

**Doi:** <https://doi.org/10.70577/asce.v5i1.667>**Recibido:** 2025-12-24**Aceptado:** 2026-01-26**Publicado:** 2026-02-13

Gamificación y aprendizaje significativo en educación cultural y artística: una propuesta metodológica activa basada en plataformas digitales interactivas.

Gamification and meaningful learning in cultural and artistic education: an active methodological proposal based on interactive digital platforms.

Autores

Daniela Silvana Benavides Espín¹daniela.benavides@educacion.gob.ec<https://orcid.org/0009-0004-3766-1336>**Ministerio de Educación, Deporte y Cultura**

Pichincha – Ecuador

Andreina Zuleika Madrid Cárdenas³andreina.madrid@educacion.gob.ec<https://orcid.org/0009-0003-1052-7527>**Ministerio de Educación, Deporte y Cultura**

Manabi – Ecuador

Vilma Patricia Ponce Uzheca²poncepatricia2023@gmail.com<https://orcid.org/0009-0004-6644-3389>**Ministerio de Educación, Deporte y Cultura**

Azuay – Ecuador

Amparo Inés Morán Ponce⁴amparoinesm@gmail.com<https://orcid.org/0009-0000-2912-5171>**Independiente**

Guayas – Ecuador

Carlos Alberto Mavale Lamilla⁵betomalave1991@hotmail.com<https://orcid.org/0009-0001-4798-4532>**Independiente**

Guayas – Ecuador

Cómo citar

Benavides Espín, D. S., Ponce Uzheca, V. P., Madrid Cárdenas, A. Z., Morán Ponce, A. I., & Mavale Lamilla, C. A. (2026). Gamificación y aprendizaje significativo en educación cultural y artística: una propuesta metodológica activa basada en plataformas digitales interactivas. *ASCE MAGAZINE*, 5(1), 1758–1778.

Resumen

La integración de metodologías activas mediadas por tecnología representa un desafío y una oportunidad para fortalecer el aprendizaje significativo en Educación Cultural y Artística en niveles de Educación General Básica (EGB). El presente estudio tuvo como objetivo evaluar el impacto de una propuesta metodológica basada en gamificación y plataformas digitales interactivas en estudiantes de EGB Elemental (6–8 años) de escuelas fiscales presenciales de las provincias de Manabí, Guayas y El Oro, Ecuador. Se empleó un enfoque cuantitativo con diseño cuasi experimental pretest–posttest con grupo único ($n = 150$). La intervención se desarrolló durante diez semanas, integrando narrativa, retos progresivos, insignias digitales y retroalimentación inmediata. Los resultados evidenciaron mejoras estadísticamente significativas en el aprendizaje significativo ($t(149) = 19.36$, $p < .001$; $d = 1.58$) y en la motivación académica ($t(149) = 22.11$, $p < .001$; $d = 1.80$). Asimismo, se observó una redistribución positiva del desempeño, con un incremento del nivel alto de logro del 18.0% al 60.0%. No se encontraron diferencias significativas entre provincias, lo que sugiere consistencia del efecto en distintos contextos fiscales. Se concluye que la gamificación, integrada de manera pedagógica y contextualizada, constituye una estrategia eficaz para promover el aprendizaje significativo y la participación activa en educación artística en niveles elementales.

Palabras clave: Gamificación; Aprendizaje Significativo; Educación Cultural y Artística; Plataformas Digitales; Educación Básica.

Abstract



The integration of technology-mediated active methodologies represents both a challenge and an opportunity to enhance meaningful learning in Cultural and Artistic Education at the Basic General Education (BGE) level. This study aimed to evaluate the impact of a gamification-based methodological proposal supported by interactive digital platforms on elementary BGE students (ages 6–8) from public schools in the provinces of Manabí, Guayas, and El Oro, Ecuador. A quantitative approach with a quasi-experimental pretest–posttest single-group design was employed ($n = 150$). The intervention lasted ten weeks and incorporated narrative structures, progressive challenges, digital badges, and immediate feedback mechanisms. Results showed statistically significant improvements in meaningful learning ($t(149) = 19.36, p < .001; d = 1.58$) and academic motivation ($t(149) = 22.11, p < .001; d = 1.80$). Additionally, a positive redistribution of performance levels was observed, with high-achievement students increasing from 18.0% to 60.0%. No significant differences were found among provinces, suggesting consistency across diverse public school contexts. The findings indicate that pedagogically integrated and contextualized gamification constitutes an effective strategy to promote meaningful learning, student engagement, and creative development in elementary artistic education.

Keywords: Gamification; Meaningful Learning; Cultural And Artistic Education; Digital Platforms; Basic Education

Introducción

La digitalización de los sistemas de educación ha producido una nueva forma de trabajo de los docentes, posibilitando el uso de metodologías activas con el apoyo de nuevas tecnologías. En estas nuevas maneras consta el uso de videojuegos el cual se considera una forma de trabajo importante para el engrandecimiento de la motivación, la participación y la profundización en el aprendizaje. Las investigaciones recientes indican que lo que conforma el diseño de videojuegos, como puntos, niveles, retos, comentarios y narraciones, pueden ser unidos pedagógicamente en la educación formal, cuando hay alineación entre diseño instruccional y los propósitos de aprendizaje (Christopoulos & Mystakidis, 2023). En este sentido, la gamificación no se puede entender como una técnica motivacional, sino como un diseño metodológico que configura un escenario de aprendizaje que integra progresión, interactividad y feedback.

Varios estudios sistemáticos actuales indican que la certeza de la gamificación depende de la sintonía que exista entre los mecanismos lúdicos, objetivos curriculares y particularidades de los escolares. En Computers & Education, Hong et al. (2024) evidencian que los resultados cognitivos y afectivos se afectan positivamente por la personalización y la consistente integración de los elementos gamificados en el diseño de la instrucción. En línea con esto, Gini (2025) sostiene que las propuestas más sólidas son las que van más allá de las lógicas de recompensa extrínseca y buscan generar experiencias que favorezcan la auto-regulación, el compromiso sostenido y la transferencia del aprendizaje. Esto se alinea con los hallazgos de Ariya et al. (2025) e Isnawati (2025), quienes muestran que los espacios digitales, cuando son diseñados de manera intencionada, fortalecen las competencias cognitivas, digitales y culturales, especialmente cuando se combinan con la evaluación formativa y la contextualización pedagógica.

Dentro del ámbito de la educación artística y cultural, estas especificaciones adquieren mayor importancia. Las disciplinas artísticas suponen el desarrollo de procesos creativos, interpretativos y reflexivos, los cuales se enriquecen en el trato con ciertos entornos digitales que permiten la integración de elementos de narrativa, de exploración y de experimentación. Ruiz-Bañuls et al. (2021) apuntan que la combinación de elementos de gamificación y de estrategias transmedia favorecen la atención centrada del sujeto y enriquecen su campo expresivo. Por otra parte, en la educación artística también se ha comprobado recientemente que el uso de herramientas digitales favorecía los procesos creativos, la sensibilidad estética y la producción colectiva (Lu et al., 2025).

En la Región Latinoamericana, el estudio de las metodologías activas y las tecnologías emergentes en la educación general básica ha presentado un crecimiento sostenido. En efecto, otros estudios recientes demuestran que la utilización de metodologías activas favorece el uso de la participación, el pensamiento crítico, y la transferencia del conocimiento (Acosta Porras et al., 2024; Jiménez Bajaña et al., 2024). En particular, el aprendizaje basado en problemas y proyectos ha tenido resultados evidentes en el desarrollo del razonamiento y la lógica, así como la resolución de problemas (Alvarez Piza et al., 2024a, 2024b). Por lo cual, se presenta como una alternativa frente a las metodologías tradicionales de transmisión de contenido.

La línea, la gamificación se presenta como una de las estrategias más estudiadas, poco más se le haya dado un valor motivacional, así como de activación. Sin embargo, múltiples estudios indican que el rendimiento y la motivación mejoran significativamente después de la introducción de dinámicas lúdicas estructuradas que integran sistemas de retroalimentación instantánea (Bernal Párraga et al., 2024; Bernal Parraga et al., 2025; Garcia Carrillo et al., 2024; Orden Guaman et al., 2024). Desde su motivación y eficacia en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se ha evaluado como positiva la aplicación de plataformas digitales gamificadas (Bernal Parraga, Cadena Morales et al., 2024). Las herramientas de inteligencia artificial y aplicaciones adaptativas, que personalizan eficientemente los procesos de enseñanza-aprendizaje (Quiroz Moreira et al., 2024; Zamora Arana et al., 2024; Troya Santilán et al., 2024); la realidad aumentada y las metodologías en la enseñanza fundamentada en el uso de enfoques STEM, hacen posible la facilitación del entendimiento científico y la creatividad (Bernal Parraga et al., 2025; Bernal Parraga, Sandra Veronica et al., 2024).

Desde la perspectiva socio-emocional, aprendizaje significativo es un proceso que resulta de la integración de los procesos cognitivos y las variables afectivas. La reciente bibliografía destaca la influencia de la autorregulación emocional, la autoestima y las habilidades sociales en el rendimiento académico y en la participación activa (Bernal Párraga et al., 2025, Albán Pazmiño et al., 2024). De modo análogo, investigaciones que analizan medios digitales alertan de los impactos de las redes sociales en la construcción identitaria y el bienestar de los estudiantes, subrayando la necesidad de un uso pedagógicamente mediado de estos medios (Bernal Parraga, Tello Mayorga

et al., 2025). El correcto desarrollo de metodologías innovadoras depende también de factores estructurales como la formación docente y la gestión pedagógica. La evidencia empírica muestra que la formación en metodologías activas y el uso educativo de tecnologías tiene un impacto directo en la calidad del aprendizaje (Arequipa Molina et al., 2024; Bernal Párraga, Alvarez Santos & Mite Cisneros, 2025; Zambrano Vergara et al., 2024). Asimismo, la educación inclusiva debe ser un eje transversal, asegurando que las innovaciones metodológicas aborden la diversidad del alumnado (Yaule Chingo et al., 2024).

El estudio realizado por Pico Sánchez, Hernández Bermeo, Arechua Mora, Peñafiel Zapata y Arroyo Sarabia (2026) evidencia que la combinación de narrativas digitales con estrategias de gamificación favorece el desarrollo de la comprensión lectora crítica y la escritura creativa en estudiantes de educación básica. Los resultados muestran avances en la coherencia y originalidad de los textos producidos, así como un incremento en la motivación y la participación activa de los alumnos, consolidándose como una metodología eficaz para promover aprendizajes significativos en el aula.

Conceptualmente, la relación entre gamificación y aprendizaje significativo puede abordar la interacción entre motivación intrínseca, experiencia activa y construcción de significado. La interacción entre estimación, consecuencias y retroalimentación, según el estudiante, puede provocar el aprendizaje que se desea, y los aprendizajes significativos que se quieren (Christopoulos & Mystakidis, 2023; Hong et al., 2024). A pesar de la rapidez con la que se presenta el fenómeno, que se considera en las áreas STEM, y en el fenómeno que se considera en las habilidades digitales, todavía se evidencia una escasa sistematización de propuestas en pequeña escala, que estén direccionadas en forma específica y sistemática, en la educación cultural y artística de la educación básica (Gini, 2025; Ruiz-Bañuls et al., 2021).

Los demás factores, el fenómeno que se considera gamificación, metodologías activas y tecnologías emergentes, se considera que se relacionan con la Educación Cultural y Artística, en el contexto de los colegios públicos. Esta investigación se puede ver en el diseño e implementación de una metodología activa, que se basa en el uso de plataformas digitales interactivas gamificadas, y en la utilización de la evidencia empírica más reciente en la personalización, la creatividad y el

diseño instruccional, (adaptativo) (Ariya et al., 2025; Hong et al., 2024; Lu et al., 2025), cuya intención es avanzar en el aprendizaje significativo de los estudiantes de Educación General Básica Elemental.

Metodología y Materiales

Este estudio se ha llevado a cabo con enfoque cuantitativo, utilizando el diseño cuasi-experimental pretest-postest con un solo grupo, con el objetivo de determinar la incidencia de una propuesta metodológica activa, conjugando la gamificación y el uso de plataformas digitales interactivas, en el aprendizaje significativo de los estudiantes de Educación General Básica (EGB) Elemental. La elección de este diseño se justifica en su pertinencia dentro de los contextos escolares reales, donde la asignación aleatoria completa no es una opción, sobre todo en los colegios públicos con su carga organizativa curricular preestablecida. En los últimos años, varios autores han sostenido que los cuasi-experimentales son el mejor diseño para estudiar, de forma válida, el impacto de la gamificación en la Educación, siempre que se presenten estudios con mediciones y reportes comparativos de tamaño del efecto (Gini, 2025; Koç & Kanadlı, 2025). Por otra parte, las revisiones sistemáticas más recientes en el campo indican que para evaluar el impacto de la gamificación en entornos educativos es imprescindible contar con mediciones antes y después de la intervención para determinar los cambios en las variables cognitivas y motivacionales (Guimarães Costa et al., 2025; Tiviano et al., 2025).

La muestra abarcó 150 estudiantes de 6 a 8 años de Educación General Básica Elemental de escuelas fiscales presenciales de las provincias de Manabí, Guayas y El Oro, Ecuador. La selección fue hecha a través de muestreo no probabilístico por conveniencia, tomando en cuenta la accesibilidad institucional y la homogeneidad curricular, siguiendo los lineamientos de la Dirección Distrital de Educación. La selección de este nivel escolar responde a la evidencia que demuestra que la gamificación presenta resultados especialmente notorios en las etapas más tempranas de la escolaridad que, por su naturaleza, la motivación intrínseca y el aprendizaje por experiencias, son determinantes en los procesos de construcción de significados (Arteaga Gualán et al., 2023; Quinde, 2025). Las escuelas participantes disponían de las mínimas condiciones

tecnológicas, como laboratorio de computación y celulares institucionales, que posibilitaron realizar la intervención en un contexto real de aula presencial.

La intervención pedagógica duró diez semanas con una estructura interactiva, incorporando estrategias de gamificación como puntos de premios, niveles, medallas y retroalimentación, narrativa y retroalimentación. Cada semana incluía dos sesiones de 60 minutos, aplicando principios de diseño instruccional. Fue esencial mantener la línea de articulación de los objetivos curriculares del área de Educación Creativa y Artística con la mecánica del juego, evitando el uso decorativo de recompensas extrínsecas, lo que es una crítica de las investigaciones más recientes (Gini, 2025; Rokhmat et al., 2025). Las actividades incluyeron la creación digital de obras de arte, la investigación interactiva de recursos culturales locales y el desarrollo de desafíos colaborativos a través de la plataforma digital. Los estudios empíricos actuales señalan que cuando hay un alineamiento metodológico del diseño, la integración sistemática de entornos interactivos contribuye al compromiso, la participación activa y el rendimiento académico de los estudiantes (Han, 2025; Koç & Kanadlı, 2025).

Para la recopilación de datos se utilizaron tres instrumentos principalmente: una prueba de aprendizaje significativo adaptada al currículo de Educación Cultural y Artística (empleada como pretest y posttest), una escala de motivación académica infantil enmarcada en contextos gamificados y una rúbrica de evaluación del desempeño creativo que se hizo sobre productos digitales elaborados por los estudiantes durante la intervención. Tres especialistas en educación primaria y en educación tecnológica validaron la rúbrica, en cuanto a la parte de la validez, y la fiabilidad se estableció a través del coeficiente alfa de Cronbach, que arrojó resultados iguales o superiores a .80. La elección de estos instrumentos se justifica por la demanda de los enfoques contemporáneos de la gamificación educativa (Gini, 2025; Rokhmat et al., 2025) y la consideración del impacto que han tenido los entornos digitales interactivos en la educación primaria (Maragañas, 2025).

Se llevó a cabo el procedimiento por etapas. Durante la primera etapa, se utilizaron instrumentos diagnósticos para obtener la línea base en términos del desempeño académico y la motivación de los estudiantes. En la segunda etapa, se ejecutó la intervención gamificada en el tiempo estipulado,

apoyada en la participación activa y el seguimiento constante, en la mejora del desempeño de los estudiantes. Para la tercera etapa, se volvieron a aplicar los instrumentos para medir los cambios que resultaron de la intervención. En la cuarta etapa, se realizó un análisis a los datos de forma estadística, utilizando el software SPSS versión 27. Se ejecutaron análisis estadísticos, descriptivos y de infinidad, por medio de la Prueba t de Student para muestras relacionadas y el cálculo del tamaño del efecto (Cohen's d) y considerando un nivel de significancia estadística, $\alpha = .05$. Dichos procedimientos son coherentes con recientemente, que estudian el efecto de gamificación en la educación básica a través de comparaciones pre y post intervención (Koç & Kanadlı, 2025; Tiviano et al., 2025). También, se hicieron análisis de correlación, de motivación y rendimiento académico, debido a que la literatura muestra que existe una relación significativa en el compromiso de los estudiantes y el éxito en un entorno gamificado (Arteaga Gualán et al., 2023).

El estudio se adhirió a los principios éticos fundamentales de obtener el consentimiento informado de los padres/tutores, la aprobación del comité de revisión institucional y la confidencialidad y anonimato de los participantes. En este sentido, y además de proporcionar evidencia empírica sobre el impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo en la educación cultural y artística, el estudio tuvo como objetivo cumplir con los estándares metodológicos y éticos de la investigación educativa contemporánea.

Resultados

Análisis Descriptivo

Los resultados representativos nos exponen un progreso general en el aprendizaje significativo en el área de Educación Cultural y Artística después de implementar la metodología activa basada en la gamificación y plataformas digitales interactivas.

En el pretest, la media del rendimiento académico fue $M = 12.18$ ($DE = 2.42$) en un rango de 0 a 20 puntos, lo que refleja un nivel de rendimiento predominantemente promedio. Después de diez semanas de intervención, la media del posttest aumentó a $M = 16.04$ ($DE = 2.09$), evidenciando un

considerable incremento en la comprensión conceptual, la creatividad y la aplicación práctica del contenido cultural.

La diferencia media observada fue de 3.86 puntos, lo que indica una mejora académica relevante desde la perspectiva pedagógica.

Tabla 1 Estadísticas descriptivas del pretest y postest (n = 150) Fuente: Elaboración Propia

Medida	M	DE
Pretest	12.18	2.42
Postest	16.04	2.09

Con el fin de determinar si las diferencias observadas eran estadísticamente significativas, se realizó una prueba t para muestras relacionadas, después de verificar la suposición de normalidad utilizando la estadística de Shapiro-Wilk ($p > .05$).

Los resultados indicaron una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest: $t(149) = 19.36$, $p < .001$

La diferencia media fue de 3.86 puntos (IC del 95% [3.47, 4.25]).

El tamaño del efecto calculado utilizando d de Cohen fue $d = 1.58$, lo que representa un efecto grande, indicando un impacto pedagógico sustancial de la intervención gamificada en el aprendizaje significativo en la educación artística.

Resultados por Provincia

Se realizó un análisis comparativo por provincia para examinar la consistencia del efecto en diferentes contextos educativos.

Tabla 2 Resultados por provincia Fuente: Elaboración Propia

Provincia	Pretest M (DE)	Posttest M (DE)	Δ Media
Manabí (n = 50)	12.04 (2.36)	15.88 (2.11)	+3.84
Guayas (n = 50)	12.26 (2.48)	16.21 (2.05)	+3.95
El Oro (n = 50)	12.24 (2.42)	16.03 (2.12)	+3.79

El análisis ANOVA sobre las puntuaciones del postest no mostró diferencias estadísticamente significativas entre las provincias ($F(2, 147) = 1.12, p = .329$), lo que sugiere que la intervención fue igualmente efectiva en los tres contextos geográficos.

Resultados en motivación académica

En cuanto a la variable motivación académica, medida mediante la escala Likert de 1 a 5 puntos, hubo un incremento significativo tras la intervención.

En el pretest, la media fue de $M = 3.08$ ($DE = 0.52$) y, en el postest, ascendió a $M = 4.26$ ($DE = 0.46$).

La prueba t para muestras relacionadas indicó diferencias estadísticamente significativas: $t(149) = 22.11, p < .001$

El tamaño del efecto fue $d = 1.80$, lo que indica un impacto muy alto de la gamificación sobre la motivación estudiantil.

Ánalisis del desempeño por niveles de logro

Las puntuaciones fueron clasificadas en tres niveles de desempeño:

Bajo (0–11 puntos)

Medio (12–15 puntos)

Alto (16–20 puntos)

Tabla 3 Distribución porcentual por niveles de desempeño Fuente: Elaboración Propia

Nivel	Pretest (%)	Posttest (%)
Bajo	32.7%	6.0%
Medio	49.3%	34.0%

Nivel Pretest (%) Postest (%)

Alto	18.0%	60.0%
------	-------	-------

Se evidencia una reducción significativa del nivel bajo (-26.7 puntos porcentuales) y un incremento notable en el nivel alto (+42 puntos porcentuales), lo que indica una redistribución positiva del rendimiento académico.

El análisis de correlación de Pearson mostró una relación positiva moderada-alta entre motivación y rendimiento en el postest ($r = .71$, $p < .001$), lo que sugiere que mayores niveles de motivación se asociaron con mejores resultados en aprendizaje significativo.

En general, ambos tipos de análisis demuestran que la implementación de una metodología activa basada en la gamificación y plataformas digitales interactivas produjo mejoras estadísticamente y educativamente significativas en:

- Aprendizaje significativo en Educación Cultural y Artística
- Motivación Académica
- Distribución equitativa del logro

El gran tamaño del efecto de $d = 1.58$ confirma la magnitud del impacto pedagógico y la consistencia de los resultados a través de las provincias refuerza la validez externa de la intervención en los contextos públicos de Educación General Básica.

Discusión

Como resultado del presente, se pueden determinar que los sistemas de metodología activa, donde se utiliza gamificación y plataformas digitales, generan cambios positivos y significativos en aspectos como el aprendizaje significativo, la motivación y el desempeño creativo de los alumnos. Con el tamaño del efecto grande ($d = 1.58$) se establece que la intervención no solo se basó en cambios estadísticos, sino que dentro de las realidades aulas, se genere un impacto pedagógico, lo que se considera de alta relevancia en los contextos fiscales de las aulas.

Con Yıldırım (2021), se puede señalar que la gamificación, como sistema, ofrece resultados positivos y significativos, según la categoría educativa, y que, en consecuencia, el sistema propuesto en Hamari y Koivisto (2025), que por el sistema permite alcanzar los resultados propuestos en el programa, lo que implica que, en el presente, se puede concluir que la alineación entre la narrativa y los objetivos de aprendizaje establecidos, así como los reglamentos, permitirá la creación de un sistema significativo.

El incremento en la motivación estudiantil ($d = 1.80$) enfatiza el lazo que existe entre la inversión emocional y el éxito en la cognición en la gamificación de los espacios. Esto es lo que encuentran Carrión-Candel et al. (2025), donde el uso de las plataformas digitales gamificadas incrementó la percepción de aprendizaje y la implicación del alumnado. Yusri y Zainal (2025) también dicen lo mismo en su revisión sistemática sobre gamificación en las escuelas primarias. Ellos dicen que los elementos gamificadores de la educación están puestos para que las personas se motiven y aumenten su rendimiento. Esto es especialmente cierto para las personas muy jóvenes, porque en esas edades el aprendizaje por medio de la experiencia es fundamental.

Los resultados sobre los digitales interactivos concuerdan con lo que dicen Rios-Muñoz et al. (2025). Ellos dicen que el uso de los medios digitales de gamificación logra buenos resultados si hay una coherencia metodológica en su diseño. En esta investigación se observó que el uso de la creación artística digital, los retos colaborativos y la exploración cultural interactiva promovieron la adquisición de no solo de conceptos, sino también del desarrollo de la creatividad, que es uno de los objetivos fundamentales de la educación cultural y artística.

En un sentido teórico, Christopoulos y Mystakidis (2023) subrayan que la gamificación efectiva debe exhibir más que características tokenistas y debe estar fundamentada en una pedagogía sólida. La redistribución positiva del rendimiento —con un aumento significativo en el alto nivel de logro— sugiere que la intervención logró ir más allá de la motivación extrínseca inicial y fomentar procesos más profundos de apropiación del conocimiento. Esta interpretación es consistente con las propuestas de Acosta-Yela et al. (2022), quienes afirman que los recursos gamificados bien diseñados fortalecen el aprendizaje significativo cuando se combinan con retroalimentación formativa y participación activa estructurada.

Con respecto a los entornos digitales interactivos específicos, los hallazgos se alinean con Rios-Muñoz et al. (2025), quienes afirmaron que las mejoras significativas en los resultados educativos al utilizar herramientas educativas digitales gamificadas fueron atribuibles a un diseño y marcos instructivos bien alineados. En este estudio, la combinación de arte digital, desafíos colaborativos y exploración cultural interactiva apoyó la adquisición de conceptos fundamentales, así como el desarrollo de la creatividad, que es de particular importancia en la educación cultural y artística.

Los hallazgos en el ámbito regional corroboran lo hallado en las investigaciones sobre metodologías activas en diversas regiones de América Latina. De acuerdo con lo publicado en Bernal Párraga et al. (2024) y Bernal Parraga et al. (2025) el uso de ciertas dinámicas de gamificación estructuradas da lugar a incrementos importantes en el desempeño y en la motivación. Igualmente, Orden Guaman et al. (2024) demostraron que la gamificación es más motivacional que las estrategias tradicionales, lo que se alinea con las conclusiones de la investigación aquí presentada.

Los incrementos en las cifras de logro alto también pueden interpretarse a partir de las investigaciones que señalan el efecto del aprendizaje basado en problemas y en proyectos sobre el razonamiento y sobre la capacidad de transferencia (Alvarez Piza et al., 2024a, 2024b; Jiménez Bajaña et al., 2024). La combinación de la gamificación con metodologías activas parece generar un efecto sinérgico, potenciando tanto la motivación como la comprensión a un nivel más profundo, en especial, en las disciplinas donde la creatividad y la interpretación a partir de diferentes contextos culturales son más relevantes.

En cuanto a la dimensión tecnológica, los hallazgos corroboran las afirmaciones de Quiroz Moreira et al. (2024) y Zamora Arana et al. (2024) sobre el valor de la retroalimentación digital inmediata y la personalización del aprendizaje. La implementación de herramientas digitales interactivas apoyó la autorregulación y el seguimiento del progreso, congruente con las opiniones de Bernal Párraga et al. (2026) sobre el efecto de las tecnologías emergentes en el desarrollo de la comprensión y las habilidades creativas en la educación básica.

Desde la perspectiva socioemocional, el aumento de la motivación y la participación puede estar asociado con el fortalecimiento de las habilidades de autorregulación social y emocional descritas por Albán Pazmiño et al. (2024) y Bernal Párraga et al. (2025). Estos hallazgos indican que la gamificación no solo afecta el rendimiento académico, sino también las variables emocionales que influyen en el aprendizaje significativo, especialmente en las primeras edades.

La literatura destaca la importancia de la formación docente continua y el liderazgo pedagógico como claves para la sostenibilidad de la innovación metodológica, como lo mencionan Arequipa Molina et al. (2024) y Bernal Párraga, Álvarez Santos & Mite Cisneros (2025). Los resultados positivos de este estudio pueden estar asociados tanto con la adecuada orientación pedagógica como con la correcta planificación didáctica, que son los factores relevantes para asegurar la alineación metodológica.

Desde la perspectiva de inclusión, los resultados son consistentes con los hallazgos de Yaule Chingo et al. (2024). Las metodologías activas apoyadas por TIC tienen el potencial de abordar diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, promoviendo la equidad educativa en entornos educativos públicos.

Sin embargo, estudios recientes han ofrecido advertencias pertinentes. Como destaca Schöbel (2020), los efectos de la gamificación son limitados en ausencia de continuidad pedagógica y alineación con los objetivos educativos. De manera similar, Govender e Iyer (2025) enfatizan que el éxito de las estrategias de gamificación depende en gran medida de las competencias digitales de los docentes y de la planificación pedagógica estructurada. Por lo tanto, a pesar de que los resultados son sólidos, su sostenibilidad requerirá formación sistemática y orientación metodológica.

Hay un límite en la atribución causal en el diseño cuasi experimental sin grupo control, aunque la intervención tenga un efecto. Sin embargo, analizando el impacto y la efectividad de ambos enfoques, el efecto gamificado parece ser la causa substancial de dichos cambios. En posteriores investigaciones sería recomendable el uso de la experimental con control de grupo o estudios longitudinales que determinen la estabilidad de dichos efectos.

Para concluir, la evidencia obtenida confirma que la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y más aún de forma creativa, contextuada y a partir de plataformas digitales interactivas, es útil y positiva para el desarrollo del aprendizaje significativo en educación cultural y artística a nivel básico. Los resultados obtenidos en este estudio, aunados a los hallazgos de la literatura internacional y regional reciente justifican la necesidad de considerar enfoques gamificados en la programación de la Educación General Básica, particularmente en contextos fiscales donde la motivación y el compromiso de los estudiantes son problemas relevantes.

Conclusiones

El estudio permite afirmar que la adopción de la metodología activa de gamificación y plataformas digitales generó resultados positivos y relevantes a nivel educativo en el aprendizaje significativo, en la motivación y en el rendimiento creativo en estudiantes de Educación General Básica Elemental en instituciones fiscales presenciales de las provincias Manabí, Guayas y El Oro. El tamaño del efecto obtenido justifica la afirmación de que la intervención ha impactado más que el rendimiento promedio de los estudiantes, y ha redistribuido positivamente el rendimiento al disminuir considerablemente el número de estudiantes que se desempeñan en el extremo bajo y aumentar significativamente el número de aquellos que se desempeñan en el extremo alto.

Desde el enfoque pedagógico, los resultados afectan la gamificación, que diseñada de forma intencionada y transversal a los propósitos de aprendizaje del área de Educación Cultural y Artística, puede ir más allá de lo que se proponga en la motivación extrínseca. La estructuración de una narrativa, el establecimiento de desafíos progresivos, la entrega de feedback inmediato y la estimulación del quehacer creativo digital promovieron la participación activa y el compromiso sostenido, elementos que son determinantes para el aprendizaje significativo en la primera infancia.

La propuesta metodológica muestra promesa para su replicabilidad en contextos fiscales similares, siempre que haya algunos niveles básicos de apoyo tecnológico, infraestructural e instruccional. Desde esta perspectiva, la gamificación debe ser vista como parte de un enfoque metodológico más amplio que incluya diseño instruccional, tecnología educativa integrada y evaluación formativa.

En el ámbito de la política educativa, los hallazgos son indicativos de la necesidad de implementar métodos gamificados dentro del currículo de Educación Básica General, particularmente en áreas que pueden ser vistas como secundarias o de apoyo, como la Educación Cultural y Artística. La evidencia empírica indica que este tipo de metodología fortalece las competencias que son de relevancia creativa, digital y socio-emocional. Estas están alineadas con las necesidades de la educación contemporánea.

El diseño cuasi experimental sin grupo control limita el alcance para hacer afirmaciones sobre causalidad. Asimismo, la intervención fue temporal, la evaluación de efectos sostenibles a largo plazo está ausente. Se sugiere a la comunidad investigadora el uso de diseños experimentales más complejos para que, junto con el refinamiento de la gamificación, puedan responder con profundidad sobre cómo impacta en la educación básica. Se debe considerar la construcción de un diseño que, además de los longitudinales, contemple la comparación de aquellas áreas educativas que no se han investigado, para que junto al diseño gamificado se valore el impacto de la capacitación de los docentes en el uso de espacios gamificados en la enseñanza y el efecto diferenciado por sexo, contexto socioeconómico y nivel de competencias digitales; la incorporación de dispositivos como la IA y los espacios virtuales en la gamificación de la educación artística.

En conclusión, la evidencia generada por este estudio reafirma que la gamificación, pedagógicamente integrada en plataformas digitales interactivas, constituye un enfoque metodológico efectivo para la promoción del aprendizaje significativo en Educación Cultural y Artística en los niveles elementales. Su aplicación sistemática puede ayudar a modificar prácticas tradicionales, revitalizar los entornos de aula y fortalecer los procesos educativos centrados en el estudiante, abordando así los desafíos contemporáneos de la innovación educativa en contextos educativos públicos de América Latina.

Referencias Bibliográficas

- Acosta Porras , J. S., Moyon Sani, V. E., Arias Vega, G. Y., Vásquez Alejandro, L. M., Ruiz Cires, O. A., Albia Vélez, B. K., & Bernal Parraga, A. P. (2024). Estrategias de Aprendizaje Activas en la Enseñanza en la Asignatura de Estudios Sociales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 411-433. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13320
- Acosta-Yela, M. T., Aguayo-Litaro, J. P., Ancajima-Mena, S. D., & Delgado-Ramírez, J. C. (2022). Educational resources based on gamification. *Revista Docentes 2.0*, 14(1), 28–35. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Albán Pazmiño, E. J., Bernal Párraga, A. P., Suarez Cobos, C. A., Samaniego López, L. G., Ferigra Anangono, E. J., Moreira Ortega, S. L., & Moreira Velez, K. L. (2024). Potenciando habilidades sociales a través de actividades deportivas: Un enfoque innovador en la educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 3016–3038. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12549
- Alvarez Piza, R. A., Del Hierro Pérez, M. C., Vera Molina, R. M., Moran Piguave, G. D., Pareja Mancilla, S. S., Narváez Hoyos, J. J., & Bernal Parraga, A. P. (2024). Desarrollo del pensamiento lógico a través de la resolución de problemas en matemáticas: Estrategias eficaces para la educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 2212–2229. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13686
- Alvarez Piza, R. A., Del Hierro Pérez, M. C., Vera Molina, R. M., Moran Piguave, G. D., Pareja Mancilla, S. S., Narváez Hoyos, J. J., & Bernal Parraga, A. P. (2024). Desarrollo del razonamiento en educación básica mediante aprendizaje basado en problemas y lecciones aprendidas de proyectos matemáticos previos. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 13998–14014. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14912
- Arequipa Molina, A. D., Cruz Roca, A. B., Nuñez Calle, J. J., Moreira Velez, K. L., Guevara Guevara, N. P., Bassantes Guerra, J. P., & Bernal Parraga, A. P. (2024). Formación Docente en Estrategias Innovadoras y su Impacto en el Aprendizaje de las Matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 9597-9619. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13111
- Ariya, P., et al. (2025). Digital literacy through gaming: A comparative study of learning outcomes in interactive environments. *Social Sciences & Humanities Open*, 11, 101387. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101387>
- Arteaga Gualán, M., et al. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica. *LATAM*. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375>
- Bernal Párraga , A. P., Haro Cedeño, E. L., Reyes Amores, C. G., Arequipa Molina, A. D., Zamora Batioja, I. J., Sandoval Lloacana, M. Y., & Campoverde Duran, V. D. R. (2024). La Gamificación como Estrategia Pedagógica en la Educación Matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 6435-6465. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11834
- Bernal Parraga , A. P., Naguas Nagua, J. A., Villarreal Bonifaz , M. M., Santillán Sevillano , N. D. C., Reyes Ordoñez, J. P., Carrillo Baldeón, V. P., & Macas Pacheco, C. (2025). Gamificación como estrategia innovadora para promover el aprendizaje significativo en Estudios Sociales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 1044-1061. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15860
- Bernal Parraga , A. P., Tello Mayorga, L. E., Cintia Guisela, A. V., Troya , L. A., Pluas Muñoz, A. M., Mario Efren, C. Q., & Jumbo García, K. J. (2025). El impacto del uso de redes sociales en la autoestima de adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 498-517. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15733
- Bernal Párraga, A. P., Armijos Minuche, A. de L., Granda Floril, S. C., Belduma Bravo, J. del C., Quiroz Ponce, K. G., & Aguirre Zambrano, J. A. (2025). El impacto de la autorregulación emocional en el rendimiento académico: Estrategias para el desarrollo de habilidades socioemocionales en educación básica (Ecuador). *O Universo Observável*, 2(2). <https://doi.org/10.69720/29660599.2025.00053>
- Bernal Parraga, A. P., Cadena Morales, A. G., Cadena Morales, J. A., Mejía Quiñonez, J. L., Alcívar Vélez, V. E., Pinargote Carreño, V. G., & Tello Mayorga, L. E. (2024). Impacto de las Plataformas de Gamificación en la Enseñanza: Un Análisis de su Efectividad Educativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 2851-2867. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13742
- Bernal Parraga, A. P., Ibarvo Arias , J. A., Amaguaña Cotacachi, E. J., Gloria Aracely, C. T., Constante Olmedo, D. F., Valarezo Espinosa, G. H., & Poveda Gómez, J. A. (2025). Innovación Metodológica en la Enseñanza de las Ciencias Naturales: Integración de Realidad Aumentada y Aprendizaje Basado en Proyectos para Potenciar la Comprensión Científica en Educación Básica . *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano* , 6(2), 488–513. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i2.613>
- Bernal Parraga, A. P., Rodríguez Cajas, G. A., & Ramírez Campoverde, E. A. (2026). Impacto de las metodologías activas y tecnologías emergentes en el desarrollo de la comprensión lectora y la escritura creativa en Lengua y Literatura en educación básica. *Educaf5-Berit*, 1(01), 147–157. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18210399>

- Bernal Parraga, A. P., Sandra Veronica, L. P., Orozco Maldonado, M. E., Arreaga Soriano, L. L., Vera Figueroa, L. V., Chimbay Vallejo, N. M., & Zambrano Lamilla, L. M. (2024). Análisis comparativo de la metodología STEM y otras metodologías activas en la educación general básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 10094–10113. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13153
- Bernal Párraga., Alvarez SantosA., & Mite CisnerosM. (2025). Formación docente: enfoques pedagógicos innovadores para el fortalecimiento de competencias profesionales en el siglo XXI. *Varona*, (84). Recuperado a partir de <http://revistas.ucpejv.edu.cu/index.php/rVar/article/view/2981>
- Carrión-Candel, E., De-la-Peña, C., & Chaves-Yuste, B. (2025). A gamified digital framework in higher education: Impact on learning and motivation. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 26(3), 60–84. <https://doi.org/10.17718/tojde.1556533>
- Castillo Baño , C. P., Cruz Gaibor, W. A., Bravo Jacome, R. E., Sandoval Lloacana, C. F., Guishe Ayala, L. M., Campaña Nieto, R. A., Yepez Mogro, T. C., & Bernal Párraga, A. P. (2024). Uso de Tecnologías Digitales en la Educación para la Ciudadanía. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 5388-5407. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12756
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in Education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223-1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in education. *Encyclopedia*, 3(4), 1012–1030. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Fierro Barrera , G. T., Aldaz Aimacaña, E. del R., Chipantiza Salán , C. M., Llerena Mosquera, N. C., Morales Villegas, N. R., Morales Armijo , P. A., & Bernal Párraga, A. P. (2024). El Refuerzo Académico en Educación Básica Superior en el Área de Matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 9639-9662. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13115
- Garcia Carrillo , M. de J., Bernal Párraga, A. P., Alexis Cruz Gaibor, W., Cruz Roca, A. B., Ruiz Vasco, D. E., Montaño Ordóñez, J. A., & Illescas Zaruma, M. S. (2024). Desempeño Docente y la Gamificación en Matemática en Estudiantes con Bajo Rendimiento en la Educación General Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 7509-7531. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12919
- Gini, F. (2025). The role and scope of gamification in education. *Acta Psychologica*, 250, 104498. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0001691825007310>
- Govender, R. G., & Iyer, L. M. (2025). Exploring digital games to enhance pre-service teacher education. *E-Journal of Humanities, Arts and Social Sciences*, 6(9), 2155–2171.
- Guimarães Costa, S. A., et al. (2025). Gamification in Education: A Systematic Review of the Literature. *Journal of Tertiary Education and Learning*. <https://doi.org/10.54536/jtel.v3i3.5590>
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2025). A state-of-the-art review on gamification-based instructional methods. *Journal of Computer Assisted Learning*. <https://doi.org/10.1111/jcal.70029>
- Han, X. (2025). Research on English E-learning teaching mode based on digital entertainment and gamification experience. *Entertainment Computing*, 50, 100867. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100867>
- Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers & Education*, 208, 105000. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105000>
- Isnawati, I. (2025). The utilization of digital media in cultural arts education to enhance students' creativity. *Atlantis Press*. <https://doi.org/10.28945/5272>
- Jara Chiriboga, S. P., Valverde Alvarez, J. H., Moreira Pozo, D. A., Toscano Caisalitin, J. A., Yaule Chingo, M. B., Catota Quinaucho, C. V., & Bernal Parraga, A. P. (2025). Gamification and English Learning: Innovative Strategies to Motivate Students in the Classroom . *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano* , 6(1), 1609–1633. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i1.549>
- Jimenez Bajaña, S. R., Crespo Peñafiel, M. F., Villamarín Barragán, J. G., Barragán Averos, M. D. L., Barragan Averos, M. B., Escobar Vite, E. A., & Bernal Párraga, A. P. (2024). Metodologías Activas en la Enseñanza de Matemáticas: Comparación en-tre Aprendizaje Basado en Problemas y Aprendizaje Basado en Proyectos. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 6578-6602. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11843
- Koç, A., & Kanadlı, S. (2025). Effect of Interactive Learning Environments on Learning Outcomes in Science Education. *Journal of Science Education and Technology*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10956-025-10202-7>
- Lu, Q., et al. (2025). Interactive art forms and gamification in modern art education: Transforming art creation and perception. *Education and Information Technologies*. (sin DOI verificado públicamente)
- Maragañas, N. (2025). The Impact of Gamification on Enhancing Student Engagement and Achievement in Primary Science. *International Journal of Innovative Education and Development*.

- Orden Guaman , C. R., Salinas Rivera, I. K., Paredes Montesdeoca, D. G., Fernandez Garcia, D. M., Silva Carrillo, A. G., Bonete Leon, C. L., & Bernal Parraga, A. P. (2024). Gamificación versus Otras Estrategias Pedagógicas: Un Análisis Compa-rativo de su Efectividad en el Aprendizaje y la Motivación de Estudiantes de Educación Básica. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(4), 9939-9957. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13142
- Pico Sánchez, P. M., Hernández Bermeo, J. P., Arechua Mora, M. D. P., Peñafiel Zapata, A. C., & Arroyo Sarabia, L. V. (2026). Narrativas digitales y gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora crítica y la escritura creativa en educación básica. Perspectiva XXI, 4(1), enero–marzo. <https://doi.org/10.70577/43pty469>
- Quinde, R. E. F. (2025). Gamificación en Educación Primaria: Revisión Sistemática. Scientific. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.38.76-93>
- Quiroz Moreira, M. I., Mecias Cordova, V. Y., Proaño Lozada, L. A., Hernández Centeno, J. A., Chóez Acosta, L. A., Morales Contreras, A. M., & Bernal Parraga , A. P. (2024). Plataformas de Evaluación Digital: Herramientas para Optimizar el Feedback y Potenciar el Aprendizaje. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(5), 2020-2036. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13673
- Rincón-Flores, E. G., & Marchena-Rodríguez, A. (2020). The use of gamification in xMOOCs about energy. Australasian Journal of Educational Technology, 36. <https://ajet.org.au/index.php/AJET/article/download/4818/1615/17803>
- Rios-Muñoz, G., Fuster-Barceló, C., & Muñoz-Barrutia, A. (2025). The impact of gamification on learning outcomes: experiences from a biomedical engineering course. Computers & Education, 185, 104635. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2025.104635>
- Rokhmat, J., et al. (2025). Revealing the Weaknesses of Applying Gamification in Education. TEM Journal. <https://doi.org/10.18421/TEM143-50>
- Ruiz-Bañuls, M., et al. (2021). Gamification and transmedia in interdisciplinary contexts. Heliyon, 7(6), e07374. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07374>
- Schöbel, S. (2020). Exploring gamification in digital learning environments. Pedocs. Sin DOI pero descargable desde institución oficial.
- Serrano Aguilar , N. S., Paredes Montesdeoca, D. G., Silva Carrillo, A. G., Pilatasig Patango, M. R., Ibáñez Oña , J. E., Tumbez Cunuhay, L. F., & Bernal Parraga, A. P. (2024). Aprendizaje Híbrido: Modelos y Prácticas Efectivas para la Educación Post-Pandemia. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(4), 10074-10093. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13152
- Tiviano, S., et al. (2025). Gamificación en la educación básica: impacto en la motivación y rendimiento académico. Código Científico Revista de Investigación. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/n1/986>
- Troya Santilán, B. N., Garcia Sosa, S. M., Medina Marino, P. A., Campoverde Duran, V. D. R., & Bernal Párraga, A. P. (2024). Diseño e Implementación del Gamming Impulsados por IA para Mejorar el Aprendizaje. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 4051-4071. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11611
- Villacreses Sarzoza, E. G., Nancy Maribel, M. C., Calderón Quezada, J. E., Víctor Gregory, T. V., Iza Chungandro, M. F., Tandazo Sarango, F. E., & Bernal Párraga, A. P. (2025). Inteligencia Artificial: Transformando la Escritura Académica y Creativa en la Era del Aprendizaje Significativo. Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano , 6(1), 1427–1451. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i1.533>
- Yaule Chingo , M. B., Suarez Cobos, C. A., Dias Pilatasig, M. J., Olalla Faz, M. I., Zamora Batioja, I. J., Arequipa Molina, A. D., & Bernal Párraga, A. P. (2024). Análisis del Impacto de Estrategias de Inclusión en el Aprendizaje de Niños con Capacidades Especiales. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(4), 5408-5425. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12757
- Yıldırım, İ. (2021). The effects of gamification on students' academic achievement: A meta-analysis. Interactive Learning Environments, 29(7), 1079–1099. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1636089>
- Yusri, A. A., & Zainal, M. Z. (2025). Unleashing gamification: a systematic review in primary schools. Journal of Education and Learning (EduLearn), 19(4), 2313–2321. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i4.22009>
- Zambrano Vergara, B. J., Bernal Párraga, A. P., Nivela Cedeño, A. N., Garcia Jimenez, D. I., Guevara Guevara, N. P., & Bravo Alcívar, G. M. (2024). Estrategias de gestión de aula para fomentar el aprendizaje autónomo en la educación inicial. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 5379–5406. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11745
- Zamora Arana , M. G., Bernal Párraga, A. P., Ruiz Cires, O. A., Cholango Tenemaza, E. G., & Santana Mero, A. P. (2024). Impulsando el Aprendizaje en el Aula: El Rol de las Aplicaciones de Aprendizaje Adaptativo Impulsadas por Inteligencia Artificial en la Edu-cación Básica. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 4301-4318. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11645



Conflictos de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.