

**IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
EN CONTEXTOS ESCOLARES: UNA BREVE REVISIÓN**
**IMPACT OF GAMIFICATION ON THE TEACHING-LEARNING PROCESS IN SCHOOL
CONTEXTS: A BRIEF REVIEW**

Autores: ¹Bayron Alexander Gamarra Medrano y ²Washington Raúl Fierro Saltos.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-4626-761X>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7274-4701>

¹E-mail de contacto: bgamarra@mailes.ueb.edu.ec

²E-mail de contacto: wfierro@ueb.edu.ec

Afiliación: ¹²Universidad Estatal de Bolívar, (Ecuador).

Artículo recibido: 30 de Marzo del 2026

Artículo revisado: 1 de Abril del 2026

Artículo aprobado: 3 de Abril del 2026

¹Licenciado en educación básica, graduado de la Universidad Estatal de Bolívar, (Ecuador). Maestrante de la Maestría en Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolívar en Ecuador, (Ecuador).

²Licenciado en Informática e Ingeniero en Sistemas e Informática, con especialización en Tecnologías de la Información y Comunicación Aplicadas a la Educación, graduado de la Universidad Estatal de Bolívar (Ecuador). Magíster en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales de la Universidad Técnica de Babahoyo, (Ecuador).

Resumen

El propósito del presente estudio fue examinar de manera crítica la influencia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el nivel de educación primaria, tomando como base el análisis de investigaciones científicas recientes relacionadas con esta metodología didáctica. Para ello, se adoptó una breve revisión sistemática, tomando como lineamientos el enfoque PRISMA. La búsqueda de información se llevó a cabo de forma organizada en reconocidas bases de datos académicas, incluyendo publicaciones en español e inglés correspondientes al periodo comprendido entre 2020 y 2026. El procedimiento de selección contempló etapas de identificación, filtrado, evaluación y análisis final, lo que permitió consolidar un total de 41 estudios que cumplieran con criterios de relevancia temática y rigor metodológico. Los resultados evidencian que la gamificación tiene un impacto favorable en la educación primaria, al fortalecer la motivación académica, la participación activa y el rendimiento escolar del estudiantado. Asimismo, se destaca que los contextos escolares, junto con factores socioeconómicos, culturales y tecnológicos, influyen de manera decisiva en la efectividad de las estrategias didácticas. La revisión también muestra que los procesos de enseñanza-aprendizaje requieren

enfoques más activos, innovadores y centrados en el estudiante.

Palabras claves: Gamificación, Enseñanza, Aprendizaje, Educación primaria, Motivación, Rendimiento escolar.

Abstract

The purpose of this study was to critically examine the influence of gamification on the teaching and learning process at the primary education level, based on an analysis of recent scientific research related to this teaching methodology. A brief systematic review was conducted, following the PRISMA approach. The information search was carried out in an organized manner in recognized academic databases, including publications in Spanish and English from the period between 2020 and 2026. The selection procedure included stages of identification, filtering, evaluation, and final analysis, which allowed for the consolidation of a total of 41 studies that met the criteria of thematic relevance and methodological rigor. The results show that gamification has a positive impact on primary education, strengthening academic motivation, active participation, and student performance. Furthermore, the study highlights that school contexts, along with socioeconomic, cultural, and technological factors, decisively influence the effectiveness of teaching strategies. The

review also shows that teaching and learning processes require more active, innovative, and student-centered approaches.

Keywords: Gamification, Teaching, Learning, Primary education, Motivation, Academic performance.

Sumário

O objetivo deste estudo foi examinar criticamente a influência da gamificação no processo de ensino e aprendizagem no nível da educação básica, com base na análise de pesquisas científicas recentes relacionadas a essa metodologia de ensino. Foi realizada uma breve revisão sistemática, seguindo a abordagem PRISMA. A busca de informações foi conduzida de forma organizada em bases de dados acadêmicas reconhecidas, incluindo publicações em espanhol e inglês do período entre 2020 e 2026. O procedimento de seleção incluiu etapas de identificação, filtragem, avaliação e análise final, o que permitiu a consolidação de um total de 41 estudos que atenderam aos critérios de relevância temática e rigor metodológico. Os resultados mostram que a gamificação tem um impacto positivo na educação básica, fortalecendo a motivação acadêmica, a participação ativa e o desempenho dos alunos. Além disso, o estudo destaca que os contextos escolares, juntamente com fatores socioeconômicos, culturais e tecnológicos, influenciam decisivamente a eficácia das estratégias de ensino. A revisão também mostra que os processos de ensino e aprendizagem requerem abordagens mais ativas, inovadoras e centradas no aluno.

Palavras-chave: Gamificação, Ensino, Aprendizagem, Educação básica, Motivação, Desempenho acadêmico.

Introducción

La gamificación es un enfoque pedagógico innovador para abordar problemas relacionados con el comportamiento social, la motivación de los estudiantes y el rendimiento académico en diferentes etapas educativas (Ferriz et al., 2020). En el marco de las transformaciones educativas impulsadas por la sociedad del

conocimiento y el acelerado desarrollo tecnológico, los sistemas escolares contemporáneos se enfrentan al desafío de replantear sus enfoques pedagógicos para responder de manera efectiva a las demandas cognitivas, motivacionales y socioemocionales de los estudiantes. Sin embargo, es importante porque permite la implementación de experiencias que simulan el diseño de juegos, dando a los individuos la oportunidad de ser los protagonistas en ellos (González et al., 2022).

En los últimos años, la literatura científica ha incrementado su interés en el análisis del impacto de la gamificación, particularmente en el nivel de educación primaria (Yusri y Zainal, 2025; Romero et al., 2024). La evidencia empírica disponible señala que la incorporación sistemática de dinámicas y mecánicas lúdicas en el aula contribuye significativamente al fortalecimiento de la motivación intrínseca, la autorregulación y la implicación activa del estudiante en su propio proceso formativo. Vrcelj et al. (2023) sugiere una incidencia positiva en la consolidación de aprendizajes significativos y en el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales. Su incorporación en el aula no siempre ha estado acompañada de una actualización rigurosa por parte de los docentes ni de una revisión crítica de la literatura más reciente (Nurhayati y Fathurrohman, 2025).

En muchos contextos educativos, se observa que la gamificación se aplica de manera parcial o reducida. Esta situación evidencia que la implementación de estrategias de gamificación inadecuadas, descontextualizadas o carentes de sustento empírico, generan resultados limitados o incluso contraproducentes en el aprendizaje. Cuando no existe una evaluación sistemática del impacto de estas estrategias de gamificación ni

una adaptación a las características reales del grupo estudiantil, la gamificación pierde su potencial formativo y se convierte en una práctica superficial. El objetivo principal de la investigación es revisar la literatura existente en temas de gamificación a fin de que tanto docentes como estudiantes puedan conocer nuevas estrategias pedagógicas dentro del ámbito educativo en educación primaria.

Materiales y Métodos

Se adoptó un diseño documental, no experimental, transversal, basado en la,

clasificación y análisis de estudios previos siguiendo el protocolo PRISMA para asegurar transparencia y exhaustividad en la identificación, selección y síntesis de la evidencia (Page et al., 2021), El proceso se organizó en cuatro fases: identificación, cribado, elegibilidad e inclusión. Se efectuaron búsquedas en Latindex y Google Scholar, combinando palabras claves; la misma que dio origen a la siguiente ecuación de búsqueda presentada en la tabla 1.

Tabla 1. Ecuaciones de búsqueda

Keywords	Synonym
Educación	Formación Instrucción Escolarización
Contextos escolares	Entornos educativos Ámbito escolar Escenarios educativos
Gamificación	Aprendizaje gamificado Estrategias lúdicas Juego educativo
Motivación académica	Ámbito escolar Escenarios educativos Instituciones educativas
Enseñanza-aprendizaje	Proceso educativo Proceso formativo Proceso didáctico
Research string	(Educación OR Formación OR Instrucción OR Escolarización) AND (Contextos escolares OR Entornos educativos OR Ámbito escolar OR Escenarios educativos) AND (Gamificación OR Aprendizaje gamificado OR Estrategias lúdicas OR Juego educativo) AND (Motivación académica OR Ámbito escolar OR Escenarios educativos OR Instituciones educativas) AND (Enseñanza-aprendizaje OR Proceso educativo OR Proceso formativo OR Proceso didáctico) NOT (Educación media OR Educación secundaria OR Nivel medio de enseñanza OR Enseñanza media OR Formación de nivel medio) NOT (Educación superior OR Educación universitaria OR Nivel superior de enseñanza OR Enseñanza superior OR Formación universitaria OR Estudios superiores)

Fuente: elaboración propia.

Esta breve revisión de la literatura se llevó a cabo de acuerdo con la directriz de presentación de informes PRISMA para la presentación de informes de búsqueda (Fierro et al., 2025). El diseño metodológico y el proceso de presentación de informes se basaron en la lista de verificación PRISMA y en los documentos de estrategias de búsqueda desarrollados para el estudio, asegurando el cumplimiento de las

normas internacionales de transparencia y reproducibilidad (Tricco., 2018). La población objeto de análisis estuvo constituida por la producción científica reciente relacionada con el "Impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en contextos escolares". Estos criterios garantizaron la actualidad, accesibilidad y pertinencia temática de los estudios incluidos. El proceso de selección se

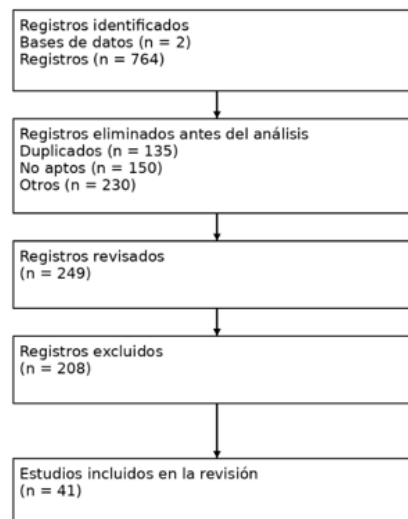
desarrolló conforme a las directrices del protocolo PRISMA, estructurado en tres etapas: identificación, cribado e inclusión. Como se aprecia en la figura 1, la fase de identificación, se recuperaron (n=764) registros. Previo al análisis, se procedió a la depuración inicial, eliminando (n=135) registros duplicados, (n=150) documentos excluidos mediante herramientas automatizadas por no cumplir criterios básicos de elegibilidad y (n=230) registros descartados por otros motivos como inconsistencias temáticas, tipología documental no pertinente. Esta fase permitió reducir el universo documental ha estudios potencialmente relevantes.

En la fase de cribado, se evaluaron (n=249) registros mediante la revisión de títulos y resúmenes, aplicando criterios de inclusión. En la fase de cribado se aplicaron criterios previamente definidos, centrados en la relación directa de los estudios con la gamificación en contextos escolares, la claridad metodológica y la presencia de evidencia empírica suficiente. A partir de esta revisión inicial, se excluyeron 208 estudios por no guardar correspondencia con el objeto de estudio o por presentar debilidades metodológicas evidentes que limitaban su validez para la investigación. Posteriormente, en la fase de inclusión, se realizó una lectura crítica y un análisis exhaustivo de los textos seleccionados. Como resultado de este proceso, se incluyeron 41 estudios en la síntesis cualitativa final.

La extracción de datos se llevó a cabo de manera manual mediante una matriz de registro sistemático, lo que permitió organizar y categorizar de forma estructurada las variables centrales del estudio. Entre estas variables se identificaron el uso de herramientas digitales gamificadas, las dinámicas motivacionales, el rendimiento académico, la autorregulación del

aprendizaje y el acceso a la tecnología. Este procedimiento facilitó una revisión ordenada y rigurosa de la información, favoreciendo una comprensión integral del fenómeno analizado.

Figura 1. Diagrama PRISMA



Fuente: Elaboración propia.

La información recopilada fue sometida a un proceso de análisis descriptivo y comparativo, orientado a examinar de manera sistemática los hallazgos de los estudios seleccionado.

Resultados y Discusión

El análisis de los estudios seleccionados permitió identificar cinco variables centrales que estructuran la producción científica reciente sobre el impacto de la gamificación en contextos escolares: educación, contextos escolares, gamificación, motivación académica y proceso de enseñanza- aprendizaje. Los estudios coinciden en que los contextos escolares de educación primaria constituyen entornos determinantes en el desarrollo académico, motivacional y socioemocional del estudiante. En particular, investigaciones como las de Velasco et al. (2025) y Flores (2025) sostienen que el aula primaria no solo es un espacio de adquisición de contenidos, sino un escenario

donde las estrategias metodológicas influyen directamente en la participación y el rendimiento escolar. Desde una perspectiva contextual, algunos autores señalan que las condiciones socioeconómicas y culturales del entorno escolar inciden significativamente en los resultados de aprendizaje, especialmente en sectores vulnerables, donde las intervenciones metodológicas pueden generar impactos diferenciados (Holguín et al., 2020; Tshisikhawe y Ramatswi, 2026). Este hallazgo refuerza la idea de que el contexto escolar no es un elemento neutro, sino un factor mediador en la efectividad de las estrategias didácticas (Vergaray, 2025). Asimismo, investigaciones desarrolladas en instituciones ecuatorianas evidencian que los contextos escolares

presentan diversidad en estilos de aprendizaje, disponibilidad tecnológica y formación docente, lo que demanda propuestas pedagógicas flexibles y adaptadas a cada realidad institucional (Montesdeoca, 2024; Sarango et al., 2025). En concordancia, Concha et al. (2023) sostienen que la eficacia de las innovaciones educativas depende de la coherencia entre el diseño metodológico y las características específicas del entorno escolar. Por ende, la literatura revisada coincide en que los contextos escolares de primaria deben comprenderse como sistemas complejos donde interactúan variables pedagógicas, sociales y estructurales, las cuales condicionan el impacto de cualquier intervención educativa, como se aprecia en la tabla 2.

Tabla 2. Análisis cuantitativo de coincidencias teóricas sobre contextos escolares de primaria.

Categoría de análisis	Autores que la respaldan	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
El contexto escolar influye en el desarrollo académico y motivacional	Velasco et al. (2025); Flores (2025); Concha et al. (2023)	3	60 %
El aula primaria como espacio que trasciende la transmisión de contenidos	Velasco et al. (2025); Flores (2025)	2	40 %
Influencia de factores socioeconómicos y culturales en el aprendizaje	Holguín et al. (2020)	1	20 %
Impacto diferenciado en contextos vulnerables	Holguín et al. (2020)	1	20 %
Diversidad de estilos de Aprendizaje y recursos tecnológicos	Sarango et al. (2025)	1	20 %
Necesidad de coherencia entre diseño metodológico y contexto	Concha et al. (2023); Sarango et al. (2025)	2	40 %
Contexto escolar como sistema complejo multidimensional	Coincidencia general (5 estudios)	5	100 %

Fuente: Elaboración propia.

Los autores coinciden en que la gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora con efectos positivos en la educación primaria, especialmente en variables como la motivación académica, el compromiso estudiantil y el rendimiento escolar. Diversas revisiones sistemáticas y estudios empíricos reportan que la incorporación de elementos propios del juego como puntos, niveles, recompensas, desafíos y retroalimentación inmediata favorece la participación activa del alumnado y mejora su disposición hacia el aprendizaje. Por otra parte, Velasco et al. (2025) sostienen que la gamificación en educación primaria genera efectos positivos significativos en la motivación y el rendimiento académico, En la breve revisión,

los autores reportan que el 90 % de los estudios analizados evidencian incrementos en la motivación estudiantil y el 85 % muestran mejoras en el rendimiento académico cuando se aplican estrategias gamificadas estructuradas. García (2025) afirma que la gamificación impacta favorablemente en el compromiso y la participación activa del alumnado, siempre que exista coherencia entre los elementos lúdicos implementados y los objetivos curriculares. Sin embargo, (Flores Quinde, 2025), esta estrategia contribuye al fortalecimiento del aprendizaje significativo cuando se adapta a las características del grupo escolar en primaria como se aprecia en la tabla 3.

Tabla 3. Síntesis cuantitativa del impacto de la gamificación en educación primaria.

Autor / Año	Tipo de estudio	Muestra / Alcance	Variables analizadas	Resultados cuantitativos reportados
Velasco et al. (2025)	Revisión sistemática	27 estudios analizados	Motivación académica / Rendimiento escolar	90 % de los estudios evidencian incremento en motivación; 85 % reportan mejora en rendimiento académico
García (2025)	Revisión sistemática	37 artículos (2020–2025)	Compromiso estudiantil / Participación activa	Mayoría de estudios reportan mejoras significativas cuando existe coherencia curricular (no se especifica porcentaje exacto)
Flores (2025)	Revisión sistemática	7 estudios en primaria	Aprendizaje significativo / Motivación intrínseca	Evidencia de mejoras cualitativas y cuantitativas en desempeño y participación (sin porcentaje global consolidado)

Fuente: Elaboración propia.

La revisión de la literatura evidencia un consenso general respecto a la relevancia de la motivación académica como variable determinante en el rendimiento y la participación estudiantil en educación primaria presentado en la tabla 4. No obstante, los estudios analizados presentan diferencias en sus enfoques teóricos y metodológicos. Por otro lado, las revisiones como la de García (2025) y Huamaní y Vega (2023) coinciden en señalar que, la gamificación constituye una estrategia eficaz para incrementar

la motivación intrínseca y extrínseca en estudiantes de primaria. Estos estudios destacan que elementos como recompensas simbólicas, niveles de progresión y retroalimentación inmediata favorecen la implicación en el proceso de aprendizaje. Asimismo, Ábalos et al. (2026) amplían esta perspectiva al analizar el impacto de las tecnologías educativas, concluyendo que su integración pedagógica adecuada se asocia con mayores niveles de motivación y mejores resultados académicos.

Tabla 4. Análisis cuantitativo de coincidencias sobre motivación académica en primaria.

Categoría de análisis	Autores que la respaldan	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Extrínseca	García (2025); Huamaní y Vega (2023); Ábalos et al. (2026)	3	75 %
Intrínseca	García (2025); Huamaní y Vega Vilca (2023)	2	50 %
Intrínseca	Ábalos-Aguilera et al. (2026)	1	25 %
Extrínseca	4 estudios	4	100 %

Fuente: Elaboración propia.

La literatura reciente sobre enseñanza–aprendizaje en educación primaria evidencia una convergencia en torno a la necesidad de transformar los modelos tradicionales hacia enfoques más activos, tecnológicos y centrados en el estudiante. No obstante, los estudios analizados difieren en su alcance metodológico y en el tipo de intervención evaluada. Desde una perspectiva macro analítica Nazareno y Revelo, (2023) realizan un análisis bibliométrico que identifica una tendencia creciente hacia la innovación pedagógica en primaria, destacando metodologías activas y formación docente como ejes centrales del desarrollo investigativo internacional. Este enfoque ofrece una visión panorámica del campo, pero no profundiza en resultados cuantitativos específicos de intervención. Por otra parte, Vásquez et al. (2026) se centran en metodologías concretas como el

aula invertida evidenciando mejoras en participación y comprensión de contenidos cuando la estrategia es implementada con planificación pedagógica adecuada. De manera complementaria Vásquez et al. (2026) amplían el análisis hacia la integración de tecnologías educativas en general, concluyendo que el impacto positivo en el rendimiento depende de la articulación metodológica. Por su parte, estudios empíricos de carácter cuantitativo, como él Bautista et al. (2020) y Vicente et al. (2023) aportan evidencia estadística que relaciona estrategias de enseñanza innovadoras con mejoras en memoria, motivación y logro académico Estos trabajos presentados en la tabla 5; ya que permiten observar efectos medibles en contextos reales de aula, fortaleciendo la validez práctica de las propuestas metodológicas.

Tabla 5. Análisis cuantitativo de coincidencias sobre enseñanza–aprendizaje en primaria.

Técnicas	Numero de estudios
Necesidad de transformar modelos tradicionales hacia enfoques activos y centrados en el estudiante	5
Innovación pedagógica como tendencia internacional	1
Metodologías activas - aula invertida	1
Integración pedagógica de TIC	2
Evidencia empírica cuantitativa con mejoras	2
Diferencias metodológicas entre estudios	5

Fuente: Elaboración propia.

La literatura también destaca la actualización periódica de datos para recalibrar los modelos (Burman y Goswami, 2018). Estudios señalan

que los elementos de juego incorporados en actividades educativas como puntos, niveles, recompensas y retroalimentación inmediata

contribuyen a despertar un mayor interés por los contenidos y actividades de aprendizaje (Pozo et al., 2022). Un estudio experimental realizado en educación elemental reportó que los estudiantes expuestos a entornos gamificados presentaron incrementos significativos en sus niveles de motivación comparados con enfoques tradicionales de enseñanza (Sappaile, 2024). Sin embargo, la evidencia también destaca que el impacto de la gamificación no se limita exclusivamente a resultados cuantitativos como calificaciones o tasas de aprobación, sino que se extiende al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y afectivas cuando se aplican dinámicas de juego de manera intencionada (Fraga et al., 2021).

La incorporación de la gamificación en los contextos escolares no debe entenderse como una acción aislada ni limitada a la introducción de herramientas digitales, sino como un proceso progresivo, planificado y sostenible en el tiempo (Anno et al., 2025; Pazmiño y Rodríguez, 2024). Su verdadero impacto depende de la construcción de una cultura institucional orientada a la innovación pedagógica, en la que se promueva la reflexión crítica sobre las prácticas de enseñanza y se fortalezcan las competencias del profesorado para integrar estrategias lúdicas fundamentadas en evidencia (Córdova et al., 2025).

En este sentido, resulta fundamental impulsar procesos de formación continua que permitan al personal académico desarrollar habilidades tanto en el diseño de experiencias gamificadas como en el uso de recursos tecnológicos y analíticos que faciliten el seguimiento del aprendizaje (Merino et al., 2023). De igual manera, es imprescindible propiciar la participación activa de estudiantes y tutores, favoreciendo dinámicas colaborativas que conviertan la gamificación en una experiencia significativa y contextualizada (Ruíz y Terrones, 2023). Solo a través de este enfoque integral será posible asegurar que la tecnología y

las mecánicas de juego actúen como herramientas al servicio del aprendizaje, potenciando la motivación, el compromiso y el rendimiento académico, en lugar de convertirse en un fin en sí mismas (Padilla et al., 2025).

Conclusión

Del total de 41 estudios analizados, 33 investigaciones, coinciden en señalar efectos positivos de la gamificación en la motivación académica, el compromiso estudiantil y el rendimiento escolar en educación primaria. Asimismo, 6 estudios adoptan una postura condicionada, indicando que los resultados dependen de factores contextuales como la formación docente, el acceso tecnológico y la coherencia curricular. La revisión realizada evidencia que la gamificación tiene un impacto relevante en el proceso de enseñanza–aprendizaje en educación primaria. Los estudios analizados muestran que su aplicación favorece la motivación, la participación activa y el rendimiento académico de los estudiantes. No obstante, su efectividad depende de una planificación pedagógica adecuada y de su adaptación al contexto escolar. Más que una simple incorporación de elementos lúdicos, la gamificación representa una estrategia que, cuando se fundamenta en criterios didácticos sólidos, contribuye a fortalecer la calidad y el significado del aprendizaje en el nivel primario.

Referencias Bibliográficas

- Ábalos, F., Hueso, J., & Romero, L. (2026). Impacto de las TIC en la motivación y el aprendizaje en educación primaria: Hacia una escuela emocionante. *Pixel- Bit, Revista de Medios y Educación*, (75). <https://doi.org/10.12795/pixelbit.114450>
- Anno, G., Pangowen, M., Wayan, M., Aragon, S. P., & Tabon, M. (2025). Gamification Tools for Enhancing Academic Performance: A Systematic Review of Classroom Applications. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, IX(IIIS). <https://doi.org/10.47772/ijriss.2025.903sedu0303>
- Bautista, J., Hernández, R., Moreno, R., & López, J. (2020). Improvement of memory and motivation in language learning in primary education through the interactive digital whiteboard (IDW): The future in a post-pandemic period. *Sustainability (Switzerland)*, 12(19). <https://doi.org/10.3390/su12198109>
- Burman, R., & Goswami, T. (2018). A Systematic Literature Review of Work Stress. *International Journal of Management Studies*, 3(9). [https://doi.org/10.18843/ijms/v5i3\(9\)/15](https://doi.org/10.18843/ijms/v5i3(9)/15)
- Concha, J., Saavedra, I., Ordoñez, I., & Alcivar, D. (2023). Impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso estudiantil en educación primaria. *Revista Científica Ciencia y Método*, 1(4). <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v1/n4/22>
- Córdova, E., Rodríguez, W., Zambrano, N., Holguín, N., & Mendoza, E. (2025). Gamificación como estrategia para mejorar la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de primaria. *Arandu UTIC*, 12(2). <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i2.1068>
- Ferriz, A., Østerlie, O., Martínez, S., & García. (2020). Gamification in physical education: Evaluation of impact on motivation and academic performance within higher education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph17124465>
- Fierro, W., Fierro, F., Elizabeth, V., & Rivera Guzmán, E. (2025). Leveraging Artificial Intelligence for Sustainable Tutoring and Dropout Prevention in Higher Education: A Scoping Review on Digital Transformation. In *Information (Switzerland)* (Vol. 16, Number 9). <https://doi.org/10.3390/info16090819>
- Flores, R. (2025). Gamification in Primary Education: A Systematic Review. *Revista Científica*, 10(38). <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2025.10.38.3.76-93>
- Fraga, F., Esther, V., Martínez, E. (2021). Impacto de los juegos serios en la fluidez matemática: Un estudio en Educación Primaria. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, ISSN 1134-3478, N° 69, 2021 69(69). <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=69&articulo=69-2021-10>
- García, L. (2025). Impacto de la gamificación en la motivación y rendimiento académico estudiantil: Una revisión sistemática. *Revista Simón Rodríguez*, 5(10). <https://doi.org/10.62319/simonrodriguez.v.5i10.42>
- González, A., Revuelta, F., & Fernández-Sánchez, M. (2022). Models of Instructional Design in Gamification: A Systematic Review of the Literature. In *Education Sciences* (Vol. 12, Number 1). <https://doi.org/10.3390/educsci12010044>
- Holguin, J., Taxa, F., Flores, R., & Olaya, S. (2020). Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. *EDMETIC*, 9(1). <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12222>
- Huamaní, M & Vega, S. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(29). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600>
- Merino, A., Idrovo, M., Recalde, E, Sánchez, O. & Burneo Robles, L. A. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes

- de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2).
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901
- Montesdeoca, M. (2024). La Influencia del Entorno Socioeconómico en el Rendimiento Académico. *Dominio de Las Ciencias*, 10(2).
<https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/>
- Nazareno, K., & Revelo, D. (2023). Innovación de la enseñanza aprendizaje en la educación primaria: un análisis bibliométrico. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(2).
<https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i2.641>
- Nurhayati, N., & Fathurrohman, F. (2025). Gamification in School Education: A Systematic Review of Its Effectiveness in Improving Student Motivation and Academic Outcomes. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(2).
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.6516>
- Padilla, D., Yanchatipán, M., Macias, M., & Macas, C. (2025). La Gamificación como Herramienta Pedagógica: Efectos en la Motivación y el Rendimiento Académico en la Educación Primaria. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 5(1).
<https://doi.org/10.61384/r.c.a.v5i1.939>
- Page, M., McKenzie, J., Bossuyt, P., Boutron, I., Hoffmann, T., Mulrow, C., Shamseer, L., Tetzlaff, J., Akl, E., Brennan, S., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J., Hróbjartsson, A., Lalu, M., Li, T., Loder, E., Mayo, E., McDonald, S., Moher, D. (2021). Declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la presentación de informes sobre revisiones sistemáticas. *PLoS Medicine*, 18(3).
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0300893221002748>
- Parra, M., López, J., Segura, A., & Moreno-Guerrero, A. (2021). Gamification and flipped learning and their influence on aspects related to the teaching- learning process. *Heliyon*, 7(2).
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06254>
- Pazmiño, M., & Rodríguez, A. (2024). Gamification in the development of reading fluency in fifth grade of basic education in Ecuador. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 4(2).
<https://doi.org/10.56183/iberoeds.v4i2.674>
- Pozo, B., Suquilanda, M., Guangua, W., & Yagual, A. (2022). Gamificación en la educación: Una revisión narrativa sistemática sobre su impacto en la motivación, el rendimiento y el aprendizaje significativo. *POCAIP*, 12.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/4650>
- Romero, J., Martínez, A., Alonso, S., & Maldonado, J. (2024). The reality of the gamification methodology in Primary Education: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 128.
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102481>
- Ruiz, M., & Terrones, M. (2023). Gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico de niños de educación primaria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(2).
<https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2861>
- Sappaile, B. (2024). The Impact of Gamification Learning on Student Motivation in Elementary School Learning. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 3(2).
<https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v3i2.1050>
- Zhuma, N., Riera, M., Andrade, B., Benavides, R., & Baños, B. (2025). Gamificación en la educación primaria: un enfoque para diversos estilos de aprendizaje en Ecuador. *Arandu UTIC*, 12(3).
<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1349>
- Tricco, A., Lillie, E., Zarin, W., O'Brien, K., Colquhoun, H., Levac, D., Moher, D., Peters, M. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30178033/>
- Tshisikhawe, R., & Ramatswi, T. (2026). Examining how socioeconomic status affects primary school learners' academic performance in Nzhelele West Circuit. *International Journal of Research in Business and Social Science (2147- 4478)*, 14(10).
<https://doi.org/10.20525/ijrbs.v14i10.4795>
- Vásquez, L., Reynoso, M., Capcha, T., Castañeda, M., Vásquez, L., Reynoso, M., Capcha, T., & Castañeda, M. (2026). Revisión sistemática: impacto del aula invertida en el aprendizaje de estudiantes de educación primaria. *Revista InveCom*, 6(1).

https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_artext&pid=S2739-00632026000102031

Velasco, N., Ayala, N., Ayala, M., & Pacheco Mena, M. (2025). Impacto de la gamificación como estrategia didáctica en matemática en educación primaria. *Explorador Digital*, 9(3). <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i3.3446>

Vergaray, C. (2025). Factores socioeconómicos y su relación con el desempeño académico en el contexto de la pandemia: Una revisión bibliográfica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(4). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i4.18732

Vrcelj, A., Hoić, N., & Dlab, M. (2023). Use of Gamification in Primary and Secondary Education: A Systematic Literature Review.

International Journal of Educational Methodology, 9(1).

<https://doi.org/10.12973/ijem.9.1.13>

Yusri, A., & Zainal, M. (2025). Unleashing gamification: a systematic review in primary schools. *Journal of Education and Learning*, 19(4).

<https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i4.22009>



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional**. Copyright © Bayron Alexander Gamarra Medrano y Washington Raúl Fierro Saltos.

Declaraciones éticas y editoriales del artículo
Contribución de los autores (Taxonomía CRediT) Bayron Alexander Gamarra Medrano: Conceptualización de la investigación, diseño metodológico, desarrollo del proceso investigativo, análisis formal de los datos, redacción del borrador original del manuscrito, revisión crítica del contenido científico y supervisión general del estudio. Washington Raúl Fierro Saltos: Curación y organización de los datos, participación en la recolección de información, validación de los resultados obtenidos y elaboración de representaciones gráficas y visualización de los datos.
Declaración de conflicto de intereses Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con la investigación presentada, la autoría del manuscrito ni la publicación del presente artículo.
Declaración de financiamiento La presente investigación no recibió financiamiento específico de agencias públicas, comerciales o de organizaciones sin fines de lucro. En caso de existir financiamiento institucional o externo, este deberá ser declarado explícitamente por los autores en esta sección.
Declaración del editor El editor responsable certifica que el proceso editorial del presente artículo se desarrolló conforme a los principios de integridad científica, transparencia y buenas prácticas editoriales. El manuscrito fue sometido a un proceso de evaluación mediante revisión por pares doble ciego, garantizando la confidencialidad de la identidad de los autores y revisores durante todo el proceso de dictamen académico. Asimismo, el editor declara que el artículo cumple con los criterios científicos, metodológicos y éticos establecidos por la revista.
Declaración de los revisores Los revisores externos que participaron en la evaluación del presente manuscrito declaran haber realizado el proceso de revisión de manera objetiva, independiente y confidencial. Asimismo, manifiestan que no mantienen conflictos de interés con los autores ni con la investigación evaluada, y que sus observaciones y recomendaciones se fundamentan exclusivamente en criterios científicos, metodológicos y académicos.
Declaración ética de la investigación Los autores declaran que la investigación se desarrolló respetando los principios éticos de la investigación científica, garantizando la confidencialidad de los datos y el respeto a los participantes del estudio. En los casos en que la investigación involucre seres humanos, los procedimientos deben ajustarse a los principios éticos establecidos en la Declaración de Helsinki y a las normativas institucionales correspondientes.
Declaración sobre el uso de inteligencia artificial Los autores declaran que el uso de herramientas de inteligencia artificial, en caso de haberse utilizado durante el proceso de investigación o redacción del manuscrito, se realizó únicamente como apoyo técnico para mejorar la claridad del lenguaje o el análisis de información, manteniendo siempre la responsabilidad intelectual sobre el contenido del artículo. Las herramientas de inteligencia artificial no fueron utilizadas como autoras del manuscrito ni sustituyen la responsabilidad académica de los investigadores.
Disponibilidad de datos Los datos que respaldan los resultados de esta investigación estarán disponibles previa solicitud razonable al autor de correspondencia, respetando las normas éticas y de confidencialidad establecidas por la investigación.

