación y apoyo para los docentes en la implementación efectiva de la gamificación, destacando la relevancia que la comunidad educativa otorga a esta preparación.

Figura 6



Se realizó un sitio web informativo donde se pudo observar una breve introducción, de lo que es Quizizz, para que sirve, las funciones, sus características, ventajas y desventajas, saber para que usar Quizzes como herramienta interactiva.

Figura 7

Todo esto se proyecta en secciones simplificadas con su respectivo desarrollo de una manera concisa y explicativa para que así los que vayan a visualizar esta información puedan tener una mejor comprensión del tema que queremos dar a conocer.



El sitio web fue creado con la finalidad de que los lectores del mismo tengan un poco más de conocimiento sobre esta herramienta y puedan utilizarla con más exactitud para realizar actividades sin complicaciones.

CONCLUSIONES

La investigación refleja una clara y consistente aceptación y percepción positiva de la gamificación en el contexto educativo de la programación orientada a objetos. La mayoría de los participantes perciben la gamificación como altamente efectiva, interesante y motivadora en comparación con métodos de enseñanza tradicionales. La evaluación positiva se destaca en aspectos clave, como la efectividad en el proceso de aprendizaje, el interés generado entre los estudiantes y la percepción de la gamificación como un enfoque motivador. Además, la mayoría de los encuestados considera crucial brindar capacitación y apoyo a los docentes para implementar eficazmente la gamificación, indicando una conciencia generalizada sobre la importancia de preparar adecuadamente a los educadores para maximizar los beneficios de esta estrategia educativa innovadora.

Estos hallazgos respaldan la idea de que la gamificación, específicamente a través de la plataforma Quizizz, tiene un impacto positivo y prometedor en el ámbito educativo de la programación orientada a objetos, generando un fuerte respaldo hacia su implementación efectiva. Estos resultados reflejan como es importante adaptar cuidadosamente las técnicas de

107

Teresa Santamaria López
Imelda Troya Morejón
Denisse Salcedo Aparicio





gamificación y sus complementos a las necesidades y características de los diversos perfiles de estudiantes. Como señala la literatura, no todos se motivan ante los mismos tipos de dinámicas, por lo que es fundamental para los docentes modular los elementos de juego de acuerdo con los intereses y preferencias de sus alumnos, con el fin de potenciar al máximo los resultados.

Estos resultados también nos permiten realizar algunas recomendaciones relevantes para optimizar la implementación de la gamificación en la Universidad de Guayaquil. En primer lugar, se sugiere diseñar e implementar un programa de capacitación docente que provea conocimientos y herramientas concretas sobre cómo integrar efectivamente estrategias gamificadas en sus planificaciones curriculares. Esta formación debería enfocarse en compartir buenas prácticas, analizar casos demostrativos de actividades exitosas y entregar pautas claras sobre cómo vincular componentes lúdicos con objetivos de aprendizaje específicos. Asimismo, es importante que las autoridades educativas provean los recursos tecnológicos y apoyo técnico necesarios para que los docentes puedan explorar propuestas herramientas innovadoras y aprovechar al máximo el potencial motivador de la tecnología.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, Á.M. (2020). Gamificación como estrategia de aprendizaje de la neuroeducación para la asignatura educación cultural y artística.

108

Teresa Santamaria López
Imelda Troya Morejón
Denisse Salcedo Aparicio





Repositorio institucional de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/6953>

Arteaga, R.A. (2023). Estrategia de Gamificación para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes del subnivel inicial 1 Y 2 del Centro de Educación inicial “Matilde Hidalgo de Procel”. Repositorio Institucional Universidad Politécnica Salesiana.

<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24049>

Belmonte, M.L., Paterna, R. y Hernández, M.A. (2021). Gamificación educativa y videojuegos. Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8082396.pdf>

Caiza, J.I. (2021). Gamificaciones en el aprendizaje de Ciencias Naturales.

Repositorio Institucional Universidad Técnica de Ibarra.

<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2820>

Cango, K.A. (2023). Gamificación como estrategia aplicada al desarrollo de competencias digitales en los docentes del área de inglés. Repositorio Institucional Universidad Técnica del Norte.

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13535>

Cano, E. y Cuesta, E.A. (2021). La Gamificación Como Estrategia Motivadora en el Proceso de Comprensión Lectora. Repositorio Institucional Universidad de Santander.

[https://repositorio.udes.edu.co/items/fd0a953d-92e5-4560-beeb-](https://repositorio.udes.edu.co/items/fd0a953d-92e5-4560-beeb-2acf2347d9c2)

[2acf2347d9c2](https://repositorio.udes.edu.co/items/fd0a953d-92e5-4560-beeb-2acf2347d9c2)





Cárdenas, X.C. (2023). La gamificación aplicada en el desarrollo de habilidades de emprendimiento y gestión. Repositorio Institucional Universidad

Técnica de Ibarra. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4610>

Castro, L.M. (2020). Gamificación y Lectura Crítica. Repositorio Institucional Universidad de Santander.

<https://repositorio.udes.edu.co/items/69d8dbd4-8105-4fa1-9227-0f1afe7291ac>

Contreras, J. (2020). La gamificación en el contexto de la enseñanza de metodología de la investigación. Repositorio Institucional de Investigación del Sistema Bibliotecario de la Universidad de Quintana

Roo. <http://risisbi.uqroo.mx/handle/20.500.12249/2605>

Dávila, L.N. (2019). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. Repositorio Institucional de la Universidad Casa Grande.

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1922>

Flórez, D. (2022). Del reconocimiento al incentivo: una propuesta de gamificación como alternativa para fomentar el desarrollo de competencias. Repositorio Institucional Universidad de San Andrés.

<http://repositorio.udes.edu.ar/jspui/handle/10908/22811>

García, J.A. (2023). La Gamificación en el proceso de aprendizaje. Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/10005>





Gil, O.A. (2021). Gamificación. Repositorio Institucional Universidad de Santander.

<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/920fdf40-ffab-4fa4-8939-3c21216b803e/content>

Martínez, A. (2020). Ambiente virtual de aprendizaje como estrategia pedagógico-didáctica basada en retos gamificados enfocados a la educación bimodal en el sector rural. Repositorio Institucional Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología.

<https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/3594>

Mite, M.A. (2021). Percepción de los Docentes Hacia la Incorporación de Estrategias de Gamificación y Videojuegos. Repositorio Institucional Universidad Casa Grande.

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2270>

Montero, L.B. (2022). La gamificación y su aplicación en estudiantes con bajo rendimiento académico. Repositorio Institucional de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.

<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/5002>

Montero, L.B. (2023). La gamificación y su aplicación en estudiantes con bajo rendimiento académico. Repositorio Institucional de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.

<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/5002>





Páez, M.C. y Crespo, F.I. (2018). Gamificación y el razonamiento verbal en los estudiantes de bachillerato. Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Ambato.

<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/28893>

Perilla, J.R. (2019). Educación en tecnología: de la gamificación al aprendizaje. Repositorio Institucional Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

<https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/22940>

Rosero, J.A. (2022). La gamificación como facilitadora de procesos participativos y reflexivos para el mejoramiento del aprendizaje.

Solís, J.C. y Marquina, R.J. (2022). Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior. Revista Conciencia EPG.

<http://www.revistaconcienciaepg.edu.pe/ojs/index.php/55551/article/view/194>

Torres, K.M. (2023). Gamificación digital para la atención de estudiantes con alto rendimiento académico. Repositorio Institucional de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.

<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/5989>

Trujillo, A.Y. (2023). Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemáticas. Repositorio Institucional Universidad Técnica del Norte.

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13472>





Vilema, B.A. (2023). Gamificación como estrategia didáctica innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales.

Repositorio Institucional Universidad Politécnica Salesiana.

<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24928>

