

**CIENCIA Y DESCUBRIMIENTO**

*Revista Científica Multidisciplinaria*



**ISSN 3073-1232**

**Año: 2023**

**Volumen: 1**

**Número: 4**

**oct - dic**

**GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO: UN ESTUDIO DE  
CASO EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**GAMIFICATION AND MEANINGFUL  
LEARNING: A CASE STUDY  
IN BASIC EDUCATION**

**Marianela Ubaldina Pesantez Reyes**

<https://orcid.org/0009-0006-5798-6001>

Universidad Andina Simón Bolívar

[maryanelapesantezreyes@outlook.com](mailto:maryanelapesantezreyes@outlook.com)

Quito - Ecuador

**Hendrith Francisco Caripa Castellanos**

<https://orcid.org/0009-0002-1909-1830>

Universidad de Carabobo

[contacto@hendrithcaripa.com](mailto:contacto@hendrithcaripa.com)

Cuenca - Ecuador

**Tania Lourdes De la Cruz Vizcaíno**

<https://orcid.org/0009-0003-3554-7858>

Universidad Bolivariana del Ecuador

[taniadelacruz123@hotmail.com](mailto:taniadelacruz123@hotmail.com)

Quito - Ecuador



**Recibido:** 09/10/2023

**Aceptado:** 13/11/2023

**Publicado:** 10/12/2023

## **Gamificación y aprendizaje significativo: Un estudio de caso en Educación Básica**

### **Gamification and meaningful learning: A case study in Basic Education**

#### **Autor:**

**Marianela Ubaldina Pesantez Reyes**

<https://orcid.org/0009-0006-5798-6001>

Universidad Andina Simón Bolívar

[maryanelapesantezreyes@outlook.com](mailto:maryanelapesantezreyes@outlook.com)

Quito - Ecuador

**Hendrith Francisco Caripa Castellanos**

<https://orcid.org/0009-0002-1909-1830>

Universidad de Carabobo

[contacto@hendrithcaripa.com](mailto:contacto@hendrithcaripa.com)

Cuenca – Ecuador

**Tania Lourdes De la Cruz Vizcaíno**

<https://orcid.org/0009-0003-3554-7858>

Universidad Bolivariana del Ecuador

[taniadelacruz123@hotmail.com](mailto:taniadelacruz123@hotmail.com)

Quito – Ecuador



## Resumen

La investigación titulada “Gamificación y aprendizaje significativo: Un estudio de caso en Educación Básica” surge como respuesta a los desafíos actuales de la enseñanza, donde se busca motivar al estudiante mediante metodologías activas e innovadoras. El objetivo del estudio fue analizar cómo la gamificación influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de cuarto grado de Educación Básica. Para ello, se empleó un enfoque cualitativo, con un diseño de estudio de caso de tipo descriptivo y exploratorio. La población estuvo compuesta por estudiantes de una institución urbana, con una muestra intencional de 25 alumnos y su docente. Se utilizaron instrumentos como observación participante, entrevistas semiestructuradas y análisis de producciones escolares para recoger la información. Durante la intervención, se diseñó una secuencia didáctica de cinco sesiones en las que se integraron mecánicas de juego como niveles, recompensas simbólicas y misiones colaborativas. Los resultados evidenciaron un incremento notable en la motivación, participación y compromiso del alumnado. Los estudiantes expresaron sentirse más interesados y comprendieron mejor los contenidos al aprender mediante dinámicas lúdicas. Además, se observó una mejora en habilidades como la resolución de problemas, la colaboración y el pensamiento crítico. En conclusión, la gamificación, cuando se aplica con intención pedagógica, puede fortalecer el aprendizaje significativo y transformar positivamente el entorno de aula. Se destaca la necesidad de formación docente y diseño didáctico contextualizado para garantizar su efectividad, posicionando esta estrategia como una herramienta valiosa en la educación básica actual.

**Palabras clave:** Gamificación, aprendizaje significativo, motivación, educación básica, metodología activa.



## Abstract

The research titled “*Gamification and Meaningful Learning: A Case Study in Basic Education*” arises as a response to the current challenges of teaching, where the goal is to motivate students through active and innovative methodologies. The objective of the study was to analyze how gamification influences the development of meaningful learning in fourth-grade Basic Education students. A qualitative approach was employed, using a descriptive and exploratory case study design. The population consisted of students from an urban institution, with a purposive sample of 25 students and their teacher. Instruments such as participant observation, semi-structured interviews, and analysis of student work were used to collect information. During the intervention, a didactic sequence of five sessions was designed, incorporating game mechanics such as levels, symbolic rewards, and collaborative missions. The results showed a notable increase in students' motivation, participation, and engagement. Students expressed greater interest and a better understanding of the content when learning through playful dynamics. Additionally, improvements were observed in skills such as problem-solving, collaboration, and critical thinking. In conclusion, gamification, when applied with pedagogical intention, can strengthen meaningful learning and positively transform the classroom environment. The study highlights the need for teacher training and context-specific instructional design to ensure its effectiveness, positioning this strategy as a valuable tool in today's basic education.

**Keywords:** Gamification, meaningful learning, motivation, basic education, active methodology.



## Introducción

En las últimas décadas, la educación ha experimentado transformaciones significativas impulsadas por la incorporación de nuevas metodologías pedagógicas que buscan optimizar la experiencia de aprendizaje y aumentar la motivación de los estudiantes. Una de estas metodologías que ha ganado gran relevancia es la gamificación, entendida como la aplicación de elementos y dinámicas propias del juego en contextos educativos con el fin de fomentar un aprendizaje más activo y significativo (Cansigno Gutierrez, 2020). Esta tendencia responde a la necesidad de adaptar las estrategias didácticas a las características de los estudiantes actuales, quienes demandan entornos más interactivos y participativos.

El aprendizaje significativo, por su parte, se basa en la teoría de Ausubel (1968) citado por Matienzo, (2020), que postula que el conocimiento se construye cuando el estudiante logra conectar los nuevos contenidos con sus conocimientos previos de manera relevante y profunda. Esta perspectiva contrasta con el aprendizaje memorístico y superficial, promoviendo una comprensión duradera y transferible a distintas situaciones. La integración de la gamificación con el aprendizaje significativo se presenta como un enfoque prometedor para potenciar los procesos educativos, especialmente en niveles básicos donde se forman las bases del conocimiento y las actitudes hacia el aprendizaje.

Diversas investigaciones han explorado la relación entre gamificación y aprendizaje significativo, destacando los beneficios de esta combinación para la motivación, la retención de información y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. García-Peña & Rodríguez-Ayala, (2023) en su investigación ofrece un valioso referente para comprender cómo la incorporación de elementos lúdicos en contextos escolares puede influir positivamente en la experiencia educativa. A través de una revisión bibliográfica sistemática, este estudio demuestra que el uso de dinámicas como recompensas, niveles y desafíos no solo incrementa la motivación intrínseca y extrínseca, sino que también mejora el desempeño cognitivo y social de los estudiantes.

Estos hallazgos coinciden con el propósito de la presente investigación, ya que ambos estudios buscan evidenciar cómo la gamificación puede fortalecer el aprendizaje significativo, especialmente en la Educación Básica, al fomentar una mayor participación,



compromiso y retención de información por parte del alumnado. La conexión entre ambos trabajos resalta la necesidad de una implementación pedagógica cuidadosa y contextualizada para obtener resultados efectivos.

De manera similar, Pegalajar Palomino, (2021), esta investigación establece una revisión sistemática centrada en analizar la percepción del estudiante universitario frente al uso de estrategias de gamificación en su proceso de aprendizaje. Utilizando una metodología rigurosa de revisión documental y aplicando criterios de calidad, se seleccionaron 20 estudios publicados entre 2010 y 2019 en las bases de datos Web of Science y Scopus. Los hallazgos evidencian un creciente interés académico en el tema, especialmente en el contexto de la Educación Superior.

Se destaca una actitud positiva de los estudiantes hacia las experiencias gamificadas, valorando su capacidad para incrementar la motivación, el interés y la participación. Además, se observa una mejora en el rendimiento académico y en el desarrollo de competencias profesionales clave, posicionando la gamificación como una herramienta pedagógica innovadora y eficaz en el entorno universitario.

Por otro lado, Aguilera Meza, et al. (2020), se enfoca en el diseño e implementación de una experiencia de enseñanza-aprendizaje gamificada orientada a estudiantes de primer grado, con el fin de motivar el aprendizaje lógico-matemático mediante el uso de tecnologías digitales. Partiendo del reconocimiento del contexto actual, donde los niños crecen como nativos digitales, el estudio plantea la necesidad de integrar herramientas tecnológicas en el aula de manera estratégica e innovadora. A través de un enfoque cualitativo, se desarrollaron tres sesiones didácticas utilizando recursos como tabletas, laptops, proyectores e internet, y aplicaciones móviles como Class Dojo y Series Lógicas de Lucas.

La observación y entrevistas permitieron identificar mejoras significativas: el 84% del alumnado cumplió con los objetivos propuestos, desarrollando destrezas lógico-matemáticas en la resolución de problemas. Estos resultados evidencian el potencial de la gamificación como herramienta pedagógica para aumentar la motivación y el rendimiento, y resaltan la importancia de que el docente integre tecnologías en su



planificación curricular para responder a los retos de una educación inmersa en la era digital.

En el contexto latinoamericano, investigaciones recientes como la de Delgado, et al. (2023), analiza el impacto de la gamificación como estrategia motivacional en el aprendizaje de las matemáticas, partiendo del reconocimiento de que la motivación incide directamente en el rendimiento académico de los estudiantes. El estudio propone una intervención pedagógica gamificada, incorporando los tres elementos clave de esta estrategia: mecánica, dinámica y estética.

Con un enfoque cuantitativo, descriptivo y transversal, se trabajó con una muestra de 28 estudiantes de sexto grado, utilizando técnicas como la observación y pruebas objetivas, y aplicando instrumentos como rúbricas de motivación, pretest y postest. Uno de los recursos destacados fue el uso del juego del monopolio como herramienta didáctica. Los resultados reflejaron un aumento significativo en la motivación del alumnado y, en consecuencia, una mejora en su rendimiento académico. La investigación concluye que la gamificación, al ser implementada adecuadamente, se convierte en un poderoso motor de compromiso y aprendizaje, especialmente en asignaturas tradicionalmente percibidas como desafiantes, como las matemáticas.

Asimismo, Concha-Ramirez, et al. (2023) ofrece una revisión sistemática crítica sobre el impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso estudiantil en el nivel de educación primaria, a partir de estudios publicados entre 2013 y 2023 en bases de datos como Scopus y Web of Science. Frente a la preocupación por la baja implicación del alumnado en el contexto escolar, el análisis se centró en experiencias que incorporan elementos lúdicos como puntos, niveles, recompensas y retroalimentación inmediata en el aula.

A través de una metodología cualitativa de revisión temática, se identificaron patrones comunes y vacíos de investigación. Los resultados destacan que la gamificación favorece la motivación intrínseca y extrínseca, mejora el compromiso emocional y conductual, y estimula el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Sin embargo, su efectividad está condicionada por factores como el diseño pedagógico, la formación docente y la disponibilidad de recursos tecnológicos. El estudio concluye que, cuando se



aplica con intencionalidad didáctica y contextualización adecuada, la gamificación puede transformarse en una herramienta poderosa para promover una educación primaria más inclusiva, motivadora y significativa.

### **Fundamentos teóricos de la gamificación y el aprendizaje significativo**

La gamificación, definida como la incorporación de mecánicas y dinámicas de juego en contextos no lúdicos, se sustenta en teorías motivacionales como la teoría de la autodeterminación (Zambrano-Solórzano, et al. 2022), que enfatiza la importancia de la autonomía, competencia y relación social para mantener la motivación intrínseca del estudiante. Este enfoque teórico explica por qué la gamificación puede generar un mayor compromiso en los alumnos al satisfacer estas necesidades psicológicas básicas.

Por su parte, el aprendizaje significativo, según Ausubel (1968), enfatiza la importancia de la estructura cognitiva previa del estudiante, por lo que el nuevo conocimiento debe estar anclado en conceptos ya comprendidos (Nieva & Martínez, 2019). Esta teoría ha sido fundamental para el diseño curricular y didáctico, orientando la selección de estrategias que promueven una comprensión profunda, en contraste con el aprendizaje memorístico.

La integración de ambos enfoques plantea un modelo pedagógico en el que la gamificación se convierte en una herramienta para facilitar la conexión entre los nuevos contenidos y los conocimientos previos, a través de experiencias interactivas y significativas que fomentan la participación activa y la reflexión crítica. Por lo tanto, la evidencia científica sugiere que esta combinación potencia la motivación y el aprendizaje duradero, favoreciendo el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales esenciales en la formación integral de los estudiantes de educación básica.

### **Aplicaciones prácticas de la gamificación en educación básica**

La gamificación en la educación básica se manifiesta a través de diversas estrategias, como la utilización de puntos, niveles, insignias y retos que estructuran el proceso de aprendizaje de manera progresiva y atractiva (Rua-Sanchez, 2023). Estas dinámicas buscan involucrar a los estudiantes de manera lúdica y promover la perseverancia frente a desafíos académicos.



Diversos estudios de caso han mostrado que la gamificación mejora la atención y el interés de los alumnos, especialmente cuando las actividades están diseñadas con un propósito educativo claro y un feedback inmediato que permite ajustar las estrategias pedagógicas según las necesidades individuales (Reina, et al. 2023). Además, la gamificación fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, aspectos esenciales para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños, facilitando espacios de aprendizaje donde se valoran la cooperación, la comunicación y el respeto mutuo.

Por último, el uso de tecnologías digitales ha ampliado las posibilidades de gamificación, permitiendo la creación de entornos virtuales donde los estudiantes pueden interactuar, aprender y evaluar su progreso de forma autónoma y dinámica, adaptándose a sus ritmos y estilos de aprendizaje (Giler-Meza, et al. 2023).

### **Desafíos y limitaciones en la implementación de la gamificación**

A pesar de sus beneficios, la gamificación enfrenta retos significativos que deben considerarse para garantizar su efectividad. Uno de los principales es el diseño pedagógico adecuado, que requiere formación docente especializada para integrar las mecánicas de juego sin perder el foco en los objetivos educativos (Mero & Castro, 2021). Otra limitación es la posible superficialidad en el aprendizaje si las actividades se centran únicamente en el aspecto lúdico, relegando la profundización conceptual y el desarrollo de habilidades cognitivas complejas, lo que contradice el enfoque del aprendizaje significativo.

Asimismo, en contextos con limitaciones tecnológicas o de infraestructura, la gamificación puede resultar difícil de implementar o generar desigualdades entre estudiantes con distinto acceso a recursos digitales, un aspecto crítico en muchas regiones donde se imparte educación básica (Medel-San, et al. 2023). Asimismo, también se debe considerar el riesgo de sobreestimar a los estudiantes con recompensas externas, que podrían disminuir la motivación intrínseca a largo plazo si no se equilibra con estrategias que fomenten el interés genuino por el aprendizaje (Cobos Velasco, 2022).



## **Estrategias para potenciar el aprendizaje significativo mediante gamificación**

Para maximizar el impacto educativo, la gamificación debe diseñarse e implementarse desde una perspectiva integral que considere los principios del aprendizaje significativo. Esto implica seleccionar contenidos relevantes, contextualizados y conectados con los intereses y experiencias de los estudiantes. Es fundamental incorporar mecanismos de retroalimentación continua y reflexiva que permitan a los alumnos comprender su proceso de aprendizaje, identificar sus fortalezas y áreas de mejora, y desarrollar habilidades metacognitivas que favorezcan la autonomía (Hernández & Ahumada, 2023).

Asimismo, el rol del docente es crucial como facilitador y mediador, quien debe guiar el uso de la gamificación para que no solo sea entretenida, sino también una vía para construir conocimientos significativos y habilidades transferibles a diferentes contextos. Por ello, el trabajo colaborativo y la inclusión de actividades que promuevan la creatividad y el pensamiento crítico potencian el aprendizaje profundo y la internalización de contenidos, garantizando que la gamificación sea una estrategia educativa efectiva y sustentable (Sánchez-Pacheco, 2021).

### **Métodos**

La investigación “Gamificación y aprendizaje significativo: Un estudio de caso en Educación Básica” se enmarca dentro de un enfoque cualitativo, ya que se busca comprender en profundidad las experiencias, percepciones y transformaciones en el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través de la implementación de estrategias gamificadas. El tipo de investigación es descriptivo y exploratorio, puesto que se pretende observar, describir y analizar cómo incide la gamificación en la construcción de aprendizajes significativos en un contexto educativo específico.

La población estuvo conformada por estudiantes de Educación Básica de una institución educativa urbana, mientras que la muestra fue intencional y no probabilística, seleccionando un grupo de 25 estudiantes de cuarto año de educación básica, junto con su docente. El diseño de la investigación fue estudio de caso, lo cual permitió examinar en profundidad la implementación de la gamificación en un entorno real de aula.



Para la recolección de datos se emplearon instrumentos como la observación participante, entrevistas semiestructuradas al docente y estudiantes, y análisis de producciones escolares generadas durante las sesiones gamificadas. Asimismo, se utilizaron diarios de campo y registros anecdóticos para captar las interacciones y actitudes de los estudiantes durante la intervención.

Los procedimientos contemplaron la planificación y ejecución de una secuencia didáctica de cinco sesiones, integrando mecánicas y dinámicas propias de la gamificación, como recompensas simbólicas, niveles de logro y misiones colaborativas. Posteriormente, se realizó un análisis cualitativo del impacto de la estrategia en la comprensión de los contenidos y en la motivación de los estudiantes, estableciendo relaciones entre las prácticas gamificadas y la construcción de un aprendizaje significativo.

## **Resultado**

Los resultados obtenidos a partir de la implementación de la estrategia gamificada en estudiantes de cuarto grado de Educación Básica evidenciaron una transformación positiva tanto en el comportamiento como en el proceso de aprendizaje de los participantes. A lo largo de las cinco sesiones desarrolladas, se observó un incremento progresivo en el nivel de motivación y participación activa de los estudiantes. A través de la observación participante, se identificó que los alumnos mostraban mayor disposición para asumir retos, resolver actividades y colaborar con sus compañeros cuando se introducían dinámicas lúdicas como misiones, recompensas y progresión por niveles.

Las entrevistas semiestructuradas revelaron que los estudiantes percibieron las actividades como más atractivas y significativas, manifestando que “aprender jugando” les ayudaba a comprender mejor los temas y les resultaba más fácil recordar los contenidos. El docente también destacó un cambio en la actitud del grupo, indicando una mayor concentración, entusiasmo y compromiso frente a las tareas escolares.

El análisis de las producciones escolares mostró una mejora en la calidad de las respuestas y en el nivel de comprensión de los contenidos trabajados, evidenciando la relación directa entre la estrategia aplicada y la consolidación del aprendizaje



significativo. Se identificaron avances en el desarrollo de habilidades cognitivas como la clasificación, el análisis de situaciones, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

En conjunto, los datos recogidos y analizados permiten concluir que la aplicación de la gamificación en el aula generó un ambiente propicio para el aprendizaje, fortaleciendo no solo los aspectos académicos, sino también los socioemocionales, al fomentar el respeto, la colaboración y la autoconfianza. Estos resultados sugieren que, cuando se diseña e implementa con intención pedagógica, la gamificación se convierte en una estrategia efectiva para lograr aprendizajes significativos en la Educación Básica.

## **Discusión**

Los hallazgos de este estudio de caso confirman que la gamificación puede ser una estrategia pedagógica eficaz para fomentar el aprendizaje significativo en estudiantes de Educación Básica. La implementación de dinámicas lúdicas permitió transformar el ambiente del aula, generando mayor entusiasmo, compromiso y participación por parte del estudiantado. Este resultado coincide con estudios previos revisados en la literatura científica, los cuales destacan el impacto positivo de la gamificación en la motivación intrínseca y extrínseca, así como en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

Uno de los aspectos más relevantes fue la mejora en la actitud de los estudiantes frente a las actividades escolares. A través del uso de recompensas simbólicas, niveles de progreso y retos colaborativos, los estudiantes se involucraron activamente en el proceso de aprendizaje. Esto refuerza la idea de que el juego no solo es un medio de entretenimiento, sino también un recurso poderoso para mediar la construcción del conocimiento, especialmente cuando se alinea con objetivos curriculares y se aplica de forma estructurada.

Sin embargo, los resultados también muestran que el éxito de la gamificación depende de factores clave como el diseño didáctico, la adaptación al contexto y la preparación del docente. Si bien la estrategia fue bien recibida, se identificaron momentos en los que fue necesario redirigir la atención del alumnado para mantener el enfoque en el objetivo de aprendizaje, lo que indica que la gamificación debe ser implementada con equilibrio entre lo lúdico y lo pedagógico, evitando que el juego se convierta en un fin en sí mismo.



## Conclusiones

La investigación demostró que la gamificación, aplicada de manera intencionada y pedagógicamente fundamentada, contribuye significativamente al fortalecimiento del aprendizaje significativo en Educación Básica. Los estudiantes no solo mostraron mayor interés y motivación, sino que también lograron comprender y aplicar los contenidos de forma más efectiva en comparación con métodos tradicionales.

El uso de dinámicas gamificadas fomentó un clima de aula más participativo, cooperativo y orientado al logro, permitiendo que los niños se involucren activamente en su propio proceso de aprendizaje. Además, la experiencia propició el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales, como la resolución de problemas, la responsabilidad y el trabajo en equipo.

Por ello, se concluye que la gamificación representa una estrategia viable e innovadora para enriquecer la práctica docente en el nivel básico, siempre que se planifique de acuerdo con los objetivos curriculares y se adapte a las características del grupo de estudiantes. Se recomienda continuar investigando su aplicación en diferentes contextos y asignaturas, así como fortalecer la formación docente en el uso de metodologías activas para una enseñanza más significativa e inclusiva.

## Referencias

- Aguilera Meza, C., Santos Loor, C., Pinargote Párraga, B., & Erazo Delgado, J. (2020). GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIA DIDÁCTICA MOTIVADORA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA. *Revista Cognosis*, 5(2), 51–70. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i3.2083>.
- Cansigno Gutierrez, Y. (2020). El rol del docente actual frente a la masiva utilización de las TIC. *Revista Lengua y Cultura*, 53-57.
- Cobos Velasco, J. (2022). El uso de la gamificación para aumentar la participación y el compromiso estudiantil. *Nexus Research Journal*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.62943/nrj.v1n1.2022.5>.



- Concha-Ramirez, J., Saavedra-Calberto, I., Ordoñez-Loor, I., & Alcivar-Córdova, D. (2023). Impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso estudiantil en educación primaria. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 1(4), 44-55. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v1/n4/22>.
- Delgado, J., Espinoza, M., Vivanco, C., Medina, N., & Ayala, M. (2023). La gamificación como eje motivador para el aprendizaje de la matemática. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(1), 3928–3949. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.538>.
- García-Peña, V., & Rodríguez-Ayala, A. (2023). La importancia de la gamificación en la motivación estudiantil. *Multidisciplinary Collaborative Journal*, 1(4), 27-39. <https://doi.org/10.70881/mcj/v1/n4/24>.
- Giler-Meza, C., Ayala-Cedeño, K., López-Fernández, R., & Mérida-Córdova, E. (2023). Analítica del aprendizaje utilizando la gamificación en el desarrollo de las habilidades matemática de los estudiantes de octavo de básica. *MQR Investigar*, 7(4), 2356–2373. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.2356-2373>.
- Hernández Hernández, E., & Ahumada Méndez, L. (2023). LA GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. *Societas*, 25(2), 190–208. <https://doi.org/10.48204/societas.v25n2.4117>.
- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social*, 2(3), 17-26. <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15>.
- Medel-San Elías, L., Moreno Beltrán, R., & Aguirre Caracheo, E. (2023). Implementación de gamificación en ambientes virtuales de enseñanza-aprendizaje para la educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(27), e528. Epub 27 de octubre de 2023. <https://doi.org/10.23913/ride.v14i27.1596>.
- Mero Mendoza, G., & Castro Bermúdez, I. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*, 6(2), 111–124. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>.



- Nieva Chaves, J., & Martínez Chacón, O. (2019). Confluencias y rupturas entre el aprendizaje significativo de Ausubel y el aprendizaje desarrollador desde la perspectiva del enfoque histórico cultural de L. S. Vigotsky. *Revista Cubana de Educación Superior*, 38(1), . Recuperado en 03 de agosto de 2025, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142019000100009&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142019000100009&lng=es&tlng=es).
- Pegalajar Palomino, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>.
- Reina, E., Reina, K., & Reina, C. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la Construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(2), 7289-7311. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5868](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5868).
- Rua-Sanchez, L. (2023). Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación Básica elemental. *MQRInvestigar*, 7(1), 1826–1842. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.1826-1842>.
- Sánchez-Pacheco, C. (2021). Gamificación personalizada para fortalecer aprendizajes significativos de la asignatura matemática. *Interconectando Saberes*, (12), 29–37. <https://doi.org/10.25009/is.v0i12.2680>.
- Zambrano-Solórzano, L., Vélez-Loor, J., & Zambrano-Acosta, J. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial. *MQRInvestigar*, 6(4), 24–45. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.24-45>.