



DOI: <https://doi.org/10.46296/yc.v9i17.0755>

REVISIÓN SISTEMÁTICA: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DOCENTE EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN AMÉRICA DEL SUR

SYSTEMATIC REVIEW: GAMIFICATION AS A TEACHING STRATEGY IN BASIC GENERAL EDUCATION IN SOUTH AMERICA

Amén-Carrillo Mérida Esperanza ¹; Hermann-Acosta Andrés ²

¹ Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador.

Correo: mamen2718@utm.edu.ec. ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-6064-574X>.

² Universidad de Seguridad Ciudadana y Ciencias Policiales. Quito, Ecuador.

Correo: aehermann@usecipol.edu.ec. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9068-0692>

Resumen

La gamificación, al integrar elementos de juego en contextos educativos, fomenta una mayor interacción y compromiso, favoreciendo la adquisición de conocimientos de forma más dinámica y atractiva. Este enfoque busca transformar la experiencia educativa, motivando a los estudiantes a través de dinámicas lúdicas. El objetivo general de este estudio es analizar la gamificación como estrategia docente en la educación general básica en América del Sur mediante una revisión sistemática. Para ello, se empleó una metodología descriptiva de enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos. La investigación se centró en la revisión de artículos académicos publicados en bases de datos científicas como: Scielo, Dialnet, Redalyc, Latindex, Google Scholar y REDIB, con un límite temporal de cinco años, analizando los resultados de estudios que abordan la gamificación en países sudamericanos. Los principales resultados indican que la gamificación mejora el rendimiento académico y la motivación, especialmente en áreas como matemáticas y ciencias sociales. Sin embargo, persisten desafíos relacionados con la falta de infraestructura tecnológica adecuada, la capacitación docente es insuficiente y las diferencias regionales en acceso a recursos digitales. La conclusión principal es que, aunque la gamificación tiene un gran potencial en la educación, su implementación exitosa depende de superar barreras tecnológicas y formativas, así como de un apoyo institucional y político que garantice su sostenibilidad y adaptación en los contextos educativos de América del Sur.

Palabras claves: aprendizaje significativo, educación básica, estrategia pedagógica y gamificación.

Abstract

Gamification, by integrating game elements into educational contexts, fosters greater interaction and engagement, promoting the acquisition of knowledge in a more dynamic and appealing way. This approach seeks to transform the educational experience, motivating students through playful dynamics. The general objective of this study is to analyze gamification as a teaching strategy in basic general education in South America through a systematic review. To achieve this, a descriptive methodology with a mixed approach was used, combining quantitative and qualitative methods. The research focused on reviewing academic articles published in various scientific databases such as Scielo, Dialnet, Redalyc, Latindex, Google Scholar and REDIB, with a time frame of five years, analyzing the results of studies addressing gamification in South American countries. The main results indicate that gamification improves academic performance and motivation, especially in areas such as mathematics and social studies. However, challenges persist related to the lack of adequate technological infrastructure, insufficient teacher training, and regional disparities in access to digital resources. The main conclusion is that, although gamification has great potential in education, its successful implementation depends on overcoming technological and training barriers, as well as institutional and political support that ensures its sustainability and adaptation in the educational contexts of South America.

Keywords: Significant learning, basic education, pedagogical strategy and gamification.

Información del manuscrito:

Fecha de recepción: 16 de junio de 2025.

Fecha de aceptación: 29 de agosto de 2025.

Fecha de publicación: 29 de septiembre de 2025.



1. Introducción

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos propios del juego en contextos no lúdicos, se ha consolidado como una estrategia innovadora para potenciar la motivación y el compromiso en diversas áreas, especialmente en la educación. Su base teórica se sustenta en el aprendizaje significativo, donde el estudiante asume un rol activo mediante dinámicas que promueven la interacción, la retroalimentación inmediata y la superación de desafíos. Al integrar mecánicas como recompensas, niveles o puntos, se estimula la participación constante y el logro de objetivos. Esta estrategia no implica solo jugar, sino transformar experiencias educativas en procesos más atractivos. En consecuencia, la gamificación mejora el ambiente de aprendizaje y favorece la adquisición de conocimientos (Navarro et al., 2021).

En concordancia a lo anterior, es importante mencionar que el aprendizaje significativo se basa en la idea de que los nuevos conocimientos se incorporan de forma duradera cuando logran

relacionarse con saberes previos del estudiante. Esta teoría, propuesta por Ausubel (1983), destaca la importancia de la estructura cognitiva para asimilar información de manera comprensible y no mecánica. A diferencia de la simple memorización, este tipo de aprendizaje favorece la comprensión profunda y la transferencia de lo aprendido a distintos contextos. El rol del docente consiste en presentar contenidos organizados y relevantes que despierten el interés del alumno. Así, se promueve una construcción activa del conocimiento. Este enfoque fortalece el sentido y la utilidad del aprendizaje.

En este contexto, la gamificación como estrategia docente encuentra su aplicabilidad en la capacidad de transformar el entorno educativo en una experiencia dinámica y motivadora. Al integrar elementos como retos, recompensas y sistemas de progreso, se incrementa el interés del estudiante y su implicación en las tareas académicas. Esta metodología favorece la participación activa, el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Además, permite adaptar los



contenidos a distintos estilos de aprendizaje, lo que mejora la comprensión y retención de la información. Su implementación fortalece el vínculo entre enseñanza y motivación. En contextos escolares, su eficacia es reconocida por fomentar un aprendizaje más significativo y continuo (Castillo et al., 2022).

En la educación general básica, la gamificación contribuye al proceso formativo mediante la promoción de entornos más cercanos a los intereses y lenguajes de los estudiantes. Esta estrategia permite dinamizar los contenidos curriculares mediante actividades que estimulan la curiosidad y el pensamiento crítico. Además, facilita el desarrollo de la autonomía y la autorregulación, ya que el educando avanza en función de sus decisiones y logros. La inclusión de mecánicas lúdicas también favorece la resolución de problemas en contextos simulados. Asimismo, incentiva la perseverancia frente a los desafíos académicos. En este nivel educativo, la gamificación actúa como un puente entre la teoría y la práctica (Londoño & Rojas, 2020).

Ahora bien, uno de los principales desafíos para aplicar la gamificación en la educación general básica radica en la adecuada planificación pedagógica que permita integrar mecánicas lúdicas sin desvirtuar los objetivos curriculares. La falta de formación docente específica en diseño gamificado limita su implementación efectiva. Además, existen restricciones tecnológicas en muchas instituciones, lo que dificulta el acceso equitativo a plataformas o recursos digitales. Otro reto es mantener el equilibrio entre el entretenimiento y el rigor académico, evitando que el juego reste profundidad al contenido. La diversidad de intereses estudiantiles también demanda propuestas flexibles. Finalmente, requiere tiempo y evaluación constante para medir su impacto real en el aprendizaje (Ducura et al., 2020).

En lo referente a los países de América del Sur, la implementación de la gamificación enfrenta limitaciones estructurales y pedagógicas que afectan su efectividad en la educación general básica. En naciones como Bolivia y Paraguay, la escasa infraestructura tecnológica y conectividad limita el

uso de herramientas digitales. En Perú y Ecuador, persisten brechas en la capacitación docente para incorporar estrategias innovadoras. Argentina y Colombia, aunque más avanzados, aún enfrentan desafíos en la adaptación curricular y evaluación de resultados gamificados. En Brasil, la diversidad regional genera desigualdades en el acceso a recursos. Estas condiciones reflejan una problemática común: la falta de políticas educativas integrales que impulsen la gamificación de forma sostenible (Chávez et al., 2023).

Con base en la información precedente, el desarrollo de una revisión sistemática acerca de la gamificación como estrategia docente en la educación general básica sudamericana, resulta fundamental para identificar avances, limitaciones y oportunidades en su aplicación pedagógica. Este tipo de estudio permite recopilar y analizar investigaciones existentes, aportando una visión integral y actualizada del tema en contextos con realidades socioeducativas diversas. Además, contribuye a orientar futuras prácticas docentes

basadas en evidencia. En este sentido, este artículo tiene como objetivo, analizar la gamificación como estrategia docente en la educación general básica en América del Sur mediante una revisión sistemática.

2. Metodología

Para el desarrollo de este artículo, se seleccionó un tipo de investigación descriptiva, con enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo), de diseño no experimental. Esta metodología permitió analizar y sintetizar información proveniente de diversas fuentes académicas, evaluando tendencias, beneficios y limitaciones en la implementación de la gamificación en la educación media sudamericana. El enfoque cualitativo facilitó la interpretación de contenidos teóricos y experiencias documentadas, mientras que el componente cuantitativo permitió identificar frecuencias y patrones en los estudios revisados. La estrategia metodológica se centró en la revisión de literatura científica publicada en bases de datos reconocidas. De este modo, se garantizó un análisis riguroso y fundamentado.



En concordancia a lo anterior, Hernández-Sampieri (2014), explica que la investigación descriptiva busca detallar las características de un fenómeno sin manipular sus variables, permitiendo observar y registrar su comportamiento tal como ocurre. Al emplear un enfoque mixto, se combinan datos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión más amplia y profunda del objeto de estudio. Esta integración favorece el análisis desde múltiples perspectivas, enriqueciendo la interpretación de los resultados. El diseño no experimental, por su parte, se caracteriza por la ausencia de control sobre las variables, ya que se trabaja en contextos naturales. Este enfoque es útil para estudiar situaciones tal como se presentan en la realidad educativa. Así, se obtiene información valiosa sin alterar el entorno observado.

Además, el método utilizado fue el PRISMA 2020, el cual permitió establecer criterios claros para la búsqueda, selección, evaluación y síntesis de los estudios incluidos en la investigación. Se aplicó un proceso sistemático de identificación en bases de datos académicas

reconocidas, asegurando la transparencia y trazabilidad de los resultados. Se excluyeron artículos duplicados o que no cumplían con los objetivos del estudio. También se emplearon filtros temporales y temáticos para garantizar la pertinencia de la información recopilada. Dónde, los datos obtenidos se organizaron en una matriz de análisis que facilitó su interpretación, con lo que se fortaleció la validez de este estudio.

Sustentando lo anterior, Sánchez *et al.* (2022), explican que, la revisión sistemática es un proceso riguroso que permite recopilar, evaluar y sintetizar estudios relevantes sobre un tema específico, siguiendo criterios previamente establecidos. Este tipo de revisión busca minimizar el sesgo en la selección de fuentes y ofrece una visión estructurada del conocimiento disponible. En este contexto, el método PRISMA 2020 actúa como una guía estandarizada para garantizar la transparencia y calidad del proceso, desde la identificación hasta la inclusión de los estudios. Su uso facilita la organización lógica y verificable de cada etapa metodológica. Al combinar ambos enfoques, se

fortalece la validez de los hallazgos. Así, se obtiene un análisis más confiable y replicable.

Para la consecución del proceso investigativo, se han considerado los siguientes criterios:

- Población: Se desarrolló una revisión documental de distintos estudios realizados por seres humanos, publicados en bases de datos científico-académicas indexadas, cuyas temáticas se encontraron centradas en la gamificación en países de América del Sur.
- Principal método: Revisión sistemática en bases de datos indexadas.
- Límite territorial: Artículos y documentos de carácter científico-académico, cuya temática de estudio se encuentre centrada en los países de Sudamérica.
- Límite temporal: Las publicaciones tienen máximo 5 años de antigüedad, sin embargo se utilizaron referentes teóricos que en la actualidad siguen siendo válidos y sobrepasan los 5 años, tales como Ausubel y Hernández-Sampieri.
- Bases de datos: Se recurrió a fuentes como Scielo, Dialnet, Redalyc, Latindex, Google Scholar, REDIB (Red Iberoamericana de Innovación y Conocimiento Científico).
- Estrategia de búsqueda: Las palabras clave que se emplearon para la búsqueda de información fueron gamificación, ludificación, aprendizaje por juego.
- Cadena de búsqueda: En virtud de que las fuentes indexadas tienen distintos criterios de búsqueda, tales como el título, autor, metadatos, citación, entre otros, se procedió a utilizar la siguiente ecuación de búsqueda en idioma español:
 - (“Gamificación” OR “Ludificación” OR “Aprendizaje” OR “Estrategia pedagógica basada en juegos” OR “Juegos con fines educativos”) AND (“Concepto” OR “Relevancia” OR “Beneficios y limitaciones” OR “Parámetros” OR “Valoraciones” OR “Hallazgos” OR “Aplicación”) AND (“Educación general



básica”).

- (“Gamificación” OR
 “Ludificación” OR
 “Aprendizaje” OR
 “Estrategia pedagógica
 basada en juegos” OR
 “Juegos con fines
 educativos”) AND (“En línea”
 OR “Contexto educativo” OR
 “Clases virtuales” OR
 “Virtualidad”) AND
 (“Educación general
 básica”).

- Criterios de inclusión: Fueron considerados artículos y documentos de carácter científico-académico, con metodologías robustas transversales y longitudinales, cuyos resultados evidencien aspectos importantes sobre la gamificación en estudiantes de nivel educativo general básico en países de América del Sur.
- Criterio de exclusión: Se excluyeron estudios cuyo contenido no pudiera ser visualizado en texto completo, con resultados inconclusos o con carencia de valor científico-académico para fundamentar este artículo. También se descartaron documentos desarrollados en un campo de

conocimiento distinto a la docencia, además de aquellos que fueron publicados en fechas anteriores al año 2020.

3. Resultados y discusión

Durante la elaboración de este artículo, se realizó una búsqueda exhaustiva de estudios cuyos resultados y conclusiones permitieran evidenciar la importancia, avances, e incluso limitaciones que se tienen en los países de América del Sur, con respecto a la gamificación como estrategia docente para la educación general básica.

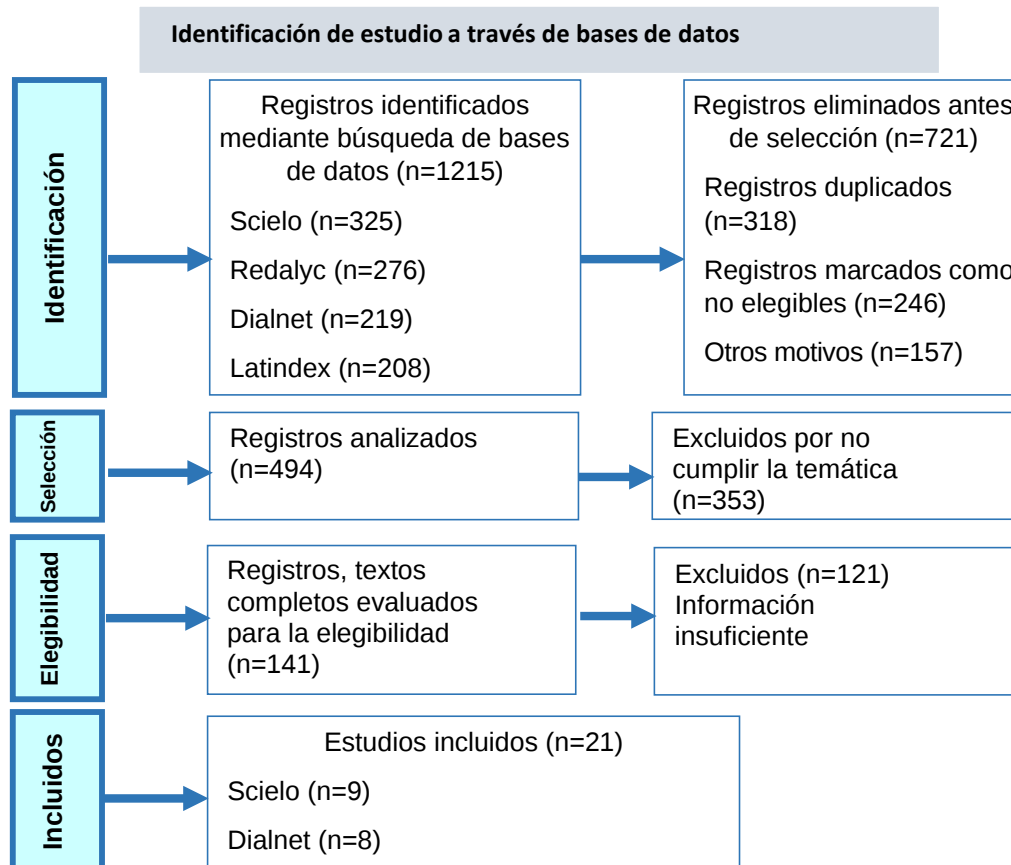
Este sentido, se pudo evidenciar que existen varios estudios cuyo enfoque se encuentra centrado en una materia en particular, además las poblaciones sobre las cuales se realizan los estudios se encuentran limitadas a una institución educativa en particular, sin embargo, los fundamentos teóricos y metodológicos permiten realizar generalizaciones sobre los resultados obtenidos, tanto en el sentido de la gamificación como estrategia docente para la educación general básica, como para el

impacto de esta estrategia en otras poblaciones.

Por lo expuesto, a continuación, se presenta la figura PRISMA 2020,

mediante la cual se puede apreciar el proceso de búsqueda de información y obtención de resultados:

Figura 1. Diagrama de flujo PRISMA 2020

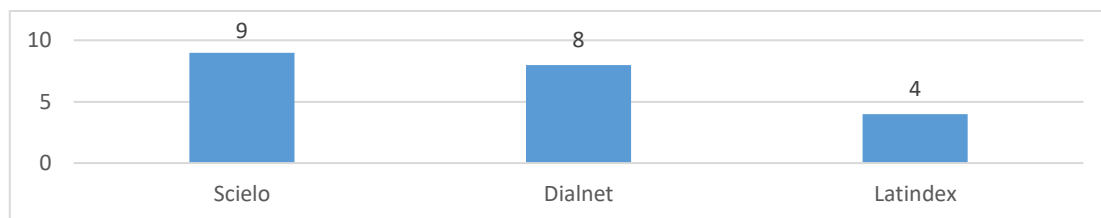


Fuente: PRISMA 2020. (Page et al., 2021).

De conformidad con el procedimiento realizado, en torno al método PRISMA 2020, se seleccionaron las fuentes de información más relevantes para este estudio, donde se detectaron 21 artículos científicos que fueron realizados en distintos países de América del Sur, mismos que cumplieron con el rigor metodológico necesario para cumplir con el

objetivo de esta investigación. Por este motivo, a continuación, se muestra la figura 2 en la que se exponen las bases de datos, y la figura 3 donde se muestran los países a los que corresponden cada estudio analizado correlacionado con los años de publicación:

Figura 2. Artículos analizados por año y país de la región sudamericana

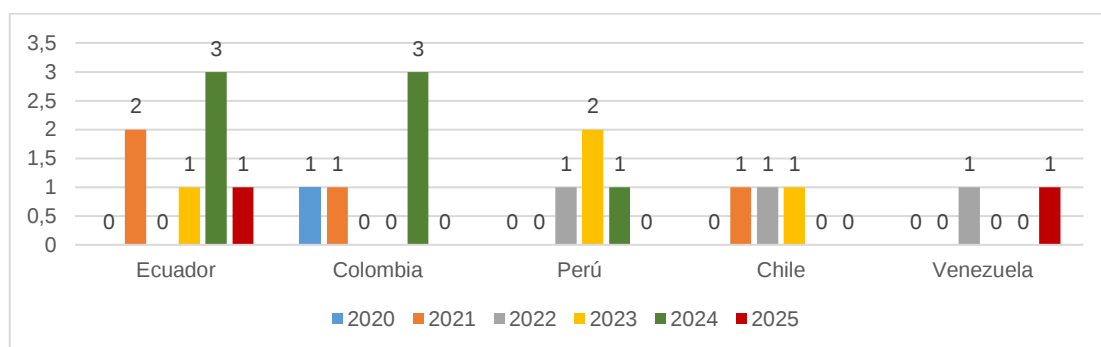


Fuente: Elaboración propia

Según los datos expresados en la figura 2, en relación con el método PRISMA 2020, se determina que, de las 21 investigaciones analizadas, 9 fueron localizadas en la base de

datos de Scielo, mientras que 8 corresponden a la plataforma de Dialnet, y 4 fueron ubicados en Latindex.

Figura 3. Artículos analizados por año y país de la región sudamericana



Fuente: Elaboración propia

De acuerdo con la información expuesta mediante la figura 3, se evidencia que de los 21 artículos analizados que fueron realizados en distintos países dentro de la región sudamericana, 7 corresponden a Ecuador (2 – año 2021; 1 – año 2023; 3 – año 2024; y, 1 – año 2025), 5 son del territorio de Colombia (1 – año 2020; 1 – año 2021; y, 3 – año 2024), 4 se realizaron en Perú (1 – año 2022; 2 – año 2023; y, 1 – año 2024), 3 se elaboraron dentro de los límites geográficos de Chile (1 – año

2021; 1 – año 2022; y, 1 – año 2023); y, 2 se sitúan en Venezuela (1 – año 2022; y, 1 – año 2025).

Ahora bien, los estudios en Ecuador coinciden en que la gamificación es una estrategia pedagógica eficaz, especialmente en educación básica y media. Salvatierra et al. (2024) y García & Moscoso (2021) resaltan que las dinámicas lúdicas mejoran el rendimiento académico, la motivación, la participación y la autonomía estudiantil, al tiempo que

fomentan el pensamiento crítico y el aprendizaje por descubrimiento. Del mismo modo, Vaca et al. (2024) señalan que la gamificación fortalece la inteligencia emocional, aunque su efectividad disminuye cuando se limita a recompensas externas sin un sustento pedagógico sólido. Esta visión reduccionista impide aprovechar su verdadero potencial formativo.

La aplicación de plataformas como Roblox, Froggy Jumps, Quizizz o Second Life ha demostrado un impacto positivo en materias como Estudios Sociales, matemáticas o kichwa, facilitando la participación activa, el aprendizaje colaborativo y la reducción del estrés académico (Ibarra & Cobeña, 2024; Mora et al., 2023; Guatatuca et al., 2025; Cabrera & Ochoa, 2021). Además, en contextos interculturales, la gamificación promueve el vínculo afectivo con el conocimiento y refuerza la identidad cultural, como lo evidencian Guatatuca et al. (2025). No obstante, los autores insisten en la necesidad de una estructura clara, planificación adecuada y criterios pedagógicos definidos que eviten el uso superficial de lo lúdico.

Pese a los beneficios, persisten limitaciones como la falta de conectividad, la baja capacitación docente y la resistencia institucional al cambio (Vaca et al., 2024; Cabrera & Ochoa, 2021). También existen riesgos derivados del mal diseño de las actividades, como la frustración o distracción del estudiante. Aunque las investigaciones suelen tener muestras pequeñas o localizadas, la coincidencia en sus hallazgos permite proyectar resultados hacia contextos similares. Para consolidar la gamificación como herramienta transformadora en la educación sudamericana, es necesario superar barreras estructurales y fomentar una cultura de innovación pedagógica sostenible (Salvatierra et al., 2024; García & Moscoso, 2021).

En Colombia, diversas investigaciones demuestran que la gamificación mejora el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en estudiantes de primaria, especialmente cuando se combina con métodos como el de Polya o estrategias de alfabetización digital. Estudios en Bucaramanga y Bogotá revelaron que el uso de recompensas, niveles y dinámicas



lúdicas fortaleció la motivación, el compromiso y la resolución estructurada de problemas, lo que generó un rendimiento académico superior y una actitud más positiva hacia las matemáticas (Acuña, 2024; Molina, 2024). Estos resultados confirman el potencial didáctico de la gamificación frente a las metodologías tradicionales.

Asimismo, se ha identificado que esta estrategia no solo influye en el rendimiento académico, sino también en aspectos socioemocionales. Ponce (2024) destaca que la gamificación incrementa la concentración, asistencia y disposición al aprendizaje, mientras que Cuadros & López (2020) evidencian mejoras en la producción escrita mediante dinámicas tecnológicas que estimulan la creatividad, la participación activa y el trabajo colaborativo. Estas experiencias resaltan que el componente lúdico puede integrarse eficazmente a diversas áreas del currículo escolar, generando entornos más estimulantes y participativos.

Sin embargo, su implementación enfrenta obstáculos que limitan su expansión. Entre los principales se

encuentran la dependencia de infraestructura digital, la focalización en contextos urbanos y la escasa formación docente (Acuña, 2024; Molina, 2024; Mosquera & Londoño, 2021). Además, la ausencia de políticas educativas que respalden esta metodología, sumada a la falta de planificación institucional, dificulta su sostenibilidad. Se requiere, por tanto, desarrollar investigaciones longitudinales y fortalecer la capacitación docente para garantizar un impacto duradero. Pese a estas barreras, la gamificación continúa consolidándose como una estrategia innovadora y pertinente frente a los desafíos actuales del sistema educativo colombiano.

En Perú, la gamificación ha mostrado efectos positivos en la educación primaria, especialmente en habilidades cognitivas y lingüísticas. Ruiz & Terrones (2023) evidenciaron que el uso de Minecraft mejoró el pensamiento crítico de estudiantes de 8 a 11 años, fortaleciendo el análisis, la inferencia y la autorregulación. Por su parte, Bellido et al. (2023) hallaron que los elementos lúdicos mejoraron el rendimiento en matemáticas, al incrementar la motivación y atención

de los estudiantes. Calderón et al. (2022) confirmaron avances en comprensión lectora, y De la Cruz et al. (2024) destacaron mejoras auditivas en inglés mediante Canva, Genially y Powtoon.

A pesar de los beneficios, se identificaron limitaciones importantes. Ruiz & Terrones (2023) emplearon un diseño preexperimental con muestra reducida, dificultando la generalización. Bellido et al. (2023) mencionaron problemas de infraestructura tecnológica y formación docente. Calderón et al. (2022) señalaron que muchos estudiantes aún perciben bajo impacto de la gamificación en lectura, mientras que De la Cruz et al. (2024) reportaron que herramientas como Quizziz y Kahoot no generaron mejoras uniformes. Estos hallazgos apuntan a la necesidad de mejoras metodológicas y de mayor preparación docente.

En Chile, la gamificación ha demostrado ser una estrategia eficaz en la enseñanza, especialmente en matemáticas, al combinar elementos lúdicos con objetivos pedagógicos. Fraga et al. (2021) evidencian que el

uso de juegos serios mejoró significativamente la fluidez matemática de 284 estudiantes de primaria, con mayor impacto en aulas que implementaron gamificación ($r=0,61$) frente a aquellas que no ($r=0,56$). Paralelamente, Rosso et al. (2022) presentan una experiencia interdisciplinaria en Argentina donde la gamificación, integrada en una narrativa ambiental, fortaleció el aprendizaje significativo y la conciencia ecológica. En ambos casos, la motivación, la autonomía y el compromiso estudiantil fueron reforzados, subrayando el valor de estas dinámicas como facilitadoras del aprendizaje.

No obstante, persisten limitaciones, Espinoza et al. (2023) señalan que, aunque los docentes reconocen beneficios como la motivación y la participación, muchos noveles aún desconocen el concepto de gamificación y enfrentan barreras como el exceso de alumnos, falta de recursos y escasa formación en TIC. Asimismo, la efectividad de los juegos varía según el contexto y no siempre garantiza mejora en el aprendizaje si no está acompañada de una planificación didáctica sólida.



En síntesis, la gamificación es una herramienta con alto potencial, pero su implementación requiere acompañamiento pedagógico, actualización docente y condiciones institucionales adecuadas.

En Venezuela, la gamificación ha demostrado ser efectiva para aumentar la motivación y participación de los estudiantes, tanto en la enseñanza de ciencias y tecnologías (Medina, 2022) como en el aprendizaje de idiomas en primaria (Briceño, 2025), con mejoras en la comprensión y el interés por los contenidos. Sin embargo, los resultados varían en términos de retención de conocimientos y participación activa, lo que sugiere que su impacto depende de la implementación y del contexto educativo específico (Medina, 2022). La implicación de los padres también mejoró, pero la falta de comunicación clara sobre la metodología y la pequeña muestra en ambos estudios limitan la generalización de los resultados (Briceño, 2025). Estas limitaciones subrayan la necesidad de estudios más amplios y de optimizar la integración de la gamificación en el aula.

4. Conclusiones

La gamificación como estrategia docente en la educación general básica en América del Sur posee un elevado potencial para mejorar el compromiso, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Sin embargo, la efectividad de esta estrategia depende de la integración adecuada de los elementos lúdicos dentro de los objetivos pedagógicos. Las investigaciones revisadas señalan que la gamificación, al incentivar la participación activa y el aprendizaje colaborativo, facilita la comprensión de contenidos complejos, como matemáticas y ciencias sociales, pero su éxito varía según el contexto institucional y el nivel de formación docente. Por lo tanto, la planificación pedagógica se convierte en un factor clave para evitar que la gamificación se convierta en una herramienta superficial.

A pesar de los beneficios observados, la implementación de la gamificación enfrenta diversos desafíos que limitan su alcance y efectividad en varios países de América del Sur. En países como Ecuador, Colombia, Perú, Chile y Venezuela, se identificaron

problemas relacionados con la infraestructura tecnológica, como la falta de acceso a plataformas digitales en algunas áreas rurales, lo que afecta la equidad en el uso de estas herramientas. Además, la capacitación insuficiente de los docentes en el uso de estrategias gamificadas y la resistencia institucional son obstáculos recurrentes en varias de las investigaciones revisadas. Estas barreras estructurales y de formación requieren atención para lograr una implementación exitosa y sostenible de la gamificación en todos los contextos educativos de la región.

La sostenibilidad de la gamificación en el ámbito educativo requiere de la integración de políticas educativas que apoyen su implementación de manera continua y estructurada. Los estudios destacan que sin una planificación institucional clara y un respaldo gubernamental, la gamificación corre el riesgo de ser una práctica aislada y efímera. La formación docente constante, la investigación continua y el desarrollo de infraestructura tecnológica son esenciales para superar las barreras actuales. La gamificación no solo

debe ser vista como una herramienta aislada, sino como parte de un enfoque pedagógico innovador que fomente una educación más inclusiva y participativa en América del Sur.

Bibliografía

- Acuña, D. C. (2024). Impacto de la gamificación y el método de Polya en el pensamiento matemático lógico en primaria: Un estudio en Bucaramanga. *Vitalia: Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 5(4), 1669-1676.
<http://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/418/753>
- Ausubel, D. P. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-libre.pdf?1424109393=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_TEOR.pdf&Expires=1709687117&Signature=ejW8grK9d4yXTbRaCVCfyM1jUNs0lr~xiZM9
- Bellido, M., Padilla, J. E., Ávalos, J. L., & Martínez, C. (2023). Vínculo entre gamificación y rendimiento académico en matemática de estudiantes



- del nivel primario en una institución educativa privada del Cusco. *Revista Tribunal*, 3(6), 74-89. <http://www.scielo.org.bo/pdf/rt/v3n6/2959-6513-rt-3-06-74.pdf>
- Briceño, C. E. (2025). Percepción parental sobre la integración de la gamificación para evaluar el aprendizaje de idiomas en educación primaria. *Revista de Investigación Educativa, Intervención Pedagógica y Docencia*, 3(1), 172-185. <https://revistas.uaz.edu.mx/index.php/invented/article/view/2848/2655>
- Cabrera, D. G., & Ochoa, S. C. (2021). Herramientas tecnológicas y educación activa: Aprendizajes y experiencias desde una perspectiva docente. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 4(8), 265-291. <https://dialnet.unirioja.es/desargua/articulo/8976656.pdf>
- Calderón, M. Y., Flores, G. S., Ruiz, A., & Castillo, S. E. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(5), 63-74. <https://dialnet.unirioja.es/desargua/articulo/8471673.pdf>
- Castillo, M. J., Escobar, M. G., Barragán, R. Á., & Cárdenas, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Revista Polo del Conocimiento*, 7(1), 686-701. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3503/7930>
- Chávez, F. A., Castillo, L. E., Maldonado, S. A., & Erazo, D. J. (2023). La integración de herramientas tecnológicas y gamificación para fomentar el aprendizaje activo en estuantes de Bachillerato. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(12), 1205-1225. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6339/15916>
- Cuadros, L. Y., & López, A. P. (2020). Gamificación como estrategia para fortalecer la producción textual en Ciencias Naturales. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 55-79. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/view/11379/11585>
- De La Cruz, K. M., Quevedo, D. M., Porras, M. S., Velarde, J., Pérez, J. U., Quispe, D. R., & Condori, M. E. (2024). El impacto de la gamificación en la habilidad de escucha del

- idioma inglés en estudiantes de Educación Primaria. *RISTI: Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información*, 1(65), 500-514. <https://www.proquest.com/openview/ca16ba70775b47da0bc00c1ea02d6c2a/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>
- Ducuara, L. Y., Rodríguez, A. A., Niño, J. A., & Fernández, F. H. (2020). Material educativo gamificado para la enseñanza-aprendizaje de conceptos de ecología en estudiantes de educación media. *Revista Boletín Redipe*, 9(6), 144-156. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1008/915>
- Espinoza, C. C., Otondo, M., & Leighton, E. (2023). Percepción de los docentes de matemática en la utilización de recursos tecnológicos de gamificación. *Revista Páginas de Educación*, 16(2), 1-19. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9271399.pdf>
- Fraga, F., Vila, E., & Martínez, E. (2021). Impacto de los juegos serios en la fluidez matemática: Un estudio en educación primaria. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 1(69), 125-135. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8061004.pdf>
- García, K. G., & Moscoso, S. A. (2021). Gamificación y enseñanza-aprendizaje del razonamiento lógico matemático en estudiantes de Educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 219-239. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8217197.pdf>
- Guatatuca, Y. N., Guaygua, L. D., Toapanta, G. E., & Lescano, M. M. (2025). Gamificación como herramienta didáctica para la enseñanza del idioma Kichwa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 7817-7835. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/15400/21952>
- Hernández-Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill / Interamericana Editores S.A. de C.V.
- Ibarra, H. A., & Cobeña, T. E. (2024). La gamificación desde la innovación educativa para favorecer la enseñanza de Estudios Sociales en sexto año de la Educación General Básica. *Revista Sinapsis*, 25(2), 1-14. <https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/view/1098>
- Londoño, L. M., & Rojas, M. D. (2020). De los juegos a la



- gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Revista Educación y Educadores*, 23(3), 493-512. <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v23n3/2027-5358-eded-23-03-493.pdf>
- Medina, A. J. (2022). La gamificación como metodología didáctica para la enseñanza de las ciencias y las tecnologías en la educación básica venezolana. *Revista Educación y Sociedad*, 20(3), 211-229. <https://revistas.unica.cu/index.php/edusoc/article/view/2407/4061>
- Molina, D. F. (2024). Aplicación de la alfabetización digital gamificada para potenciar habilidades matemáticas en primaria. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(1), 412-422. <https://ve.scielo.org/pdf/rted/v17n1/2665-0266-rted-17-01-412.pdf>
- Mora, G. Y., Fernando, L., Tamayo, A. V., & Herrera, C. D. (2023). La gamificación y su potencial para la disminución del estrés escolar: caso de una Institución de Educación General Básica ecuatoriana. *Revista Educación*, 47(2), 454-482. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v47n2/2215-2644-edu-47-02-00454.pdf>
- Mosquera, M. I., & Londoño, L. D. (2021). La gamificación como estrategia para la promoción del aprendizaje creativo en estudiantes de básica primaria. *REDIP: Revista Digital de Investigación y Postgrado*, 3(5), 138-158. <https://redip.iesip.edu.ve/ojs/index.php/redip/article/view/51/50>
- Navarro, C., Pérez, I. J., & Femia, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: Revisión sistemática. *Revista Retos*, 1(42), 507-516. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/69255/87384-Texto%20del%20art%20c3%a1culo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Page, M. J., Boutron, I., Tetzlaff, J. M., Chou, R., Lalu, M. M., Mayo, E., . . . Welch, V. A. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *Research Methods & Reporting*, 372(71), 1-9. <https://www.bmj.com/content/bmj/372/bmj.n71.full.pdf>
- Ponce, Z. (2024). Diseño de estrategias basadas en la gamificación integradas al currículo para el fortalecimiento de las prácticas pedagógicas de los docentes de básica primaria de las Instituciones

- Educativas rurales Zona Bananera -Magdalena-Colombia. *Revista Ciencia Latina*, 8(6), 10705-10719. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9990339.pdf>
- Rosso, F., Pradolini, M., Fantasía, Y., & Nadal, M. (2022). ¡Salvemos los humedales!: Una experiencia de gamificación durante la pandemia. *Revista Extensión en Red*, 1(13), 1-17. https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/156702/Versi%C3%B3n_en_PDF.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ruíz, M. N., & Terrones, M. A. (2023). Gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico de niños de educación primaria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(2), 51-66. <https://ve.scielo.org/pdf/raiko/v8s2/2542-3088-raiko-8-s2-51.pdf>
- Salvatierra, J., Velasco, C., Vázquez, A., & Ortiz, W. (2024). La gamificación en el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de tercer grado de educación general básica de la unidad educativa Gloria Gorelik. *Revista Sinergia Académica*, 7(3), 181-203. <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/187/374>
- Sánchez, S., Pedraza, I., & Donoso, M. (2022). ¿Cómo hacer una revisión sistemática siguiendo el protocolo PRISMA? Usos y estrategias fundamentales para su aplicación en el ámbito educativo a través de un caso práctico. *Bordón: Revista de Pedagogía*, 74(3), 51-66. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8583045.pdf>
- Vaca, N. M., Paucar, T. A., & Aguilar, F. D. (2024). Gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional en el área de matemática en Educación General Básica. *GADE: Revista Científica*, 4(3), 40-52. <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/download/376/209>