

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375>

La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica

Gamification as a didactic strategy to strengthen motivation in elementary school students

José Luis Ulloa Menta

luis.ulloa@uleam.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-1566-7729>
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Manabí – Ecuador

María Raquel Arteaga Gualán

mariar.arteaga@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0002-7326-0757>
Unidad Educativa José Vicente Luque
Manabí – Ecuador

Fátima Fernanda Arteaga Gualán

fatimaf.arteaga@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0002-2775-4438>
Unidad Educativa Sucre Mieles
Manabí – Ecuador

Sandra Elizabeth Martínez Solorzano

sandrael.martinez@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0009-1294-7764>
Unidad Educativa Sucre Mieles
Manabí – Ecuador

María Esther Solórzano Solórzano

esther.solorzano@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0002-1813-2672>
Unidad Educativa Sucre Mieles
Manabí – Ecuador

Jhonny Miguel Moreira Rivera

jhonnym.moreira@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0006-9187-090X>
Unidad Educativa Sucre Mieles
Manabí – Ecuador

Artículo recibido: 06 noviembre de 2023. Aceptado para publicación: 21 de noviembre de 2023.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

La gamificación es una estrategia didáctica que permite aplicar ciertos mecanismos y elementos de juegos a entornos del ámbito educativo, su fin es buscar el mejoramiento de la enseñanza creando ambientes participativos que generen experiencias pedagógicas significativas mediante el juego con experiencias enriquecedoras, además, de motivar a los estudiantes a ser proactivos en el aula de clase, siendo los protagonistas de su propio aprendizaje. La presente investigación, busca explorar en aspectos relacionados con la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica. El aspecto metodológico, se basó en un estudio de enfoque


cuantitativo de carácter descriptivo, bajo una revisión bibliográfica para recopilar u obtener información precedente del tema abordado, desde diversas fuentes como: Redalyc, Scielo, Dialnet, Google Scholar y repositorios académicos de postgrado. Se concluye que en la actualidad los docentes disponen de estrategias didácticas innovadoras como la gamificación, la misma que estimula y mejora el aprendizaje en los distintos niveles educativos, al igual que, fortalece la motivación extrínseca e intrínseca de los estudiantes, mediante la activación de emociones positivas que permiten que el aprendizaje sea profundo y duradero.

Palabras clave: gamificación, estrategia didáctica, motivación, educación básica

Abstract

Gamification is a didactic strategy that allows the application of certain mechanisms and elements of games to educational environments, its purpose is to seek the improvement of teaching by creating participatory environments that generate meaningful pedagogical experiences through games with enriching experiences, in addition to motivating students to be proactive in the classroom, being the protagonists of their own learning. This research seeks to explore aspects related to gamification as a didactic strategy to strengthen motivation in elementary school students. The methodological aspect was based on a descriptive qualitative approach study, under a literature review to collect or obtain background information on the topic addressed, from various sources such as: Redalyc, Scielo, Dialnet, Google Scholar and postgraduate academic repositories. It is concluded that currently teachers have innovative teaching strategies such as gamification, which stimulates and improves learning at different educational levels, as well as strengthens the extrinsic and intrinsic motivation of students through the activation of positive emotions that allow learning to be deep and lasting.

Keywords: gamification, didactic strategy, motivation, basic education

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Como citar: Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solorzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E. & Moreira Rivera, J. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 4(5), 1020 – 1029. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375>

INTRODUCCIÓN

La sociedad actual vive en un mundo digitalizado, donde la tecnología forma parte de la vida de los seres humanos y el acceso a diferentes fuentes de información y herramientas digitales es continuo, puesto que está al alcance de todos. Lo antes mencionado, deja en evidencia que la tecnología es fundamental en los distintos campos ocupacionales, y el contexto educativo no es la excepción, pues la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICS), es un componente esencial en todos los niveles de formación, ya que han proporcionado cambios significativos en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que, los docentes han optado por el uso de herramientas gamificadas para generar experiencias enriquecedoras de sus estudiantes para aprender (Zambrano et al., 2020).

De acuerdo con Mallitasig & Freire (2020) en el siglo XXI el aprendizaje en el aula de clase puede tornarse aburrido y rutinario para los estudiantes, sobre todo, en la Educación Básica, y esto se debe a la monotonía de la enseñanza y la ausencia de interacción, lo que produce desinterés por aprender los contenidos del currículo. Por lo tanto, es necesario que los docentes adopten y consideren en su planificación metodologías o estrategias que atiendan las necesidades e intereses de los estudiantes, estableciendo como primordial el uso de mecanismos de juego que en el ámbito educativo se denomina “Gamificación”.

Para Aguilera et., al (2020) la terminología gamificación se concibe como “una estrategia didáctica aplicable en las aulas de clases para lograr captar la atención de los estudiantes de una manera sutil, y adquirir aprendizajes duraderos a través de la incorporación de elementos de juego con finalidad educativa” (p.52). En tal sentido, es evidente que la gamificación busca mejorar la educación, permitiendo crear ambientes participativos que generen experiencias pedagógicas significativas mediante el juego y el desarrollo de destrezas como: memoria, coordinación y atención.

Según Sánchez et., al (2020) “Las estrategias didácticas hacen referencia a las actividades que utilizan los profesores y alumnos en el proceso de aprender. Incluye métodos, técnicas, actividades y recursos para el logro de los objetivos de aprendizaje” (p.11). Dentro de este marco se aborda la gamificación como una estrategia didáctica, ya que interviene y facilita la construcción del aprendizaje, permitiendo al docente integrar elementos del juego en las distintas asignaturas del nivel de Educación Básica, tales como: Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Educación Cultural, ya que motivan a los estudiantes a ser participativos y proactivos en el aula de clase.

En este sentido se comprende que existe una gran variedad de juegos y aplicaciones con TICs que se pueden utilizar en los distintos niveles educativos, y cuyo objetivo en general es “lograr resultados de aprendizaje específicos, donde la motivación es necesaria para lograr este fin ya que un estudiante motivado aumenta la efectividad de la actividad” (Sarabia & Bowen, 2023). Por ello, el éxito de la gamificación en el sector educativo radica en que mientras más se divierte el alumno, mayor será el aprendizaje y alcance de nuevos conocimientos, debido a que podrá retener mejor la información y aplicar lo asimilado en su vida cotidiana.

En función de lo planteado, se alude que la gamificación consiste en aplicar ciertos mecanismos de juegos a un entorno que no es de entretenimiento, por tanto, en el ámbito educativo se ha considerado que el docente planifique actividades individuales y colectivas utilizando los tres elementos de los juegos en la gamificación como: dinámicas (restricciones, emociones, sensaciones, deseos y relaciones), mecánicas (retos, competición, cooperación, recompensas y turnos), y componentes (logros, avatares, regalos y niveles), los mismos que pueden ser utilizados de manera particular o combinados para mejorar y aumentar la participación de los estudiantes, permitiéndoles ser los protagonistas de su propio aprendizaje (Gaspar Huamaní, 2021).

Por otra parte, una de las principales funciones del docente es que debe motivar a sus estudiantes, avivando la curiosidad y captando el interés por aprender. En tal sentido, la motivación es el “interés que tiene el estudiante en aprender a aprehender, para así, crear su propio aprendizaje, aplicando actividades activas, dinámicas, y críticas, que le lleven a construir su conocimiento” (Soledispa et al., 2020).

Por tanto, la motivación es un elemento que juega un papel importante en el aprendizaje, siendo el un factor que alienta o estimula a realizar determinadas actividades de manera satisfactoria, es decir que contribuye a que el ambiente de clase sea propicio para el desenvolvimiento de los estudiantes, logrando que se mantengan interesados por el contenido que están aprendiendo, además esta habilidad está ligada a las emociones y sin emoción no puede existir aprendizaje, ni lograr una determinada meta, objetivo o fin (Espinoza & Pérez, 2023).

En este orden de ideas Choez Galarza (2022) manifiesta que, para fortalecer la motivación en Educación Básica, los docentes deben tomar en cuenta la participación activa de sus estudiantes en el proceso educativo, mediante la aplicación de estrategias motivacionales en conjunto con herramientas digitales o tecnológicas como: Kahoot, Socrative, Quizizz y Cerebriti, etc. Dichas plataformas son esenciales para crear evaluaciones formativas divertidas, ambientes de sana competencia, inventar y adaptar juegos educativos según los contenidos del currículo y que los estudiantes puedan afianzar conceptos para aumentar sus competencias y habilidades dentro del aula.

Es así que, la gamificación en el proceso educativo es una estrategia didáctica que los profesionales de la educación deben utilizar para captar la atención en el aula, transformando un entorno ordinario en uno interactivo, donde las actividades generan experiencias significativas ya que motivan a los estudiantes a aprender. En este sentido, Gómez & Ávila (2021) establecen que la gamificación como estrategia aumenta la motivación intrínseca (estímulo interno que impulsa realizar una actividad por interés personal) y la motivación extrínseca (estímulo externo que despierta el interés ya sea por premios o recompensas), ambas activan emociones positivas en los estudiantes que los motiva a aprender y a su vez permite al docente llevar a cabo sus fines pedagógicos.

A razón de lo antes expuesto, queda claro que la gamificación es una estrategia didáctica innovadora que potencia la motivación y el aprendizaje de los estudiantes a través de elementos lúdicos que convierten los contenidos educativos en experiencias novedosas, interesantes y entretenidas, puesto que fomentan la participación activa, el trabajo en equipo y el desarrollo del pensamiento crítico. Partiendo sobre la base de esta conceptualización, el presente trabajo investigativo tiene como propósito explorar aspectos relacionados con la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica.

METODOLOGÍA

El presente estudio se establece bajo el enfoque cualitativo de carácter descriptivo, debido a que buscó “describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (Guevara et al., 2020).

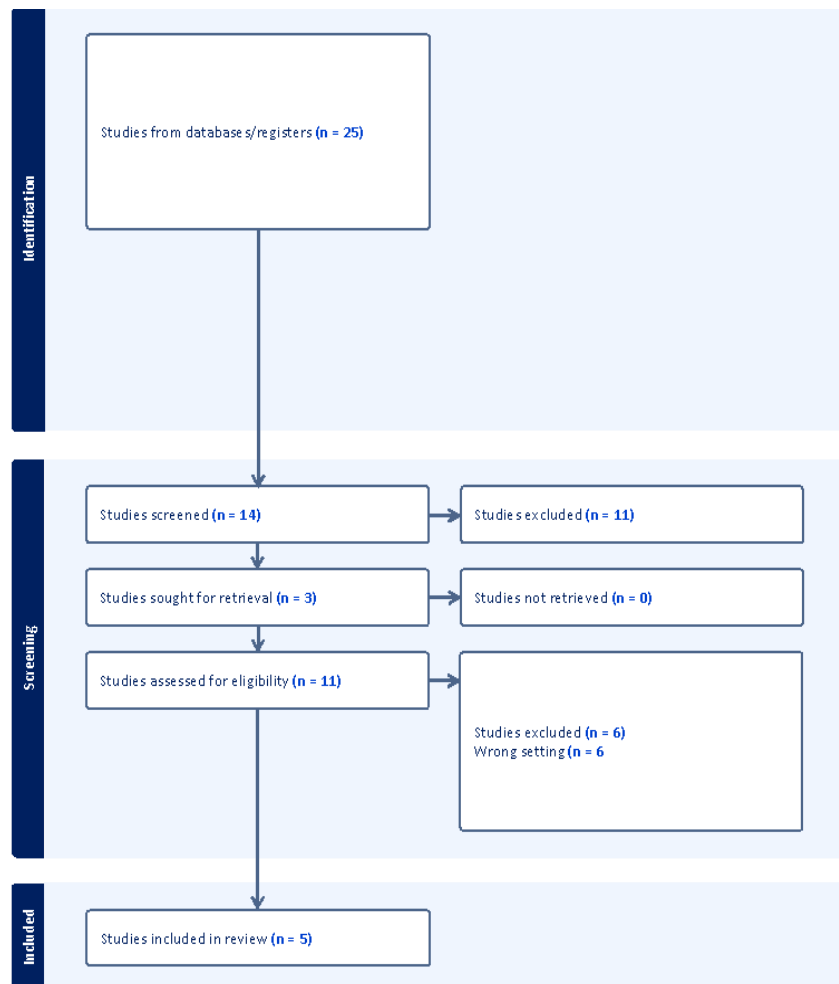
Conjuntamente, se empleó la investigación documental desde una revisión bibliográfica para así recopilar, seleccionar u obtener información precedente a cómo se ha estudiado el tema abordado, mediante la indagación en estudios desarrollados por diversos autores durante los últimos 5 años. Lo antes mencionado, permitirá explorar en aspectos relacionados con la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica.

La búsqueda de información se realizó en diferentes fuentes confiables como: Redalyc, Scielo, Dialnet, Google Scholar y repositorios académicos de postgrado, debido a la alta calidad y veracidad de la literatura, por tanto, a partir de los criterios de selección del investigador, se hallaron 25 documentos de divulgación científica entre artículos y tesis de posgrado, los mismos, que se analizaron para corroborar que sus aportes estuviesen acordes con la temática de la investigación.

Así mismo, se utilizó el programa Covidence, para la extracción de datos mediante una revisión sistemática y generar un diagrama de flujo (Figura 1) en el que se describen las etapas utilizadas para la selección de documentos acordes con la temática. Es así como, de 25 artículos registrados, 11 de ellos se excluyeron, debido a que no cumplieron con el criterio de inclusión establecido y 14 fueron considerados como apropiados para la investigación, de los cuales 5 se incluyeron en la revisión sistemática. Además, las palabras empleadas en la búsqueda de tópicos fueron: "gamificación" "estrategia didáctica" "motivación" "Educación básica", dando un total de 14 publicaciones con temas relacionados al estudio.

Figura 1

Diagrama de Flujo de PRISMA en 3 niveles



Fuente: extraído de Covidence.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Dentro del campo pedagógico la gamificación como estrategia didáctica ha surgido de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS), ya que ambas permiten al ser humano crear experiencias significativas del mundo digital en cualquier campo o contexto, aun así, uno de los más beneficiados ha sido el ámbito educativo, pues el docente cuenta con estrategias didácticas innovadoras que motivan y mejoran el proceso de enseñanza – aprendizaje, influyendo de manera positiva y motivadora en los estudiantes de cualquier nivel de formación, al igual que en las distintas asignaturas.

Conforme a lo previamente señalado, se cita el trabajo investigativo de Mallitasig & Freire (2020) relacionado a la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica, cuyo propósito fue identificar el antes y después del uso de herramientas de gamificación (Kahoot y Plickers para el aprendizaje en Ciencias Naturales. Los resultados del estudio demuestran que después de la aplicación de las técnicas, las clases fueron interesantes, ya que despertaron interés y curiosidad en los estudiantes, captan con mayor rapidez los contenidos. Por otra parte, se analizó el grado de satisfacción de la aplicación de las técnicas de gamificación, determinando que un porcentaje considerable del 64,97 % de participantes estuvieron extremadamente satisfechos con las herramientas utilizadas. Y que el 83,3% de estudiantes prefieren la aplicación de Kahoot, debido a que posee una mejor composición mecánica.

Los autores concluyeron que los profesionales en la educación deben capacitarse acerca de la existencia y uso de nuevas estrategias didácticas que involucren la tecnología, sobre todo, de aquellas que se adapten a las necesidades y características de los estudiantes, permitiendo a los docentes de los distintos niveles de formación poder crear espacios dinámicos y entretenidos que motiven a aprender de manera significativa nuevos contenidos de cualquier área o asignatura y que sean de ayuda para retroalimentar, evaluar o poner a prueba los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la clase.

Del mismo modo, San Andrés et., al (2021) desarrollaron un estudio cuyo objetivo fue analizar la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza en la asignatura de matemática. En los resultados de la investigación se identificó que las estrategias de gamificación aplicadas aumentaron el interés por la asignatura, puesto que los estudiantes se sintieron motivados por las dinámicas de juego y los protagonistas de su propio aprendizaje, involucrando los números de manera lúdica y divertida. Por consiguiente, concluyen que la gamificación se convierte en una herramienta activa de motivación al integrar elementos de juego, lo que eleva la concentración y el esfuerzo de los estudiantes, por ello, los autores sugieren su aplicabilidad en otras asignaturas.

Los resultados antes mencionados, se relacionan con el trabajo de Ordóñez Gutiérrez (2022) en el que expresa que la mecánica del juego en el ámbito educativo convierte al estudiante en el protagonista de su aprendizaje con la orientación y respaldo del docente. Así mismo, en sus hallazgos se determina que la gamificación ayuda en el desarrollo de habilidades y destrezas, el trabajo colaborativo, la resolución de problemas y genera una motivación extrínseca que se terminará convirtiendo en intrínseca, logrando que los estudiantes participen de manera activa y voluntaria.

De igual manera, al indagar en su estudio sobre el conocimiento de las maestras referente a la aplicación de estrategias de gamificación en el aula, obtuvieron resultados alarmantes, debido a que, un grupo cuantioso de participantes del ámbito educativo establecieron que usan la gamificación pocas veces o en ocasiones consideran innecesario su uso en la enseñanza, obviando que la gamificación, también aporta al crecimiento de los docentes, en cuanto al conocimiento de nuevas estrategias didácticas activas que pueden ser aplicadas en el aula, para enseñar de forma agradable y cautivadora.

Desde una perspectiva similar Aguilera et.,al (2020) en su investigación determinan que, utilizar mecanismos de juegos sin incluir la tecnología en el proceso de enseñanza- aprendizaje, también debe considerarse como un aspecto gamificador, sin embargo, establece que es mucho más significativo cuando se incorporan las TICS, ya que se logran mejores resultados. Por consiguiente, resaltan que esta estrategia estimula la motivación extrínseca e intrínseca provocando que los estudiantes dejen de ser receptores de conocimiento y se conviertan en generadores de este, mediante nuevas experiencias que involucren el desarrollo de destrezas como: atención, motivación y memoria. Todo aquello, también requiere del docente como un guía motivador eficaz, que puede facilitar el desarrollo de habilidades en diversos ámbitos educativos.

En relación con lo antes descrito León Delgado (2019) determina en su estudio relacionado a la percepción docente hacia la incorporación de estrategias de gamificación y videojuegos en el aprendizaje que, la mayoría de los participantes tienen una percepción general desfavorable de las estrategias de gamificación, y esto se debe a que los docentes mayores suelen ser menos receptivos a aprender nuevos enfoques de enseñanza requiriendo más esfuerzo y tiempo, por tanto, prefieren seguir utilizando métodos tradicionales de enseñanza, además, considera que aquellos que poseen un mayor nivel de formación académica y capacitación están más inclinados a incorporar la tecnología en el aula.

Pese a lo indicado señala que, catalogar como desfavorable al uso de la gamificación en la enseñanza se debe a que, los docentes no están debidamente actualizados sobre el tema, es decir, presentan falta de experiencias y tiempo para poder capacitarse y poner en práctica lo aprendido, de igual manera, señalan que les resulta complicado encontrar actividades educativas que sean compatibles con los mecanismos de juego. En tal sentido, se alude que una de las causas de esta problemática es la falta de capacitación o seminarios en las instituciones educativas que permitan dar continuidad a la innovación y uso de estrategias didácticas como la gamificación en el aula, para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

CONCLUSIONES

El presente trabajo demuestra de manera concluyente que, la propuesta de investigación posee un alcance tanto a nivel internacional como nacional, por ello, es necesario acotar que en la búsqueda de literatura científica, se identificó que, en el campo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICS) aparece la denominada gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en la Educación Básica, dejando en evidencia que existe una variedad de trabajos realizados, acordes con la temática abordada, sin embargo, también se optó por indagar en divulgaciones científicas con el idioma inglés, para poseer dominio global del estudio.

A partir de los datos recopilados, se detallan los siguientes aspectos: dentro del ámbito pedagógico, la gamificación como enfoque educativo ha surgido a partir de las TICS, ya que ambas garantizan experiencias significativas en diversos campos o situaciones. No obstante, uno de los campos que más ha sido beneficiado es el ámbito educativo ya que su uso ha transformado y mejorado la enseñanza. Lo antes expuesto, se debe a que los docentes ahora disponen de estrategias didácticas innovadoras que estimulan y mejoran el aprendizaje en los distintos niveles educativos.

De igual manera, la gamificación en el aula se basa en la incorporación de elementos o mecanismos de juego con fines educativos, que buscan erradicar la enseñanza tradicional y monótona en el aula, dando el protagonismo de su propio aprendizaje a los estudiantes, puesto que esta herramienta fomenta la participación activa, aumenta la retención de información y permite los docentes crear experiencias enriquecedoras que garantizan el desarrollo de habilidades como: la memoria, pensamiento crítico, motivación y la atención

Finalmente, en la Educación Básica es esencial el uso de la gamificación como una herramienta valiosa para fortalecer la motivación extrínseca e intrínseca de los estudiantes, ya que ambas activan emociones positivas que permiten que el aprendizaje sea profundo y duradero, además, también beneficia a los docentes al introducir nuevas estrategias didácticas y herramientas tecnológicas que hacen que la enseñanza sea más dinámica y efectiva. Sin embargo, se debe tener claro que su éxito depende de una implementación adecuada y de la consideración de las necesidades y preferencias de los estudiantes.

REFERENCIAS

Aguilera, C., Santos, P., Pinargote, B., & Erazo, J. (2020). Gamificación: Estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza - aprendizaje del primer grado de Educación Básica. *Cognosis*, 2(V), 51–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i3.2083>

Choez Galarza, P. (2022). Rol de la motivación en el proceso enseñanza- aprendizaje mediada por los E-Learning y las TICS [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22154>

Espinosa Mendoza, M. J., & Pérez Pérez, M. P. B. (2023). La Motivación dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 11060–11097. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4186

Gaspar Huamaní, E. (2021). Gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33–40. <http://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>*Licenciada en Educación. edith.gaspar@upch.pe. <https://orcid.org/0000-0002-4345-979X>

Gómez Paladines, L. J., & Ávila Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, VI(3), 329–349. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>

Guevara Alban, G., Verdesoto Arguello, A., & Castro Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación). *RECIMUNDO*, 4(3), 163–173. <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>

León Delgado, J. (2019). Percepción docente hacia la incorporación de estrategias de gamificación y videojuegos en el aprendizaje [Tesis de maestría, Universidad Casa Grande]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1930>

Macías Espinales, A. V. (2017). La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas [Tesis de maestría, Universidad Casa Grande]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1171>

Mallitasig Sangucho, A. J., & Freire Aillón, T. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 164–181. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>

Ordóñez Gutiérrez, M. (2022). La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>

San Andrés Soledispa, E. J., San Andrés Laz, E. M., & Pazmiño Campuzano, F. (2021). La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Matemática. *Polo Del Conocimiento*, 6(2), 670–685. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i2.2303>

Sánchez Martínez, C., Aguilar Venegas, M., Martínez Durán, J., & Sánchez Ríos, J. (2020). Estrategias didácticas en entornos de aprendizaje enriquecidos con tecnología (antes del COVID-19) (Casa abierta al tiempo (ed.)). <https://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/estrategias-didacticas.pdf>

Sarabia Guevara, D. A., & Bowen Mendoza, L. E. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Revista Electrónica de Ciencias de La Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, VI (12), 36–46. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519>

Soledispa Rivera, A. M., San Andrés Soledispa, E. J., & Soledispa Pin, R. A. (2020). Motivación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior. *Sinapsis*, 3(18), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.37117/s.v3i18.431>

Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de Las Ciencias*, 6(3), 349–369. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402/2501>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 