RIICHS
RED INTERDISCIPLINARIA DE INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

CONEXUS
Revista científica multidisciplinar

Implementación de juegos educativos como estrategia para potenciar la motivación y el aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica: una revisión sistemática

Implementation of educational games as a strategy to enhance motivation and learning in students of Basic General Education: a systematic review

-Fecha de recepción: 25-09-2025 -Fecha de aceptación: 31-10-2025 -Fecha de publicación: 28-11-2025

Ricardo Sebastián Tamayo Pozo
Investigador Independiente, Pastaza Ecuador
rikytamayo@hotmail.com
https://orcid.org/0009-0009-2876-839X

Eliza Mercedes López Chalán
Investigador Independiente, Loja Ecuador
eliza.mercedes1@gmail.com
https://orcid.org/0009-0005-8673-6100

Rolando Jacinto Jijón Vásquez
Investigador Independiente, Imbabura Ecuador
rolojijon_90@hotmail.com
https://orcid.org/0000-0003-2903-1081

Resumen

La educación contemporánea exige la integración de estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades de los estudiantes nativos digitales y aquí es la implementación de juegos educativos una potente herramienta para dinamizar el aprendizaje. Este estudio tuvo como objetivo general realizar una revisión sistemática de la bibliografía existente sobre la implementación de juegos educativos y gamificación en la Educación Básica (EGB) para analizar su impacto en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes al identificar las condiciones de diseño más eficientes. Mediante una metodología de revisión sistemática de la literatura, con base en el protocolo PRISMA y criterios de elegibilidad específicos para el contexto ecuatoriano entre 2021 y 2025, se seleccionaron y analizaron ocho estudios. Los principales resultados revelan que la motivación es la variable central más impactada, manifestándose en un mayor entusiasmo y participación estudiantil. Asimismo, se demostró una mejora significativa en el rendimiento académico, con especial énfasis en la consolidación de la memoria a largo plazo y el aprendizaje

de vocabulario. En cuanto a la metodología de los artículos analizados, predominaron los diseños cuasi-experimentales y correlacionales, aunque la observación etnográfica aportó profundidad al análisis. Se concluye que las intervenciones gamificadas, tanto digitales como tradicionales en los momentos en los que se diseñan de manera estructurada y sistemática, potencian de forma significativa la motivación intrínseca y se traducen en resultados de aprendizaje concretos y medibles. La validación estadística de estos efectos confirma que la gamificación es una estrategia eficaz para mejorar el rendimiento y reducir el fracaso académico en la EGB.

Palabras clave:

juegos educativos; estrategia; motivación; aprendizaje; educación general básica

Abstract

Contemporary education demands the integration of innovative pedagogical strategies that respond to the needs of digital native students, and here, the implementation of educational games is a powerful tool to energize learning. The general objective of this study was to conduct a systematic review of the existing literature on the implementation of educational games and gamification in Basic Education (EGB) to analyze their impact on student motivation and learning by identifying the most effective design conditions. Using a systematic literature review methodology, based on the PRISMA protocol and eligibility criteria specific to the Ecuadorian context between 2021 and 2025, eight studies were selected and analyzed. The main results reveal that motivation is the most impacted core variable, manifested in greater student enthusiasm and participation. Likewise, a significant improvement in academic performance was demonstrated, with special emphasis on long-term memory consolidation and vocabulary learning. Regarding the methodology of the articles analyzed, quasi-experimental and correlational designs predominated, although ethnographic observation provided depth to the analysis. It is concluded that gamified interventions, both digital and traditional when designed in a structured and systematic manner, significantly enhance intrinsic motivation and translate into concrete and measurable learning outcomes. Statistical validation of these effects confirms that gamification is an effective strategy for improving performance and reducing academic failure in primary and secondary education.

Keywords:

educational games; strategy; motivation; learning; basic general education

Introducción

La educación en el siglo XXI demanda una revisión constante de las estrategias pedagógicas para asegurar que los procesos de enseñanza se alineen con las necesidades de las nuevas generaciones de estudiantes, caracterizadas por una interacción constante con entornos digitales (Serna y Serna, 2021). En este panorama global la integración de elementos lúdicos en el aula es una estrategia potente para dinamizar el aprendizaje. De acuerdo con Atiencia et al. (2024) la utilización de juegos educativos, ya sea mediante el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) o la Gamificación se fundamenta en la capacidad intrínseca del juego para capturar la atención y fomentar la participación activa de los alumnos.

El contexto ecuatoriano amplifica la relevancia de esta discusión donde el Ministerio de Educación, a través de la Agenda Educativa Digital 2021-2025, ha establecido la innovación tecnopedagógica como una base elemental para mejorar la calidad y la cobertura educativa (Ministerio de Educación, 2024). Esta agenda promueve la Estrategia enfocada en la Gestión de Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA) al reconocer que estas herramientas que incluyen los juegos digitales, son el eje central de las estrategias pedagógicas modernas. La implementación de juegos educativos por lo tanto es un imperativo de política pública diseñado para fortalecer los entornos educativos digitales en todos los niveles.

El enfoque específico de esta revisión en la Educación General Básica (EGB) responde a un período formativo muy importante donde se consolidan las bases del conocimiento y se forma la actitud del estudiante hacia el aprendizaje (Bazantes y Guamán, 2024). Potenciar la motivación intrínseca en esta etapa es determinante para la trayectoria académica futura y para el desarrollo integral del estudiante. Por consiguiente, la necesidad de generar evidencia científica que valide la aplicación eficaz de estas estrategias en la EGB y que guíe las inversiones derivadas de la Agenda Digital ecuatoriana es ineludible. Una revisión sistemática rigurosa da el mecanismo de control de calidad necesario para contrastar las directrices de política con la evidencia empírica disponible.

A pesar del reconocimiento institucional y el auge internacional del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) existen una brechas entre la promoción teórica de esta estrategia y la comprensión práctica de su eficacia en el contexto local específico de la Educación General Básica. La pregunta central

que guía este estudio aborda la efectividad real de la implementación de juegos educativos como estrategia para potenciar la motivación y el aprendizaje en estudiantes de EGB.

El problema de investigación se encuentra en la falta de conocimiento sintetizado y crítico sobre las condiciones óptimas de diseño y aplicación de los juegos educativos que maximizan los efectos deseados en especial en la población de la EGB. La literatura advierte que una implementación incorrecta, como la selección de juegos inapropiados o demasiado complejos, puede generar el efecto opuesto: estrés, desmotivación y una carga cognitiva excesiva que obstaculiza el aprendizaje significativo.

La justificación de este trabajo se sustenta en la necesidad urgente de migrar de la mera adopción tecnológica a la validación de la eficacia pedagógica. Es muy importante determinar qué tipos de juegos funcionan mejor, bajo qué parámetros instruccionales, y si los efectos motivacionales se traducen efectivamente en una mejor asimilación y retención del conocimiento. La importancia de este estudio es doble: a nivel social, proporciona herramientas concretas a docentes y autoridades educativas de Ecuador para aplicar con fundamento las políticas de la Agenda Educativa Digital; a nivel científico, contribuye a resolver el llamado de la comunidad investigadora a aumentar el rigor metodológico en la evaluación de las propuestas lúdicas.

El conocimiento actual sobre el tema converge en que la integración de juegos en entornos educativos favorece la motivación y puede contribuir a una mejor gestión de la carga cognitiva de los estudiantes (Sandoval, 2022). Según Stover et al. (2019) los juegos educativos, al aplicar mecánicas como la retroalimentación inmediata, la progresión clara y los desafíos ajustados, están bien posicionados para satisfacer las necesidades psicológicas de autonomía y competencia muy importantes para la motivación intrínseca. De hecho, algunas de las revisiones sistemáticas existentes demuestran que una parte sustancial de las investigaciones se enfocan en las variables motivacionales.

Sin embargo, persisten vacíos de conocimiento como son:

- El sesgo en el nivel educativo. Gran parte de la prueba científica robusta sobre la implementación de juegos o gamificación se concentra en la Educación Superior. Estudios previos han identificado que el ámbito universitario concentra la mayoría de las publicaciones (llegando al 66.7% en algunas revisiones) al dejar una escasez de investigaciones rigurosas y específicas en la Educación General Básica o Primaria. Este sesgo limita la validez ecológica de las conclusiones para los estudiantes más jóvenes, que

poseen capacidades de memoria de trabajo y desarrollo cognitivo distintas (D'Santiago, 2022).

- El rigor en el diseño instruccional. Existe la necesidad de un mayor rigor metodológico y una descripción más exhaustiva de las propuestas lúdicas para valorar su verdadera potencialidad (Prieto, 2024). Muchos estudios reportan el engagement o la satisfacción sin profundizar en cómo el diseño instruccional específico del juego afectó la asimilación del contenido.

A esto se suma una controversia conceptual y teórica. La literatura a menudo confunde o utiliza de forma indistinta los términos juegos educativos, gamificación y lúdica. Desde una perspectiva teórica, y de acuerdo con el criterio de Sandoval (2022) aunque la conexión entre juegos y motivación es fuerte (Teoría de la Autodeterminación), la relación con el aprendizaje efectivo es más polémica (Teoría de la Carga Cognitiva). La preocupación principal radica en si los elementos lúdicos, aunque motivadores no aumentan innecesariamente la carga cognitiva extrínseca al desviar el foco del contenido elemental y resulta en un compromiso alto con un aprendizaje bajo. El presente estudio busca sintetizar la literatura más reciente para aportar claridad conceptual y metodológica a estas controversias.

El objetivo general es realizar una revisión sistemática de la bibliografía existente sobre la implementación de juegos educativos y gamificación en la Educación Básica (EGB) para analizar su impacto en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes al identificar las condiciones de diseño más eficientes.

Los objetivos específicos son:

1) Identificar y seleccionar las fuentes bibliográficas relevantes publicadas entre 2021 y 2025 que traten sobre la aplicación de juegos educativos y gamificación en el nivel de Educación General Básica en Ecuador.
2) Catalogar y describir las principales líneas temáticas, metodológicas y herramientas lúdicas halladas en la literatura seleccionada que ponen énfasis en el tipo de intervención y el contexto ecuatoriano.
3) Analizar los estudios seleccionados en cuanto al diseño de intervención y la naturaleza de los efectos reportados sobre la motivación y los resultados de aprendizaje.

En cuanto a la estructura del artículo, este está conformado por seis secciones. Tras esta introducción, la sección de la revisión de la literatura establece los referentes conceptuales y la

discusión teórica que sustentan el análisis. Luego la metodología describe de manera detallada el proceso de selección bibliográfica, la estrategia de búsqueda basada en el protocolo PRISMA y los criterios de elegibilidad. Las secciones subsiguientes contienen los resultados de la revisión sistemática, y al finalizar el estudio se desarrollaron las conclusiones derivadas del análisis.

Relacionado con los juegos educativos y el aprendizaje basado en juegos, el ABJ se define como la integración directa de juegos completos en el contexto educativo con el propósito explícito de facilitar la asimilación y retención de contenidos curriculares (Atiencia et al., 2024). Los juegos educativos son herramientas con una intención pedagógica clara que apunta a un objetivo de aprendizaje específico.

Este enfoque abarca desde sofisticadas simulaciones hasta aplicaciones móviles sencillas diseñadas para reforzar conceptos básicos como pueden ser los matemáticos. De acuerdo con Ruiz (2018) el uso de ABJ se ha consolidado por su capacidad para generar un ambiente que, al ser lúdico, impulsa al estudiante a dedicar más tiempo y esfuerzo al proceso de aprendizaje.

La Gamificación, en contraste con el ABJ en lugar de implicar el uso de un juego completo es la aplicación de elementos propios del juego (mecánicas, estética y pensamiento de juego) en contextos que no son por completo lúdicos como una clase tradicional o un curso en línea. Los elementos típicos incluyen puntos, insignias, tablas de clasificación, barras de progreso y narrativas de misión. El propósito principal de la gamificación es aumentar la motivación y el compromiso del alumnado para lograr objetivos de aprendizaje predefinidos (Mendoza et al., 2024).

Aquí es muy importante establecer la diferencia entre la Gamificación y la Lúdica (o juego libre) (Valero, 2019). Mientras que la Gamificación incorpora mecánicas para alcanzar fines motivacionales y académicos específicos, la Lúdica se basa en el juego libre como un medio para el desarrollo integral con el fortalecimiento de habilidades socioemocionales y la creatividad sin estar ligada de forma obligatoria a un currículo estricto.

Para los fines de esta revisión sistemática, que busca analizar el impacto directo en el rendimiento académico y la motivación intrínseca dirigida al aprendizaje, el foco se mantiene en los Juegos Educativos (ABJ) y la Gamificación por su naturaleza diseñada de forma intensional para la instrucción. Estudios recientes, como el de Prieto (2024) ponen de manifiesto la importancia de esta distinción porque la confusión conceptual dificulta la aplicación correcta y la evaluación de la eficacia en el aula.

Materiales y Métodos

Este trabajo emplea una metodología de investigación documental y descriptiva mediante una revisión sistemática de la literatura académica disponible. Al seguir el protocolo PRISMA (Elementos Preferidos para Informes de Revisiones Sistemáticas y Meta-Análisis) se recolectó y examinó información proveniente de fuentes secundarias publicadas entre los años 2021 y 2025. La muestra del estudio está compuesta por artículos científicos pertinentes al tema de la implementación de juegos educativos como estrategia para potenciar la motivación y el aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica, publicados en ese intervalo. Para la selección de los documentos se utilizó un muestreo basado en criterios de conveniencia y pertinencia temática y se eligieron aquellos que respondieran a los parámetros establecidos en la búsqueda.

2.1. Diseño de investigación

La investigación se estructuró bajo el diseño de revisión sistemática de la literatura que conlleva un procedimiento ordenado para localizar, seleccionar y sintetizar estudios relevantes. Este enfoque facilita la recopilación y el análisis de resultados provenientes de distintos autores con el objetivo de obtener conclusiones integradoras. El estudio se enfocó en examinar artículos empíricos y revisiones anteriores que abordan la implementación de juegos educativos como estrategia para potenciar la motivación y el aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica que prestaron especial atención a los efectos observados en el rendimiento académico.

2.2. Estrategia de búsqueda y criterios de elegibilidad

La búsqueda bibliográfica se efectuó en bases de datos científicas reconocidas, tales como Scopus, Scielo, Redalyc, Dialnet y Google Scholar. Se emplearon términos en español e inglés relacionados con el objeto de estudio con la combinación de palabras clave mediante operadores booleanos, como se muestra en la Tabla 1:

Tabla 1

Cadenas de búsquedas empleadas

N°	Cadenas	Propósito
1	(("Educational game*" OR "Gamification" OR "Game-based learning") AND "Motivation" AND "Learning outcome*") AND ("Ecuador" OR "Basic Education")	Variables centrales y delimitación geográfica o poblacional.
2	(("Juegos educativos" OR "Ludificación" OR "Aprendizaje basado en juegos") AND "Motivación" AND "Aprendizaje") AND ("Ecuador" OR "EGB")	Refuerzo en idioma español y nivel educativo local.
3	"Gamification" AND "Primary school" AND "Learning" AND "2021-2025"	Enfoque en el nivel educativo específico (EGB/Primaria).
4	"Juegos educativos" AND "Ecuador" AND "EGB"	Búsqueda específica en bases de datos regionales y el contexto ecuatoriano.
5	"Educational Technology" AND "Digital Agenda Ecuador" AND "REDA"	Contextualización con políticas educativas y recursos digitales.
6	"Game Mechanics" AND "Self-determination Theory" AND "Academic performance"	Artículos centrados en el marco teórico de motivación y sus efectos.
7	"Gamification" AND "Cognitive Load Theory" AND "Primary Education"	Artículos que abordan el marco teórico cognitivo y eficiencia instruccional.
8	("ABJ" OR "Juego serio") AND ("Ecuador" OR "América Latina") AND "EGB"	Uso de acrónimos y sinónimos relevantes para la región.
9	("Digital games" AND "Learning outcomes") NOT "Higher Education"	Exclusión explícita del nivel universitario, que domina la literatura.
10	"Teacher training" AND "Educational Games" AND "Challenges"	Identificación de barreras de implementación y formación docente.

Fuente: Elaboración propia

Con el seguimiento del enfoque metodológico empleado en revisiones anteriores, la búsqueda preliminar se llevó a cabo al considerar los títulos, resúmenes y palabras clave de los registros. Después los resultados fueron depurados mediante la aplicación de criterios de inclusión definidos de manera previa. El proceso se desarrolló de forma simultánea en las bases de datos seleccionadas con la documentación de la cantidad de artículos obtenidos en cada etapa (ver Figura 2).

2.3. Criterios de inclusión y exclusión

Los criterios de inclusión y exclusión se pueden ver en la Figura 2.

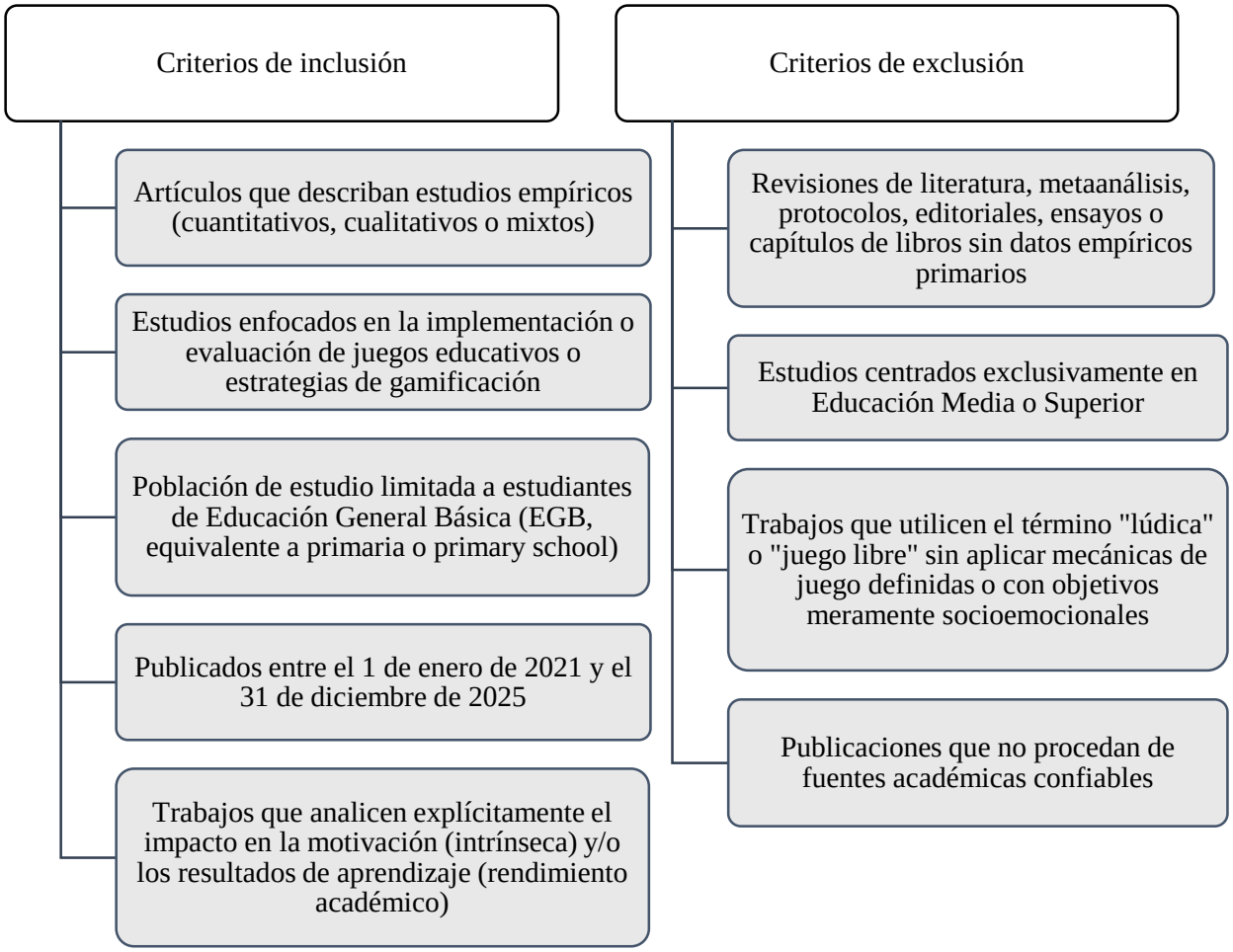


Fig. 1. *Criterios de inclusión y exclusión utilizados*

2.4. Análisis de los datos

Una vez aplicados los criterios establecidos se dio inicio a la etapa de selección con el seguimiento de las directrices del método PRISMA. En la fase inicial se localizaron múltiples artículos mediante la combinación estratégica de palabras clave en diversas bases de datos. Tras eliminar los registros duplicados y revisar títulos y resúmenes, se delimitó la muestra a estudios considerados relevantes. Al concluir el proceso delimitaron 7 artículos científicos a la revisión, cantidad adecuada para abordar las principales líneas temáticas sin exceder el límite previsto. Este número de estudios permite realizar un análisis detallado y con ello garantizar la rigurosidad y calidad del trabajo.

En cuanto al análisis de los estudios seleccionados se procedió a extraer de cada artículo información sobre: objetivos, metodología, población, variables estudiadas, resultados principales y conclusiones. Se llevó a cabo un análisis cualitativo mediante síntesis temática con la agrupación de los hallazgos según categorías afines.

La aplicación del protocolo PRISMA (ver Figura 2) garantizó transparencia en el flujo de selección de estudios; se elaboró un diagrama donde se muestra el número de registros encontrados, excluidos e incluidos.

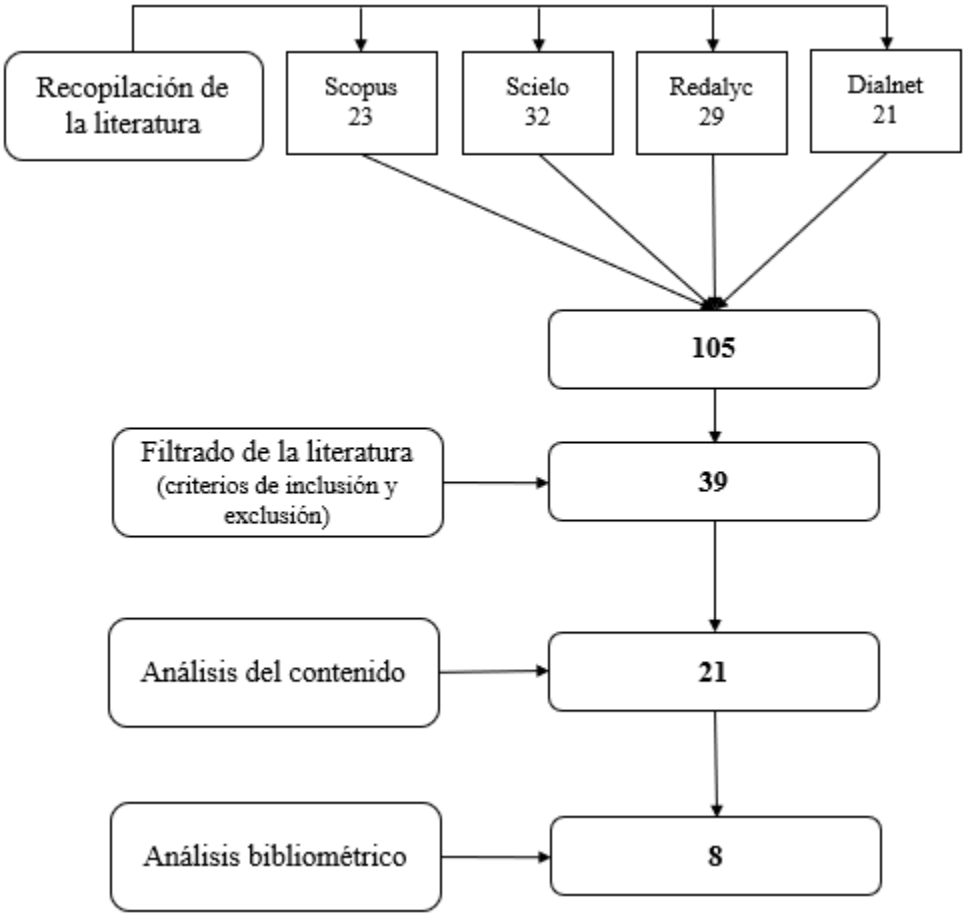


Fig. 2. *flujo PRISMA*

En el desarrollo del proceso conforme al método PRISMA, se identificaron ocho estudios que guardan una estrecha relación con el enfoque y los objetivos planteados en esta investigación. Estos trabajos fueron localizados en las bases de datos científicas utilizadas, las cuales se detallan en la Figura 2.

2.4. Consideraciones éticas

Este trabajo se desarrolla conforme a los estándares éticos de la investigación académica que prioriza en la revisión bibliográfica la correcta asignación de ideas y hallazgos a sus autores originales. Para ello se emplea un sistema de citación basado en las normas APA 7° edición que asegura el debido reconocimiento de cada fuente consultada.

Resultados

Esta sección despliega el análisis e interpretación de los ocho artículos y publicaciones seleccionados, con el fin de dar respuesta a los objetivos de esta revisión sistemática. El análisis se ha estructurado en dos apartados principales. El primero se enfoca en la catalogación de las líneas temáticas, metodológicas y herramientas lúdicas con especial atención al contexto ecuatoriano. El segundo profundiza en el diseño de las intervenciones y la naturaleza de los efectos reportados sobre la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de EGB.

3.1. La catalogación de la producción científica con sus temáticas, metodologías y herramientas

El análisis de la literatura seleccionada brinda un campo de estudio dinámico y en crecimiento aunque con focos de concentración definidos. Los documentos examinados incluyen estudios cuasi-experimentales con pre y post-test (Quintana et al., 2025; Pinta et al., 2024) investigaciones correlacionales (Ruano et al., 2025; Zambrano Y Solano, 2025) y estudios cualitativos de corte etnográfico (Hinojoza, 2022). Con ello se proporciona una visión multifacética del fenómeno.

En cuanto a las líneas temáticas principales, la producción científica se articula en torno a dos ejes temáticos interconectados como son el impacto en la motivación y los efectos en el aprendizaje y rendimiento académico. La motivación es de forma consistente la variable central en la mayoría de los estudios. Investigaciones como la de Hinojoza (2022) y Ruano et al. (2025) la sitúan como el principal motor que los juegos educativos buscan activar al observar un incremento en el entusiasmo, la participación y una reducción de la ansiedad en el aula. Las revisiones de Soto et al. (2025) y Estrada y Balseca (2025) confirman que la motivación es el resultado más usual y estudiado y reportado en el contexto ecuatoriano.

El segundo gran eje temático es el rendimiento académico o los resultados de aprendizaje. Este se analiza con el desglose en componentes específicos. Quintana et al. (2025) dan una de las

contribuciones más notables al enfocarse en el desarrollo de la memoria a largo plazo en niños de 6 a 8 años al demostrar que las estrategias de gamificación consolidan el conocimiento más allá del efecto a corto plazo.

Otros estudios, como el de Pinta et al. (2024), se centran en el aprendizaje de vocabulario en una segunda lengua, un área donde las herramientas lúdicas demuestran una alta eficacia. De manera más amplia, trabajos como el de Ruano et al. (2025) y la revisión de Estrada y Balseca (2025) vinculan de forma directa la gamificación con la mejora general del rendimiento académico para validar la hipótesis de una incidencia significativa.

3.2. Los enfoques metodológicos y el contexto ecuatoriano

Desde el punto de vista metodológico predominan los diseños cuasi-experimentales que comparan grupos de control y experimentales mediante mediciones pre y post-intervención (Quintana et al., 2025; Pinta et al., 2024). Este enfoque permite atribuir con mayor certeza los cambios observados a la intervención gamificada. Le siguen los estudios correlacionales, que a través de instrumentos como encuestas y análisis estadísticos establecen la fuerza de la relación entre el uso de herramientas gamificadas, la motivación y el rendimiento (Ruano et al., 2025; Zambrano y Solano, 2025). El estudio de Hinojoza (2022) aporta una valiosa perspectiva cualitativa al utilizar la observación etnográfica para comprender los procesos y dinámicas sociales que salen durante la aplicación de juegos en el aula.

3.3. Las herramientas lúdicas implementadas

El catálogo de herramientas es amplio y diverso porque combina aplicaciones digitales sofisticadas con juegos tradicionales de bajo costo tecnológico. Entre las herramientas digitales más citadas se encuentran plataformas interactivas como Kahoot, Quizizz, Wordwall, Blooket, Educaplay, Genially y ClassDojo (Pinta et al., 2024; Quintana et al., 2025; Zambrano y Solano, 2025; Vrcelj et al., 2023). Estas aplicaciones son valoradas por su capacidad de ofrecer retroalimentación inmediata, incorporar elementos de competencia sana (puntos, clasificaciones) y personalizar el aprendizaje. La revisión internacional de Vrcelj et al. (2023) confirma que esta combinación de herramientas es una tendencia global en la educación primaria y secundaria.

En contraste con lo dicho, es importante destacar que la efectividad no se centra solo en la tecnología. El estudio de Hinojoza (2022) demuestra el poder de juegos no digitales como Charades (Charadas) y Last man standing (El último en pie) para la enseñanza de vocabulario y el fomento de un ambiente de clase dinámico y participativo. Esto indica que los principios de la

gamificación como son los retos, reglas claras, participación activa y diversión pueden aplicarse de manera eficaz con recursos mínimos.

3.4. El análisis del diseño de intervención y sus efectos en la motivación y el aprendizaje

Los diseños de intervención más efectivos comparten varias características como los ejemplifica el estudio de Quintana et al. (2025) que es ejemplar en este sentido: la intervención se implementó durante tres semanas con la utilización de una combinación de plataformas digitales para reforzar contenidos específicos, seguida de un período de pausa de dos semanas. Este diseño permitió la aplicación de la estrategia y al mismo tiempo fue elemental para medir la consolidación de la memoria a largo plazo al diferenciar el aprendizaje duradero de la memorización a corto plazo.

En segundo lugar el proceso de implementación es tan importante como la herramienta misma. En este sentido Hinojoza (2022) destaca que el éxito de los juegos educativos depende de una explicación clara de las reglas, la modelización por parte del docente y un monitoreo constante durante la actividad. Esto asegura que los estudiantes comprendan el propósito del juego y se sientan seguros para participar.

Las intervenciones exitosas combinan diversos mecanismos de juego porque no se limitan a un solo elemento sino que integran puntos, insignias, tablas de clasificación, narrativas y retos (Ruano et al., 2025; Vrcelj et al., 2023). Esta multiplicidad de elementos apela a diferentes tipos de motivación (intrínseca y extrínseca) y mantiene el interés de los estudiantes a lo largo del tiempo.

Contribución de autoría (Taxonomía CRediT)

Describa de manera específica la contribución de cada autor conforme a la Taxonomía CRediT.

Ejemplo:

Autor 1: Conceptualización, Metodología, Redacción – borrador original.
Autor 2: Análisis formal, Validación, Redacción – revisión y edición.

Conclusiones

En relación con la identificación y selección de fuentes bibliográficas publicadas entre 2021 y 2025 sobre el tema en la EGB de Ecuador confirma la existencia de un campo de nueva investigación aunque aún con una producción limitada y específica. El proceso de búsqueda y

filtrado bajo el protocolo PRISMA reveló una brecha notable en la literatura: mientras que la gamificación es un tema popular en la educación superior, la investigación rigurosa y empírica centrada en la educación básica ecuatoriana es escasa. Este hallazgo indica que a pesar del impulso de políticas públicas como la Agenda Educativa Digital, la validación científica de estas estrategias en los niveles formativos iniciales todavía es un área que requiere mayor desarrollo. La selección final de ocho estudios cumple con el propósito de esta investigación al constituir un núcleo de evidencia contextualizada, aunque su número reducido actúa del mismo modo como un diagnóstico sobre la necesidad de fomentar más investigación empírica en este nivel educativo.

Conforme a la catalogación de las publicaciones seleccionadas dibuja un panorama claro sobre las tendencias temáticas, metodológicas y tecnológicas en el contexto ecuatoriano. Las líneas temáticas giran en torno a dos ejes principales e interconectados: la motivación como el catalizador del proceso de aprendizaje y el rendimiento académico como su resultado tangible. La motivación se consolida como la variable más estudiada, con hallazgos que apuntan a un aumento del entusiasmo y la participación activa. En cuanto a las metodologías, el análisis revela un predominio de diseños cuasi-experimentales con pre y post-test y estudios correlacionales, lo que indica una orientación hacia la cuantificación del impacto. Sin embargo, la inclusión de estudios cualitativos, como la observación etnográfica, enriquece la comprensión de las dinámicas de aula. El repertorio de herramientas lúdicas es diverso; por un lado, se confirma la alta valoración de plataformas digitales como Kahoot, Quizizz y Wordwall por su interactividad y retroalimentación; por otro la investigación dice que el valor pedagógico de juegos tradicionales de bajo costo tecnológico, como Charadas, cuya eficacia demuestra que los principios de la gamificación trascienden la dependencia tecnológica.

En respuesta al análisis del diseño de las intervenciones y la naturaleza de sus efectos permite destilar un conjunto de prácticas efectivas. Los diseños de intervención con mayor impacto positivo son aquellos con una estructura planificada y sistemática como lo prueba la intervención que incluyó un período de pausa para medir la consolidación del aprendizaje a largo plazo. Esto prueba que una buena estrategia de gamificación va más allá del entretenimiento momentáneo y la retención duradera del conocimiento. Asimismo se concluye que el proceso de implementación, que incluye reglas claras y un monitoreo docente activo, es un factor determinante para el éxito. La naturaleza de los efectos reportados es de carácter positivo y, en gran parte, con validación estadística. La motivación intrínseca como el beneficio más inmediato y consistente. Este impulso

se traduce en resultados de aprendizaje concretos y medibles, donde la mejora en las tasas de aprobación es una gran prueba del impacto directo de la estrategia en el rendimiento estudiantil y la reducción del fracaso académico.

Referencias

Atiencia, P., Mayorga, D., & Iñaguazo, S. (2024). Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos: Su Impacto en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales. *Saga, 1*(2), 1-20. https://revistasaga.org/index.php/saga/article/view/22

Bazantes, L., & Guamán, M. (2024). *La gamificación como estrategia para potenciar habilidades cognitivas y motivación intrínseca en estudiantes de quinto año de educación básica en la escuela de educación básica Luis Aurelio González de la cuidad de Guaranda, provincia Bolívar, durante los.* [Tesis de maestría, Universidad Estata de Bolivar], Repositorio Institucional de la Universidad Estata de Bolivar. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/BAZANTES%20GUILLEN%20LOURDES%20FERNANDA-GUAMANLEMA%20MARIA%20GABRIELA-final.pdf

D'Santiago, J. (2022). Gamification and game-based learning as strategies for teaching in the university context. *Pedag[ogical Constellations, 1*(1), 9-24. https://doi.org/10.5281/zenodo.13509033

Estrada, J., & Balseca, R. (2025). La gamificación como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de educación básica media. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica, 5*(1), 829-850. https://doi.org/10.61384/r.c.a.v5i1.1163

Hinojoza, S. (2022). *Educational games as a strategy to strengthen motivation in students from Octavo año de Educacion Básica from "Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Monseñor Leonidas Proaño" in city of Riobamba, Province of Chimborazo, during the Academic Period 2021-2022.*

Mendoza, P., Quinteros, L., & Zambrano, J. (2024). Gamificación para desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes de Básica Superior Intensiva. *Revista Científica Multidisciplinaria SAPIENTIAE, 7*(14), 55-73. https://doi.org/10.56124/sapientiae.v7i14.0004

Ministerio de Educación. (2024, mayo 22). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2024-

00031-A. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/05/MINEDUC-MINEDUC-2024-00031-A.pdf

Pinta, C., Egas, P., & Vera, P. (2024). The use of gamification in formative assessment of vocabulary learning. *Revista Social Fronteriza, 4*(6), e506. https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(6)506

Prieto, J. (2024). Cómo Evitar Efectos Negativos al Gamificar en Educación. Revisión. *REMIE, 14*(2), 244-266. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9650652

Quintana, N., Rodríguez, N., Quintana, M., Miranda, J., & Quintana, R. (2025). Aplicación de las estrategias de gamificación en el desarrollo de la memoria a largo plazo en niños de 6 a 8 años. *Revista Veritas de Difusão Científica, 6*(2), 2013-2041. https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i2.731

Ruano, J., Angulo, J., Anzules, E., & Maliza, I. (2025). Impacto de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de educación básica superior. *Ciencia Digital, 9*(2), 85-110. https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v9i2.3374

Ruiz, M. (2018). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.* [Tesis de pregrado, Universidad de Cantabria], Repositorio Institucional de la Universidad de Cantabria. https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf

Sandoval, C. (2022). *Uso del efecto de auto-explicación como apoyo en el aprendizaje de la programación, aplicando la teoría de carga cognitiva.* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Aguascalientes], Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma de Aguascalientes. http://bdigital.dgse.uaa.mx:8080/xmlui/handle/11317/2299

Serna, E., & Serna, A. (2021). *Educación Siglo XXI.* Instituto Antioqueño de Investigación. https://doi.org/10.5281/zenodo.4763316

Soto, S., Espinosa Cevallos, L., & Rojas Encalada, M. (2025). Studies on motivation and EFL teaching and learning in Ecuador. *Revista INVECOM, 5*(1), 1-23. http://www.revistainvecom.org

Stover, J., Bruno, F., Uriel, F., & Fernández, M. (2019). Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines, 14*(2), 105-115. https://www.redalyc.org/pdf/4835/483555396010.pdf

Valdés, R., López, V., & Jiménez, F. (2019). Inclusión educativa en relación con la cultura y la convivencia escolar. *Educación y Educadores, 22*(2), 187-211. https://doi.org/10.5294/edu.2019.22.2.2

Valero, J. (2019). *La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias.* Tesis para la obtención del título de grado en Pedagogía, Universitat de les Illes Balears, D de Pedagogía Aplicada y Psicología de la Educación.

Vrcelj, A., Hoić, N., & Holenko, M. (2023). Use of gamification in primary and secondary education: A systematic literature review. *International Journal of Educational Methodology, 9*(1), 13-27. https://doi.org/10.12973/ijem.9.1.13

Zambrano, M., & Solano, G. (2025). Gamificación con herramientas digitales para potenciar el aprendizaje y la motivación en el entorno educativo. *Revista Social Fronteriza, 5*(1), e620. https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)e620