

Influencia de gamificación e inteligencia artificial generativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica Superior

Influence of gamification and generative artificial intelligence on the teaching-learning process in upper secondary education

Influência da gamificação e da inteligência artificial generativa no processo de ensino-aprendizagem no Ensino Básico Superior

Aguirre Pérez Giojan Ricardo¹
Universidad Técnica Estatal de Quevedo
gaguirre@uteq.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-7999-9651>



Aguirre Pérez Margoth de las Mercedes²
maguirre@uteq.edu.ec
Universidad Técnica Estatal de Quevedo
<https://orcid.org/0000-0002-4808-3517>



Ortega Acosta Juan Carlos Enrique³
Universidad Técnica Estatal de Quevedo
jortega@uteq.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-3125-361X>



Izquierdo Morán Aída Margarita⁴
Universidad Técnica Estatal de Quevedo
aizquierdom2@uteq.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2692-2762>



Franco Castro Sara Alexandra⁵
Universidad Técnica Estatal de Quevedo
sfranco@uteq.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-7845-4721>



 DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/n2/1271>

Como citar:

Aguirre Pérez, G.R., Aguirre Pérez, M.M., Ortega Acosta, J.C.E., Izquierdo Morán, A.M., Franco Castro, S.A. (2025). Influencia de gamificación e inteligencia artificial generativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica Superior. Código Científico Revista de Investigación, 6(2), 1731-1759.

Recibido: 25/11/2025

Aceptado: 22/12/2025

Publicado: 31/12/2025

Resumen

El estudio aborda el uso de la gamificación e IA generativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el segmento educativo de Educación Básica Superior del Cantón Quevedo, con el propósito de percibir cómo esta experiencia que influye en el desarrollo educativo en los estudiantes para un mejor aprendizaje y el rol del docente en utilizar estas estrategias. Se aplicó un enfoque mixto con diseño descriptivo y exploratorio, con encuestas estructuradas de preguntas cerradas dirigidas a la población de 48 docentes en su mayoría con experiencia en la labor menor a tres años, y los datos fueron analizados mediante procedimientos cuantitativos en la hoja Electrónica Excel. La combinación de la gamificación con la IA potencia el desarrollo de competencias educativas, como la resolución de problemas, la creatividad, aprendizaje personalizado y el pensamiento crítico, además de determinar el rol del docente como facilitador y mediador del aprendizaje. En este sentido, la disposición del profesorado hacia la formación continua en estas estrategias evidencia la importancia de implementar programas metódicos de capacitación que garanticen una integración ética, pedagógica y razonable de la gamificación y la inteligencia artificial en la Educación Básica Superior para fortalecer el proceso educativo en el Cantón Quevedo.

Palabras clave: gamificación, inteligencia artificial, proceso de enseñanza-aprendizaje, Educación Básica Superior.

Abstract

The study addresses the use of gamification and generative AI in the teaching-learning process in the Upper Basic Education segment of the Quevedo Canton, with the aim of understanding how this experience influences students' educational development for better learning and the role of teachers in using these strategies. A mixed approach with a descriptive and exploratory design was applied, with structured surveys of closed questions aimed at a population of 48 teachers, most of whom had less than three years of experience, and the data were analyzed using quantitative procedures in Excel. The combination of gamification and AI enhances the development of educational skills, such as problem solving, creativity, personalized learning, and critical thinking, in addition to determining the role of the teacher as a facilitator and mediator of learning. In this sense, the willingness of teachers to engage in continuous training in these strategies highlights the importance of implementing methodical training programs that ensure the ethical, pedagogical, and reasonable integration of gamification and artificial intelligence in upper secondary education to strengthen the educational process in the Canton of Quevedo.

Keywords: gamification, artificial intelligence, teaching-learning process, higher basic education.

Resumo

O estudo aborda o uso da gamificação e da IA generativa no processo de ensino-aprendizagem no segmento educacional do Ensino Básico Superior do Cantão Quevedo, com o objetivo de perceber como essa experiência influencia o desenvolvimento educacional dos alunos para uma melhor aprendizagem e o papel do professor no uso dessas estratégias. Foi aplicada uma abordagem mista com desenho descritivo e exploratório, com inquéritos estruturados de

perguntas fechadas dirigidas a uma população de 48 professores, na sua maioria com menos de três anos de experiência profissional, e os dados foram analisados através de procedimentos quantitativos na folha de cálculo Excel. A combinação da gamificação com a IA potencia o desenvolvimento de competências educativas, como a resolução de problemas, a criatividade, a aprendizagem personalizada e o pensamento crítico, além de determinar o papel do professor como facilitador e mediador da aprendizagem. Nesse sentido, a disposição do corpo docente para a formação contínua nessas estratégias evidencia a importância de implementar programas metódicos de capacitação que garantam uma integração ética, pedagógica e razoável da gamificação e da inteligência artificial no Ensino Básico Superior para fortalecer o processo educativo no Cantão de Quevedo.

Palavras-chave: gamificação, inteligência artificial, processo de ensino-aprendizagem, Ensino Básico Superior.

Introducción

Como antecedente en el Ecuador la educación se observa que el hecho de que se adopte un determinado modelo de enseñanza-aprendizaje afecta el aspecto relevante de los resultados del aprendizaje, debido al uso por parte de los docentes de métodos y procedimientos defectuosos e imprecisos, que contribuyen a una productividad reducida y un crecimiento moderado en el dominio cognitivo de los estudiantes. (Chiluisa Caisa, 2023)

En Ecuador se vienen gestando reformas en el ámbito educativo que parten de la Constitución de la República del Ecuador (2008) y los artículos 26 al 29 que regulan la materia y todo el sistema legal al servicio de la educación que es reconocida como un derecho humano, inalienable, irrenunciable, progresivo, caracterizándose por ser un proceso en constante búsqueda de la calidad, laica, participativa y gratuita hasta el tercer nivel de educación universitaria inclusive. En este contexto, el papel del docente en el marco de su función social formativa dentro de la educación general básica en Ecuador es de suma importancia, ya que no solo cumple un rol pedagógico, sino que también actúa como un agente de cambio y promoción del desarrollo integral de los estudiantes en múltiples aspectos. (Moreira Zambrano et al., 2024)

La Educación en nuestro país en su artículo 343 de la constitución de la República del Ecuador manifiesta, “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de

capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”. (Ministerio de Educación Deporte y Cultura, 2024)

Lo que da apertura a la realización de las mejoras oportunas y constantes al currículo acorde a la evolución de la Sociedad Estudiantil Ecuatoriana y el mundo, razón necesaria para revisar la aplicación de la gamificación como estrategia de educativa (TIC), apoyándose el docente en el IA generativa con el fin de ejecutar buenas prácticas en su labor eficiente, calidad, en los estudiantes para el dominio de teoría y la práctica de los contenidos.

En la actualidad, la gamificación se ha establecido como un enfoque educativo innovador que integra componentes lúdicos buscando así aumentar la motivación, la implicación activa y el aprendizaje relevante desde un punto de vista pedagógico, esta estrategia se apoya en teorías de motivación y constructivismo, que concibe el aprendizaje como un proceso dinámico, interactivo y emocionalmente enriquecedor, el verdadero valor de la gamificación reside en su habilidad para cambiar el entorno educativo convencional a uno que sea participativo y desafiante, donde los errores se consideran oportunidades para el crecimiento en lugar de fracasos.

La gamificación educativa favorece el trabajo en equipo, el desarrollo de las competencias de intelectuales y de la colaboración en los grupos estudiantiles, por lo tanto, no es una estrategia metodológica nueva, pero se aprecia en la actualidad como una acción innovadora de amplio potencial en la educación. (Mero Mendoza y Castro Bermúdez, 2020)

López y Fernández (2020), afirman que la gamificación supone utilizar alguna parte o mecánica concreta de los juegos, en este apartado se analizan en detalle las características de esta metodología. Para realizar una experiencia de aprendizaje no hay que utilizar todas las que se presentan, si no seleccionar aquellas que más se dirijan a la consecución de los objetivos de

aprendizaje previstos, los mismo que identifican tres elementos fundamentales como se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 1.

Características de la gamificación.

Características	Definición	Tipos
Dinámicas	Están muy relacionadas con los objetivos, efectos, deseos y motivaciones que se pretenden conseguir o potenciar en el usuario.	Restricciones Emociones Narrativa Progresión Relaciones
Mecánicas	Una serie de reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta adicción y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que discurrir, ya bien sea en un videojuego o en cualquier tipo de aplicación	Retos Oportunidades Competición Cooperación Feedback Recolección Recompensas o incentivos Transacciones Turnos Estados ganadores
Componentes	Son aquellos elementos más concretos que aparecerán en el juego y que acompañan el desarrollo de las dinámicas y de las mecánicas del juego	Logros, Avatares, Insignias Luchas con el jefe, Colecciones, Combate. Desbloqueo de contenidos, Regalos, Puntos, Leaderboards, Niveles, Conquistas, Equipos, Virtual Goods.

Nota: Elaboración por el autor.

Una vez caracterizada la gamificación es necesario identificar los aspectos concretos porque su aplicación en educación. Según Borrás-Gené (2022), se activa la motivación del aprendizaje en los estudiantes permite la retroalimentación constante, se logra un aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo, con el compromiso de un aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y las tareas entre sí, mediante la métrica de resultados medibles (niveles, puntos e insignias) los estudiantes se desarrollan habilidades competitivas, se fomenta el trabajo colaborativo, aprendizaje autónomo y la capacidad de conectarse remotamente (online).

Según Yunga (2022), la participación de los estudiantes (jugadores) en actividades de gamificación se necesario identificarlos para conocer las características específicas de su perfil

lúdico de los discentes como son los rasgos propios de su personalidad, comportamientos, aptitudes para desarrollar los juegos en el contexto educativo, a continuación, se indica en la siguiente tabla los tipos de jugadores:

Tablas 2.
Tipos de jugadores

Tipo	Descripción
Tenaces	Son ganadores, sin embargo, ganar no es suficiente, ya que su objetivo es ser los mejores y conseguir el primer lugar.
Triunfadores	Son aventureros, se manejan guiados por el afán de superación personal para ir subiendo de nivel.
Sociables	Juegan para relacionarse con otros jugadores, su finalidad es compartir ideas, experiencias y crear un círculo de amistad.

Nota: Fuente elaboración de Yunga Sumba.

Existen varias formas innovadoras de evaluar a los estudiantes en un entorno gamificado, la evaluación deber ser continua, motivadora y significativa, con el uso de punto, insignias y misiones que puede reemplazar los métodos tradicionales sin olvidar la retroalimentación inmediata que mejora el aprendizaje y la autoconfianza de los estudiantes a continuación se indica en la tabla.

Tabla 3.
Métodos de evaluación.

Método	Descripción	Ejemplo
Rubricas gamificadas	Evaluación basada en logros y niveles de desempeño	Un curso de literatura puede tener rubricas con niveles con “Escritor aprendiz”, “Narrador experto” y “Maestro del relato”
Tableros de progreso	Un gráfico o sistema visual donde los estudiantes ven su avance.	Un curso de ciencias podría usar un tablero donde los alumnos “desbloquean” experimentos conforme avanzan.
Desafíos colaborativos	Evaluaciones grupales donde los estudiantes resuelven problemas juntos.	En una clase de historia, los equipos deben crear una estrategia para resolver una crisis geopolítica.

Nota: Tomado del libro Gamificación en la era de la inteligencia artificial por Rey Valzacchi, 2025.

La inteligencia artificial (IA) ha emergido como una de las tecnologías más influyentes en la transformación del panorama educativo contemporáneo, desde el análisis de datos del rendimiento académico hasta la creación de entornos de aprendizaje personalizados, su presencia ha reformulado las dinámicas entre docentes, estudiantes y contenidos. Uno de los impactos más visibles de la IA en la enseñanza es la personalización del aprendizaje, a través de algoritmos de aprendizaje automático, las plataformas pueden identificar patrones de comportamiento y rendimiento para ofrecer rutas de aprendizaje individualizadas, esto permite que los contenidos se ajusten a las fortalezas y debilidades de cada estudiante, mejorando su motivación y aumentando su compromiso. (Arias Benalcázar et al., 2025)

El rol docente en la integración de la IA en las políticas educativas regionales es fundamental para garantizar que la tecnología se utilice de manera efectiva y ética en el aula, al liderar la adopción tecnológica, participar en el desarrollo profesional, colaborar interdisciplinariamente y diseñar políticas centradas en cada estudiante, pueden contribuir significativamente a la mejora continua de la educación en América Latina en la era digital pero, fundamentalmente, serán quienes construyan gran parte de la soberanía digital de la que pueda disfrutar el sistema educativo. (Curi et al., 2024)

Según Rodríguez y Campopiano,(2025) describe al aprendizaje desde la IA con un enfoque educativo que adapta la enseñanza a las características y necesidades específicas de cada estudiante, esto incluye considerar: los estilos de aprendizaje, es decir, cómo cada estudiante prefiere recibir y procesar la información; los ritmos de progreso, o sea, la velocidad a la que cada estudiante avanza en su aprendizaje; lo que despierta el interés y la motivación de cada persona; y, finalmente, sus fortalezas (habilidades y conocimientos en los que el estudiante es fuerte) y sus áreas de mejora donde necesita apoyo como beneficios de esta personalización, los estudiantes se sienten más involucrados, motivados y avanzan entonces a su propio ritmo y mejora su rendimiento académico es decir personalización del aprendizaje

desarrolla habilidades para la vida, tales como la autonomía, la responsabilidad, la toma de decisiones y la resolución de problemas.

Con la articulación de la gamificación con la inteligencia artificial en el ámbito educativo representa un avance significativo para enriquecer el aprendizaje y aumentar la motivación de los estudiantes. La gamificación, que implica la incorporación de componentes lúdicos en contextos que no son de juego, busca transformar el aprendizaje en algo más activo, significativo, interesante y relevante. Además, al combinarse con inteligencia artificial, se adaptan las experiencias a las necesidades individuales de cada estudiante.

La inteligencia artificial (IA) revoluciona la gamificación educativa, permitiendo que el contenido, las misiones, los desafíos y las recompensas se ajusten automáticamente a cada estudiante, en lugar de un enfoque único para todos, la IA crea experiencias personalizadas, asegurando que cada estudiante avance a su propio ritmo y con los desafíos adecuados, citaremos el aporte de la IA transforma la gamificación a través de estrategias como es el ajuste dinámico de la dificultad, la creación de rutas de aprendizaje, personalizadas, recomendaciones de contenido gamificado, feedback automatizado e inmediato, seguimiento y análisis del progreso por ejemplo: En una plataforma de Inglés gamificada, la IA detecta que un estudiante tiene problemas con los verbos irregulares y le asigna automáticamente minijuegos específicos para mejorar en esa área de conocimiento. (Rey Valzacchi, 2025)

Además, el respaldo de la inteligencia artificial brinda una retroalimentación contextualizada e inmediata, lo que no solo aumenta la eficacia del aprendizaje, sino que también posibilita que el profesor supervise el avance y localice con exactitud las dificultades concretas, el hecho de que la IA pueda predecir y automatizar la evaluación permite hacer ajustes pedagógicos en el momento adecuado; esto es esencial para conservar el interés y la constancia de los alumnos, tanto en espacios presenciales como virtuales y la combinación de gamificación e inteligencia artificial no solo optimiza la experiencia educativa, sino que

además favorece la inclusión y la equidad, adecuándose a los ritmos y estilos individuales. (Sotaminga Criollo y Reinoso Cárdenas, 2025)

Esta investigación se caracteriza por establecer la realidad educativa del Canton Quevedo en la cual se evidencia la necesidad de implementar estrategias innovadoras que permitan responder a escenarios educativos y tecnológicos de los estudiantes, en un ambiente en que los desafíos relacionados con la motivación escolar, el acceso desigual a recursos de tecnología de información y comunicación (TIC) y la adecuación de metodologías educativas que son demandas actualmente, es así que la gamificación emerge como una alternativa pedagógica capaz de dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje para generar experiencias participativas y significativas que resultan relevantes con el fin de robustecer el compromiso y la autonomía de los estudiantes en su formación académica.

De manera complementaria, la inteligencia artificial generativa se presenta como un recurso de gran valor para personalizar los aprendizajes en la Educación Básica Superior del Canton Quevedo, lo que permite generar contenidos, actividades y retroalimentación adaptada a los niveles y ritmos de estudios adecuados, brindando a los docentes herramientas para optimizar su práctica pedagógica y atender de manera más efectiva la variedad de situaciones educativas en las aulas, dando lugar a la integración de escenarios de aprendizaje más accesibles, equitativos y alineados a las necesidades cognitivas y tecnológicas de los estudiantes locales.

Como resultado de la articulación entre gamificación e inteligencia artificial generativa se plantea un horizonte competente para transformar el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidades de Educación Básica del Canton Quevedo, esta investigación concluye su introducción destacando la importancia de analizar, desde evidencia empírica, cómo estas metodologías y tecnologías educativas que inciden en el desempeño académico, la motivación y la participación estudiantil, capacitación docente en búsqueda de aportar conocimientos

pertinentes que orienten la toma de decisiones pedagógicas adecuadas que promuevan la innovación educativa, todo esto sin descuidar las políticas y programas gubernamentales orientados a promover la innovación digital, la disponibilidad y calidad de la infraestructura tecnológica en las instituciones educativas.

Metodología

En el estudio se empleó un enfoque mixto, concertando métodos cuantitativos y cualitativos para lograr una visión completa del análisis de los datos. Se utilizó un diseño no experimental de carácter descriptivo-exploratorio, apropiado para analizar la relación entre la gamificación e inteligencia artificial generativa en el proceso de enseñanza aprendizaje sin alterar las variables. Se aprovecharon los métodos inductivo-deductivo y analítico-sintético, los cuales facilitaron la interpretación de la información con una visión objetiva y contextualizada.

El grupo de estudio consistió en 58 docentes de las Unidades Educativas de Educación del cantón Quevedo, todos con experiencia laboral en la docencia en la Educación Básica Superior. Se trabajó con el total de la población, por lo que no se llevó a cabo un muestreo.

El análisis de los datos obtenidos se los proceso y fueron interpretados en la hoja electrónica de Microsoft Excel, lo que facilitó la creación de gráficos y tablas descriptivas con el fin de detectar patrones y frecuencias. En cuanto a las consideraciones éticas de la investigación practicó los principios privacidad, consentimiento previo y anonimato. Los participantes en el estudio recibieron información sobre el propósito de la investigación y participaron de manera voluntaria en la encuesta.

Con la aplicación Google Forms para la ejecución de la encuesta mediante en un cuestionario estructurado validado por expertos en educación y tecnología, compuesto preguntas cerradas (tipo Likert y opción múltiple) para complementar con percepciones y experiencias subjetivas del objeto de estudio.

Resultados

La revisión de los datos recolectados permitió identificar tendencias claves relacionadas con la gamificación e inteligencia artificial generativa, así como su efecto en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de educación básica superior del cantón Quevedo

Tabla 4.

Tipo de Institución que labora.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Pública	39	81,3%
Privada	5	10,4%
Fiscomisional	0	0%
Otra	4	8,3%
Total	48	100%

Elaboración: Por los autores.

En cuanto al lugar donde laboran los docentes encuestados, los resultados mostraron que 39 docentes (81,3%) lo hacen en las instituciones públicas, 5 docentes (10,4%) en instituciones privadas y 4 docentes (8,3%) indicaron en otras instituciones. Los datos evidencian que la mayoría de los docentes realizan la actividad educativa en las instituciones públicas.

Tabla 5.

Años de experiencia docente.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Menos de 3 años	40	83,3%
3–5 años	8	16,7%
6–10 años	0	0,0%
11–15 años	0	0,0%
Más de 15 año	0	0,0%
Total	48	100%

Elaboración: Por los autores.

Con relación a la experiencia en la docencia, los resultados presentaron que 40 docentes (83.3%) indican una experiencia menos de 3 años, mientras 8 docentes (16,7%) encuestados manifiestan su experiencia es entre 3 y 5 años, los resultados manifiestan que los docentes tienen una experiencia menos de tres años en la mayoría lo que implica que conozcan tecnologías educativas actualizadas.

Tabla 6.
Área de conocimiento del docente.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Lengua y literatura	20	41,7%
Inglés	0	0,0%
Matemática	6	12,5%
Ciencias Naturales	10	20,8%
Estudios Sociales	1	2,1%
Educación física	3	6,3%
Educación cultural y artística.	3	6,3%
Otro	5	10,4%
Total	48	100%

Elaboración: Por los autores.

El área de conocimiento los docentes encuestados, los resultados indican que 20 docentes (41,7%) un dominio en el área de Lenguaje y literatura, 6 docentes (12,5%) su labor en el área de matemáticas, 10 docentes (20,8%) su actividad docente en Ciencias naturales, 1 docente (2,1%) en el área de Estudios sociales, 3 docentes (6,3%) en educación física, 3 docentes (6,3%) en área de educación cultural y artística, 5 docentes (10,4%) en otras áreas de conocimiento de la educación.

Los datos demostraron que la mayoría de los docentes realizar su labor en asignaturas predominantes de la Educación básica superior mientras que otros docentes lo realizar en asignaturas como son Educación cultural y artística, Educación física, y en otras áreas del conocimiento.

Tabla 7.
Familiarización de la gamificación en la educación básica superior.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy familiarizado	15	31,3%
Familiarizado	21	43,8%
Moderadamente familiarizado	11	22,9%
Poco familiarizado	1	2,1%
No estoy familiarizado	0	0,0%
Total	48	100%

Elaboración: Por los autores.

El análisis sobre la interrogante si el docente está familiarizado con la gamificación en educación básica superior, los resultados muestran que 15 docente (31,3%) están muy

familiarizados con la gamificación, 21 docentes (43,8%) que esta familiarizados, 11 docentes (22,9%) señalaron que están moderadamente familiarizados con la gamificación, 1 docente (2,1%) afirma es que poco familiarizados, y ningún docente encuestado indica que no está familiarizado con la gamificación.

Estos datos evidencia un porcentaje considerado de docentes están familiarizados con la gamificación lo que generar un mayor desempeño en su labor logrando en los estudiantes un aprendizaje lúdico en la adquisición de conocimientos habilidades y competencias pertinentes en la formación académica y otro lado los niveles de moderados, poco familiarizados y no estoy familiarizado se encuentra la necesidad de la participación de los docentes en programas de formación continua en el uso de estrategias y herramientas de gamificación.

Tabla 8.

Frecuencia de uso de las estrategias de gamificación en sus clases.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	12	25,0%
Frecuentemente	26	54,2%
A veces	9	18,8%
Rara vez	1	2,1%
Nunca	0	0,0%
Total	48	100%

Elaboración: Por los autores.

La frecuencia con que usan los docentes las estrategias de gamificación en su clase según los resultados indica que 12 docentes (25%) usan muy frecuentemente, 26 docentes (54,2%) frecuente utilizan las estrategias de gamificación en el aprendizaje de los contenidos a sus estudiantes, 9 docentes (18,8%) a veces usan estas estrategias, y 1 docente (2,1%) utilizan rara vez.

Los datos revelan que frecuente los docentes utilizan la gamificación en su clase con el fin aumentar la motivación, participación y rendimiento académico en los estudiantes por lo que se recomienda que se la realice de forma planificada, alineada a los objetivos curriculares y complementada con estrategias pedagógicas.

Tabla 9.

Motivación de los estudiantes cuando aplica la gamificación en su labor docente.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy alta	21	43,8%
Alta	20	41,7%
Moderada	7	14,6%
Baja	0	0,0%
Muy baja	0	0,0%
Total	48	100%

Elaboración: Por los autores.

El docente en su labor aplica la gamificación, los resultados manifiesta que 21 docentes (43,8%) reportan una muy alta motivación de los estudiantes de, 20 docentes (41,7%) alta motivación en base a las dos categorías anteriores se observa un percepción positiva y efectividad del uso de la gamificación, solo 7 docentes (14,6%) muestran una motivación moderada lo cual podría estar asociada a factores de experiencia del docente, y ningún docentes reporto niveles bajos o muy bajos de motivación en los estudiantes.

El análisis de los datos respalda seguir usando y perfeccionando la gamificación, para mantener el interés en los estudiantes y alcanzar los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo cual se recomienda que la gamificación sea diseñada bajo criterios pedagógicos claros.

Tabla 10.

Según su experiencia la gamificación ha mejorado el proceso de enseñanza-aprendizaje en.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
La participación en clase	40	83,3%
La retención de contenidos	5	10,4%
La autonomía	3	6,3%
No he observado mejoras	0	0,0%
Total	48	100%

Elaboración: Por los autores.

Los resultados evidencian que la gamificación según la experiencia de 40 docentes (83,3%) ha tenido un impacto positivo en la participación en clases, 5 docentes (10,4%) manifiesto haber observado mejoras en la retención de contenidos, mientras que 3 docentes

(6,3%) identifico avances en la autonomía de los estudiantes y ningún docente indico ausencia de mejoras.

En consecuencias los datos permiten concluir que la implementación de la gamificación en clase constituye una estrategia didáctica eficaz para potenciar la participación de los estudiantes en clases, sin embargo, se debe atender la retención de contenidos y autonomía mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje sustentado en los principios de los aprendizajes.

Tabla 11.
Apoyo de la Inteligencia Artificial en la labor docente.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy alta	15	31,3%
Alta	18	37,5%
Moderada	14	29,2%
Baja	1	2,1%
Muy baja	0	0,0%
Total	48	100%

Elaboración: Por los autores.

Los resultados muestran que la Inteligencia artificial en el contexto educativo en la actualidad es apoyo significativo es así como 15 docentes (31,3%) lo consideran muy alto, mientras que 18 docentes (37,5%) lo califica como alto lo que evidencia una aceptación mayoritaria de esta tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, 14 docentes (29,2%) señala un apoyo moderado tal vez debido a su formación docente, 1 docente (2,1%) de los encuestados percibe un bajo apoyo y ningún docente reporta niveles bajos por lo cual se debe considera la incorporación de la IA en el ámbito educativo.

El análisis despeja que la IA contribuye en apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la optimización de la planificación didáctica, creación de recursos educativos e incluso la personalización del aprendizaje por esta razón se recomienda promover su uso pedagógicamente, con criterio, alineado al currículo educativo a fin de potenciar la calidad del proceso educativo.

Tabla 12.

Frecuencia de uso de herramientas de la IA generativa en contexto educativo.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Diariamente	15	31,3%
Varias veces por semana	21	43,8%
Una vez por semana	7	14,6%
Ocasionalmente	5	10,4%
Nunca	0	0,0%
Total	48	100%

Elaboración: Por los autores.

Los resultados demuestran una considerable frecuencia de uso de herramientas de IA en el contexto educativo es así 15 docentes (31,3%) indicaron utilizar las herramientas diariamente, 21 (43,8%) manifestaron varias veces por semana, lo que refleja una integración significativa de la IA en la labor docente, por otro lado 7 docentes(14,6%) señalo usar una vez por semana, 5 docentes (10,4%) hacen un uso ocasionalmente, y ningún docentes reporto no utilizar las herramientas de IA en el proceso educativo.

Desde una óptica analítica se determina la elevada frecuencia de uso de la IA la cual guarda relación directa con la planificación curricular, elaboración de materiales didácticos y actividades de personalización del aprendizaje, además estos resultados también plantean fortalecer el uso crítico ético y pedagógico, garantizando el desarrollo de competencias y el aprendizaje en los estudiantes.

Tabla 13.

Propósito de uso de la IA en el ámbito educativo.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Diseño de contenidos y materiales didácticos	39	81,3%
Evaluación y retroalimentación	17	35,4%
Personalización del aprendizaje	24	50,0%
Creación de ejercicios y actividades	19	39,6%
Investigación y análisis de información	8	16,7%
No he utilizado IA generativa	1	2,1%
Total	108	

Elaboración: Por los autores.

El uso de la IA en contexto educativos evidencia que 39 docentes (81,3%) encuestados utilizan la IA para la elaboración de recursos educativos, 24 docentes (50%) reconoce la

personalización donde el docente ajusta contenidos, actividades, estrategias y evaluaciones considerando la diversidad de los estudiantes, 19 docentes (39,6%) y 17 docentes (35,4%) encuestados manifiestan que la creación de ejercicios y actividades, evaluación y retroalimentación señalan un uso moderado de la IA en la aplicación en procesos formativos y evaluativos, por otro lado 8 docentes (16,7%) indican a la investigación y análisis de la información no es ampliamente aprovecha como herramienta de apoyo a su labor y 1 docente (2,1%) encuestado evidencia el no uso de la IA considerando un escenario favorable para la implementación de estrategias orientadas al uso de la IA.

Tabla 14.

Contribución de la IA generativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Mejorar la calidad de los recursos didácticos	22	45,8%
Personalizar actividades según nivel	19	39,6%
Acelerar la retroalimentación	5	10,4%
Mejorar la evaluación	2	4,2%
No ha generado mejoras	0	0,0%
Total	48	100%

Elaboración: Por los autores.

La contribución de la IA en el contexto educativo, los resultados manifiesta que 22 docentes (45,8%) encuestados señalan que la IA uso en la educación, radica en mejorar la calidad de los recursos didácticos, 19 docentes (39,6%) destaca la personalización de actividades como un aporte para atender la diversidad de la clase y beneficiar la enseñanza, 5 docentes (10,4%) consideran al IA permite acelerar la retroalimentación de manera significativa, 2 docentes (4,2%) identifica mejora en el proceso de evaluación (formativa o sumativa), y ningún docente ha indicado que la IA no genera mejoras en el proceso educativo.

El análisis de los datos en conjunto sugiere a la IA en la actualidad como herramienta de sostén a la labor docente desde el punto de vista pedagógico y didáctico lo que robustece la adquisición de los conocimientos y dominio de los mismo en los estudiantes, además

recomienda vigorizar la formación del docente en el uso de estratégico de la IA alineados al currículo educativo.

Tabla 15.

Mejoramiento de los resultados de aprendizaje con gamificación e IA.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Gran medida - Mejora significativa	26	54,2%
Mediana medida - Mejora moderada	20	41,7%
Poca medida - Mejora leve	2	4,2%
No mejora los resultados	0	0,0%
Puede empeorar los resultados	0	0,0%
Total	48	100%

Elaboración: Por los autores.

En cuanto si los resultado de aprendizaje mejoran con la gamificación e IA, los resultados mostraron que 26 docentes (54,2%) consideran que la combinación gamificación e IA produce una mejora significativa en el desempeño docente y aprendizaje en los estudiantes, 20 docentes (41,7%) perciben una moderado progreso en los aprendizajes lo que indica que estos dos estrategias no se aplican de manera constante, 2 docentes (4,2%) encuestados identifica un adelanto leve, mientras ningún docente señala que la estrategias no generen mejoras o puedan emporar los resultados de aprendizaje.

Los datos muestran que al incluir la gamificación e IA favorece los resultados de aprendizaje en los estudiantes de manera dinámica, significativa y contextualizada es necesario maximizar su impacto por lo que se recomienda la revisión y actualización de la planificación curricular sustenta en criterios pedagógicos, así como la formación continua de los docentes.

Tabla 16.

Competencias que desarrollan los estudiantes con gamificación e IA.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Pensamiento crítico	20	41,7%
Resolución de problemas	34	70,8%
Creatividad	32	66,7%
Colaboración	23	47,9%
Autorregulación del aprendizaje	22	45,8%
Alfabetización digital	13	27,1%
Adaptabilidad	17	35,4%
Total	161	

Elaboración: Por los autores.

Los resultados justifican el desarrollo de las competencias en los estudiantes ,como indica 34 docentes (70,8%) encuestados señalan de manera significativa en la resolución de problemas estimulan el razonamiento, la toma de decisiones y la aplicación de conocimientos, 32 docentes (66,7%) manifiestan la creatividad como una competencia fortalecida lo que favorece la generación de ideas, la innovación, la expresión creativa y soluciones originales, 23 docentes (47,9%) identifica avances en la colaboración acentuando el valor de la gamificación e IA del trabajo en equipo.

También 22 docentes (45,8%) encuestados enseñan que las estrategias contribuyen al desarrollo de habilidades para planificar, monitorear y evaluar su propio aprendizaje, 20 docentes (41,7%) indica la capacidad del estudiante para analizar, reflexionar, cuestionar e interpretar información para la toma de decisiones y finalmente, competencias vinculadas, como la adaptabilidad 17 docentes (35,4%) encuestados y la alfabetización digital con 13 docentes (27,1%) encuestados muestran porcentajes menores, lo que indica oportunidades de mejora en la integración educativa de la IA y la gamificación para potenciar el desarrollo de habilidades digitales avanzadas en los estudiantes.

La gamificación y la inteligencia artificial benefician el crecimiento de habilidades cognitivas, creativas y socioemocionales, por esta razón es recomendable mejorar el diseño educativo para fomentar la competencias metacognitivas y digitales alineados con los enfoques educativos actuales que se encaminan a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje integral de los estudiantes.

Tabla 17.
Rol docente en ambientes gamificados con IA.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Facilitador y guía	31	64,6%
Diseñador de experiencias	14	29,2%
Gestor de contenidos	1	2,1%
Evaluable	2	4,2%
Total	48	100%

Elaboración: Por los autores.

Los resultados evidenciar el rol de docente en ambientes gamificados e IA como a continuación se manifiestan, 31 docentes (64,6%) encuestados se identifica principalmente como facilitador y guía lo que refleja el desplazamiento del proceso educativo tradicional, 14 docentes (29,2%) asume el rol de diseñadores de experiencias de aprendizaje mediante una adecuada planificación didáctica e integración de estas dos estrategias como son la gamificación e IA, un docente (2,1%) encuestado manifiesta una representación mínima en la gestión de contenidos, y 2 docentes (4,2%) en calidad de evaluador.

El análisis sugiere que la implementación de la gamificación e IA, transforma el rol docente de lo tradicional a un perfil de facilitador, creativo y orientado al diseño de experiencias de aprendizaje que respecta el proceso de enseñanza-aprendizaje y metodologías educativas actuales que se centran en los estudiantes como eje principal de la educación.

Tabla 18.

Las tecnologías reducen la brecha de aprendizaje entre los estudiantes con el uso de gamificación e IA.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí, significativamente	18	37,5%
Sí, moderadamente	25	52,1%
Sí, pero de forma mínima	5	10,4%
No tienen impacto	0	0,0%
Podrían aumentar las brechas	0	0,0%
Total	48	100%

Elaboración: Por los autores.

En relación si la tecnología disminuye la brecha de aprendizaje en los estudiantes, los resultados 18 docentes (37,5%) consideran que el uso de la tecnología reduce significativamente la brecha, 25 docentes (52,1%) señala que lo realizan de manera moderada, en conjunto estos valores representan una evidencia un amplio consenso sobre el potencial de estas estrategias tecnopedagógicas, 5 docentes (10,4%) encuestados indican la reducción de la brecha se produce de manera mínima, lo cual está asociado a factores recursos tecnológico escasos (dispositivos, conectividad), y cabe destacar que ningún docente considera el impacto y la posibilidad de aumentar la brecha de aprendizaje en los estudiantes.

La mezcla de gamificación e IA, los resultados enseñan que beneficia el proceso de enseñanza-aprendizaje enfatizando diversidad de estudiantes, ajuste del ritmo de estudio por el uso de recursos adaptivos al desarrollo de actividades académicas, en conclusión, el buen uso de estas tecnologías reduce las desigualdades en la educación.

Tabla 19.

Disposición de los docentes para la participar en capacitaciones sobre gamificación e IA.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy dispuesto	26	54,2%
Dispuesto	20	41,7%
Moderadamente dispuesto	2	4,2%
Poco dispuesto	0	0,0%
No está dispuesto	0	0,0%
Total	48	100%

Elaboración: Por los autores.

Los resultado relevan un actitud favorable de los docentes en formación continua en estas estrategias de gamificación e IA, 26 docentes (54,2%) manifestaron su alta disposición para participar en capacitaciones en relación a temas de gamificación e IA, 20 docentes (41,7%) indicaron la disposición en participar en este formación continua, 2 docentes (4,2%) encuestados considera moderadamente dispuesto y ningún docente manifestó poca y no estar dispuesto a participar en capacitación en los temas pertinentes.

En el estudio se observa la elevada disposición de los docentes en la formación continua o capacitación lo que apunta a el diseño e implementación de planes de capacitación sistemáticos, cuyo impacto de potenciar la gamificación e IA se refleja en los resultados de aprendizaje, reducción de la brecha educativa y mejora de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 20.

Considera la aplicación de gamificación e IA para el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí, como estrategia permanente	16	33,3%
Sí, con mayor frecuencia	25	52,1%
Sí, de forma limitada	6	12,5%
No lo sé	1	2,1%
No	0	0,0%
Total	48	100%

Elaboración: Por los autores.

El mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la aplicación de estrategias de gamificación e IA, los resultados indica 16 docentes (33,3%) encuestados considera que deben implementarse como una estrategia permanente, 25 docentes (52,1%) manifiestan que estas estrategias deben aplicarse con mayor frecuencia para lograr aprendizajes efectivos, lo que confirma una valoración y clara intención de integración de esta estrategias, por otra parte 6 docentes (12,5%) encuestado consideran que deben realizar de forma limitada y 1 docente (2,1%) manifestó incertidumbre al respecto (No lo sé), y ningún docente mostro desacuerdo con la aplicación de estas estrategias.

Las evidencias recabadas apuntan a la disposición de los docentes en la adopción sistemática de la gamificación e IA como estrategias educativas innovadoras, que justifican los resultados, mediante políticas educativas y programas de formación continua del docente con el fin de la inserción planificada, ética y pedagógica para incrementar la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Discusión

Las evidencias muestran que un alto porcentaje de docentes consultados labora en instituciones públicas (81,3%), lo que pone de manifiesto la superioridad en el sector público en la Educación Básica. Este descubrimiento coincide con lo planteado por (Bayas Cano et al., 2025), quienes apuntan a la gamificación adquiere importancia en el sistema educativo público,

consolidándose como una estrategia que mejora la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Con respecto a la experiencia docente, el 83,3% de los encuestados asegura tener menos de tres años de ejercicio profesional, lo que refleja que los docentes relativamente jóvenes. Este resultado se alinea por las observaciones de (Latorre Benalcáazar y Hidalgo Cajo, 2025), quienes argumentan que los educadores con menor trayectoria profesional están dispuestos hacia el uso de metodologías activas e innovadoras apoyadas en TIC, como la gamificación, lo que contribuye a la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los resultados entorno al área de conocimiento muestran que un grupo mayoritario de docentes se desempeña en Lengua y Literatura (41,7%), seguido de Ciencias Naturales (20,8%) y Matemáticas (12,5%). Estos aciertos son coherentes con lo manifestado por (Zumba Game et al., 2024), quienes indican que la gamificación produce efectos beneficiosos en áreas instrumentales, al aumentar la motivación y mejorar el rendimiento académico. (Mora Rosales et al., 2025), al señalar su aplicabilidad en diferentes campos del currículo cuando existe una adecuada planificación pedagógica.

En relación a la familiarización de la gamificación, el 75,1% de los docentes se siente entre muy familiarizado y familiarizado con esta estrategia, lo que expone un conocimiento significativo. Este resultado se alinea con lo expuesto por (Bayas Cano et al., 2025), quienes aseveran que la gamificación se consolida como una estrategia pedagógica emergente estrechamente vinculada con la motivación y la responsabilidad del estudiante. No obstante, los niveles moderados y bajos de familiarización evidencian, como señalan (Cantos Vera et al., 2025) la necesidad de impulsar la formación continua del profesorado en esta temática.

La periodicidad de practicar la gamificación en el aula revela que el 79,2% de los docentes la utiliza de manera frecuente o muy frecuente. Este efecto coincide con lo indicado por (Latorre Benalcáazar y Hidalgo Cajo, 2025), quienes sostienen que la incorporación

sistemática de estrategias gamificadas aumenta la participación y la atención de los estudiantes. Sin embargo, los niveles ocasionales o escasos de uso refuerzan la importancia de diseñar estrategias alineadas a los objetivos curriculares, tal como lo recomiendan (Mora Rosales et al., 2025).

En lo que concierne a la motivación estudiantil, el 85,5% de los docentes observa niveles altos o muy altos de motivación al aplicar la gamificación. Este acierto respalda lo planteado por (Zumba Game et al., 2024), quienes manifiestan que la gamificación incide significativamente en la motivación y el aprendizaje cuando se apoya en recursos tecnológicos (RED) y principios pedagógicos claros.

Definitivamente, los resultados señalan que el 83,3% de los docentes identifica la influencia positiva de la gamificación en la clase, mientras que porcentajes menores demuestran mejoras en la retención de contenidos (10,4%) y la autonomía de los estudiantes (6,3%). Estas evidencias coinciden con (Latorre Benalcáazar y Hidalgo Cajo, 2025), quienes sostienen que la gamificación potencia fundamentalmente la participación activa, aunque su efecto en aprendizajes más significativos ligados al diseño los enfoques metodológicos y a la formación docente.

Los resultados evidencian que la inteligencia artificial (IA) es percibida actualmente como un apoyo pedagógico valioso, dado que el 68,8% de los docentes la valora en niveles alto y muy alto, esta aceptación amplia confirma que la IA se integra gradualmente al proceso de enseñanza-aprendizaje, coincidiendo con lo señalado por López (2025), quien sostiene que su incorporación responsable potencia las prácticas pedagógicas tradicionales cuando existe mediación docente y alineación curricular. La percepción moderada identificada en el 29,2% sugiere que la formación docente sigue siendo un factor clave para maximizar su impacto, tal como indican (Cárdenas López et al., 2025).

La frecuencia de uso de herramientas de IA, donde el 75,1% de los educadores las utiliza de manera diaria o varias veces por semana, refleja una integración significativa en la planificación curricular y elaboración de materiales didácticos. Estos aciertos son consistentes con lo reportado por (Montesdeoca Salazar et al., 2025), quienes señalan que el uso sistemático de plataformas basadas en IA favorece la personalización del aprendizaje y mejora el rendimiento académico, el uso de la IA en la elaboración de recursos educativos (81,3%) y en la personalización del aprendizaje (50%) respalda su valor como herramienta de apoyo didáctico, aunque los porcentajes menores en investigación y análisis de información (16,7%) revelan oportunidades de mejora en el uso crítico y reflexivo de esta tecnología.

La combinación de gamificación e IA, el 54,2% de los educadores considera que genera una mejora significativa en los resultados de aprendizaje, mientras que el 41,7% percibe un progreso moderado. Estas evidencias concuerdan con los planteamientos de Franco et al. (2024), quienes recalcan que los entornos gamificados apoyados por IA fortalecen la motivación, el pensamiento crítico y en la solución de problemas. Adicionalmente, la mejora de competencias como la resolución de problemas (70,8%) y la creatividad (66,7%) confirma que estas estrategias favorecen aprendizajes significativos y contextualizados, en concordancia con (Cárdenas López et al., 2025).

El rol docente también presenta una transformación importante, con un 64,6% se identifica como facilitador y guía del aprendizaje, evidenciando el desalojo del modelo tradicional hacia enfoques centrados en el estudiante. Este resultado coincide con lo presentado por López (2025), quien señala que la IA redefine el rol del docente hacia funciones de mediación pedagógica y diseño de experiencias de aprendizaje. Finalmente, la alta disposición hacia la formación continua (95,9%) refuerza la necesidad de implementar programas sistemáticos de capacitación, tal como recomiendan (Galeas Gaibor et al., 2025), para

garantizar una integración ética, pedagógica y sostenible de la IA y la gamificación en el contexto educativo.

Conclusiones

El estudio evidencia en la actualidad en la Educación Básica Superior a la gamificación como refuerzo del proceso de enseñanza aprendizaje como una estrategia didáctica positiva mediante la aplicación de mecánicas propias del juego para potenciar altos niveles de motivación, participación, compromiso estudiantil, especialmente en áreas como Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Matemáticas. No obstante, los resultados evidencian que su impacto es positivamente en la retención de contenidos fomenta el aprendizaje activo y la autonomía del estudiante, resolución de problemas y la colaboración, depende en gran medida de una planificación pedagógica estructurada y de la capacitación docente continua en el tema, lo que resalta la necesidad de fortalecer el diseño curricular educativo de estas estrategias para lograr aprendizajes más profundos y sostenibles.

Por su parte, la inteligencia artificial generativa es percibida como un apoyo pedagógico mejorando competencias cognitivas, facilitando el aprendizaje interdisciplinario, integrándose de manera progresiva en la planificación curricular, con la elaboración de materiales didácticos y la personalización del aprendizaje. La combinación de la gamificación con la IA potencia el desarrollo de competencias educativas del siglo XXI, que son clave como la resolución de problemas, la creatividad, retroalimentación en tiempos real, evaluaciones automatizadas, fomento del pensamiento crítico, además de determinar la transformación de rol del docente como diseñador de experiencias, facilitador y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, la alta disposición del profesorado hacia la formación continua en estas estrategias, evidencia la importancia de implementar programas y proyectos sistemáticos de capacitación que garanticen una integración ética, pedagógica y sostenible de la

gamificación y la inteligencia artificial generativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica Superior del Canton Quevedo.

Los resultados del estudio permiten concluir que la gamificación y la inteligencia artificial generativa ejercen una influencia positiva y significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica Superior del Canton Quevedo, donde labora la mayoría de los docentes encuestados, la elevada presencia de docentes jóvenes con menor experiencia profesional lo que beneficia a estas estrategias apoyadas en tecnologías de la comunicación e información (TIC), en este sentido favorece la evolución de las prácticas pedagógicas tradicionales hacia enfoques más dinámicos, participativos y centrados en el estudiante.

Referencias bibliográficas

- Arias Benalcázar , D. V., Arias Coronado, J. K., y Muñoz Herrera, E. J. (2025). *INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN: INNOVACIÓN Y APRENDIZAJE PARA EL FUTURO*. Alumni. <https://doi.org/https://doi.org/10.70625/alumned/18>
- Bayas Cano, A. G., Guillen Pereira, L., y González Pascual, J. A. (2025). Gamificación como estrategia para gestionar el proceso de enseñanza aprendizaje: análisis bibliométrico. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 21(s1). <https://doi.org/https://orcid.org/0009-0007-2396-4979>
- Borrás-Gené, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación (en educación)*. Servicio de Publicaciones de la URJC. <https://doi.org/000-0002-1866-1857>
- Cantos Vera, J. D., Zambrano Márquez, R. A., Valle Ajila, J. H., y Pacheco Villarreal, S. A. (2025). Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo en educación básica. *Revista de Estudios Generales*, 4(2). <https://doi.org/10.70577>
- Cárdenas López, S. M., Sanchez Vargas, J., Copa Pataron, J. E., Padilla Fuentes, S. P., y Sánchez Cruz, L. C. (2025). Inteligencia artificial razonamiento lógico matemático educación básica. *Revista Asce Magazine*, 4(2), 121-144. <https://doi.org/https://doi.org/10.70577/ASCE/121.144/2025>
- Chiluisa Caisa, J. M. (2023). Educación Ecuatoriana en la actualidad. Modelos pedagógicos de enseñanza. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 1866-1879. <https://doi.org/https://orcid.org/0009-0005-3707-7516>
- Curi, M. E., Koleszar, V., Capdehourat, G., Pereiro, E., Brian, L., y Folgar, L. (2024). *Construyendo Inteligencia Artificial para la educación*. Ceibal.

- Galeas Gaibor, M. L., Meza Bravo, D. M., Ocampo Andrade, W. F., y Romero Arias, J. B. (2025). Aplicación de inteligencia artificial y gamificación para fortalecer el aprendizaje en estudiantes de básica en contextos rurales. *Horizonte Científico*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.64747/f718q395>
- Latorre Benalcáazar, N. B., y Hidalgo Cajo, B. G. (2025). La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica: revisión sistemática de la literatura. *Revista Boletín REDIPE*, 14(1), 116-154. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0003-2618-1>
- López López, K. E. (2025). La inteligencia artificial en la educación básica ecuatoriana: una revisión sistemática de prácticas educativas (2020-2025). *Revista Simón Rodríguez*, 5(10). <https://doi.org/https://doi.org/10.62319/simonrodriguez.v.5i10.91>
- Mero Mendoza, G. M., y Castro Bermúdez, I. E. (2020). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*, 6(2), 111. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0003-4166-1123>
- Ministerio de Educación Deporte y Cultura. (18 de enero de 2024). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicaciones, matemáticas, digitales y socioemocionales*. Ministerio de Educación y cultura: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/11/Modelo-Educativo-Nacional.pdf>
- Montesdeoca Salazar, Y. A., Moreira Rodríguez, E. S., Hernández Alcívar, M. I., Sinchiguano Granda, B. L., y Vazconez Muñoz, Z. S. (2025). Aplicación de la Inteligencia Artificial en la Educación Básica: Personalización del Aprendizaje y Mejora del Rendimiento Académico. *Vitalia Revista Científica y Académica*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i2.576>
- Mora Rosales, J. C., Lalangui Maldonado, C. R., Sarango Narvaez, S. E., y Vélez Falcones, G. A. (2025). Gamificación y lúdica, diferencias al ser aplicadas en la educación básica. Una revisión sistemática. *Kiria*, 1(1), 36-50. <https://doi.org/https://doi.org/10.53877/402c6c48>
- Moreira Zambrano, Y. M., Proaño Muñoz, M. M., Pârraga Cedeño, E. L., y Ganchozo Villavicencio, S. M. (2024). Rol del Docente en la Educación Básica del Ecuador . *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 10(q), 426-438. <https://doi.org/DOI 10.35381/cm.v10i1.1232>
- Rey Valzacchi, J. (2025). *Gamificación en la era de la inteligencia artificial*. Instituto Latinoamericano de Desarrollo Profesional Docente.
- Sotaminga Criollo, W. E., y Reinoso Cárdenas, M. C. (2025). La Gamificación con apoyo de IA: Estrategia para mejorar el aprendizaje y la motivación estudiantil. *Revista Multidisciplinaria Prosperus*, 2(4), 62-82. <https://doi.org/https://doi.org/10.63535/ra524788>
- Vera Santana, C. M., y Naula Suarez, P. D. (2021). Los videojuegos violentos un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. *Digital Publisher*, 6(6), 14. <https://doi.org/doi.org/10.33386/593dp.2021.6-1.934>

Yunga Sumba, T. M. (2022). *Recursos educativos digitales basados en la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de ciencias naturales en el 8vo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Molleturo"*. Universidad Politécnica Salesiana.

Zumba Game, P. I., Castillo Zuñiga, V. J., Game Murrieta, N. P., y Ramírez Gómez, L. X. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje en educación básica. *Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 11(1), 32-44. <https://doi.org/https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3302>