





Revisión


Recibido: 10/12/2025 | Aceptado: 9/032026


La Gamificación y su importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes

Gamification and Its Importance in Students' Teaching and Learning Processes

Lucas Herrera Adrover. Escuela de Pedagogía en Educación Física, Facultad de Educación, Universidad Santo Tomás, Chile. [herreraadroverlucas@gmail.com] 

Edison Clavería Godoy. Escuela de Pedagogía en Educación Física, Facultad de Educación, Universidad Santo Tomás, Chile. [edisonclash14@gmail.com] 

Matías Gajardo Mena. Escuela de Pedagogía en Educación Física, Facultad de Educación, Universidad Santo Tomás, Chile. [mgajardomena2003@gmail.com] 

Andri Velásquez Salazar. Escuela de Pedagogía en Educación Física, Facultad de Educación, Universidad Santo Tomás, Chile. [avelasquez13@santotomas.cl] 

Resumen

La gamificación ha adquirido relevancia en el ámbito educativo como estrategia orientada a reorganizar la experiencia formativa mediante la incorporación de dinámicas propias del juego en contextos pedagógicos. En escenarios deportivos, su aplicación se vincula con la necesidad de fortalecer la participación, el compromiso y la motivación del estudiantado. El presente artículo tiene como objetivo sistematizar la evidencia científica disponible sobre la influencia de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje en academias deportivas, considerando particularmente su relación con la motivación. Se desarrolló una revisión sistemática con enfoque cualitativo e interpretativo. La búsqueda se efectuó en las bases de datos Scopus, SciELO y Google Académico mediante el uso de operadores booleanos (AND, OR, NOT) y criterios de inclusión y exclusión previamente definidos. Se identificaron 351



registros y tras el proceso de depuración y análisis, se seleccionaron 13 estudios para su evaluación en profundidad. Los resultados muestran asociaciones recurrentes entre la implementación de estrategias gamificadas y el incremento de la participación, el compromiso académico y el rendimiento, especialmente cuando existe planificación didáctica estructurada y coherencia curricular. También se identifican limitaciones relacionadas con la heterogeneidad metodológica y la escasez de investigaciones longitudinales. El análisis permite delimitar condiciones de efectividad y aportar fundamentos para la integración rigurosa de la gamificación en contextos deportivos formativos.

Palabras clave: Educación física; gamificación; motivación; proceso de aprendizaje; técnicas didácticas.

Abstract

Gamification has gained relevance in the educational field as a strategy aimed at reorganizing the learning experience through the incorporation of game-based dynamics into pedagogical contexts. In sports settings, its application is associated with the need to strengthen student participation, engagement, and motivation. This article aims to systematize the available scientific evidence on the influence of gamification in teaching and learning processes within sports academies, particularly considering its relationship with motivation. A qualitative and interpretative systematic review was conducted. The search was carried out in the Scopus, SciELO and Google Scholar databases using Boolean operators (AND, OR, NOT) and previously defined inclusion and exclusion criteria. A total of 351 records were identified and, after the screening and analysis process, 13 studies were selected for in-depth evaluation. The findings show recurrent associations between the implementation of gamified strategies and increases in participation, academic engagement, and performance, especially when structured instructional planning and curricular coherence are present. Limitations related to



methodological heterogeneity and the scarcity of longitudinal studies were also identified. The analysis makes it possible to delimit conditions of effectiveness and to provide a basis for the rigorous integration of gamification in sports educational contexts.

Keywords: Physical education; gamification; Motivation; learning process; teaching techniques.

Introducción

La gamificación se entiende como una metodología que incorpora dinámicas y mecánicas propias del juego en los procesos educativos, modificando las formas tradicionales de enseñar y aprender. No se trata solo de introducir actividades lúdicas aisladas, sino de transformar la dinámica de la clase mediante el uso sistemático de elementos propios del juego (García-Casaus et al., 2020). Este enfoque permite configurar entornos más interactivos, favoreciendo la motivación y la participación activa del estudiantado. Cuando el proceso formativo se vive como una experiencia envolvente, el error deja de percibirse como fracaso y pasa a convertirse en una oportunidad para aprender, fortaleciendo la motivación intrínseca (Zumba et al., 2024).

El interés por esta metodología ha crecido en diversos contextos educativos, aunque su implementación requiere un análisis que permita reconocer tanto sus aportes como sus desafíos. Su pertinencia se vuelve especialmente visible en espacios donde aún predominan prácticas tradicionales, como ciertas academias deportivas caracterizadas por instrucción directa, repetición técnica y escasa integración tecnológica (Cuero, 2023). Estos modelos, vinculados a enfoques conductistas centrados en la respuesta observable, tienden a reducir el protagonismo del estudiante y a limitar su implicación en el aprendizaje (Leiva, 2005).

La gamificación plantea una alternativa orientada a la participación activa, la colaboración y el desarrollo de habilidades sociales. Las estrategias didácticas asociadas estimulan el interés por indagar y comprender los contenidos, en contraste con dinámicas más pasivas (Caise et al.,



2025). Distintos estudios señalan su contribución al desarrollo integral del estudiantado y su pertinencia como estrategia metodológica sostenida en el tiempo (Moreno et al., 2020).

También se ha descrito su capacidad para transformar prácticas rígidas en experiencias más dinámicas y participativas (Vera et al., 2025).

En el ámbito escolar, la producción científica sobre gamificación y ludificación ha aumentado de manera sostenida. Sin embargo, aún persisten vacíos respecto a su impacto específico en el rendimiento académico y en la motivación, así como en la delimitación conceptual entre ambas metodologías (Mora-Rosales et al., 2025). Investigaciones recientes muestran que las clases diseñadas bajo este enfoque favorecen emociones positivas y mejoran el clima del aula en comparación con modelos tradicionales (Miño-Díaz et al., 2025).

Los procesos de enseñanza y aprendizaje constituyen dimensiones complementarias. La enseñanza remite a acciones planificadas por el docente; el aprendizaje, a la construcción de significados por parte del estudiante. Incorporar gamificación implica reorganizar contenidos y estrategias, promoviendo experiencias más activas e interactivas (de Sousa et al., 2022). La participación en entornos lúdicos, físicos o digitales fortalece la toma de decisiones y favorece aprendizajes más profundos y duraderos (Riera y Rodríguez, 2025). Estos desafíos invitan a revisar qué estrategias responden mejor a las demandas formativas actuales (Granados et al., 2020).

En la formación inicial docente también se ha reconocido su potencial para incrementar la motivación y desarrollar competencias vinculadas a metodologías activas (Saavedra y Fuentes-Vilugrón, 2025). Las instituciones de educación superior enfrentan el desafío de transformar sus prácticas para responder a las exigencias de la sociedad del conocimiento, donde las metodologías activas representan una vía de innovación (Granados et al., 2020). En este escenario, la gamificación se posiciona como una estrategia orientada a fortalecer el



compromiso y la implicación del estudiantado en distintos contextos educativos (González-González y Jarrín-Navas (2020).

A pesar de la literatura disponible en contextos escolares formales, la producción centrada en academias deportivas es menor. Estos espacios, donde el aprendizaje técnico y la motivación cumplen un papel relevante, han sido menos abordados desde la perspectiva de la gamificación. Esta situación conduce a la siguiente interrogante: ¿Qué señala la literatura sobre la influencia de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje de estudiantes en academias deportivas, particularmente en relación con su motivación? El objetivo del artículo es sistematizar la evidencia científica disponible sobre la influencia de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje en academias deportivas, considerando particularmente su relación con la motivación.

Metodología

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de carácter interpretativo, orientado a analizar cómo la literatura científica ha abordado la influencia de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, particularmente en contextos deportivos. El diseño correspondió a una revisión sistemática de la literatura, asegurando transparencia en las etapas de identificación, selección y análisis de los estudios (Villasís-Keever et al., 2020).

Se establecieron criterios explícitos para delimitar el análisis. Se consideraron investigaciones publicadas entre 2020 y 2025, en español, inglés o portugués, centradas en la aplicación de la gamificación en procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos deportivos o educativos relacionados, que aportaran evidencia sobre motivación, participación o aprendizaje estudiantil. Se excluyeron investigaciones enfocadas exclusivamente en población adulta, trabajos con insuficiente claridad metodológica o datos limitados para su análisis, así como documentos sin acceso al texto completo.



La búsqueda se realizó en bases de datos de reconocido rigor académico: Scopus, SciELO, Google Académico. Se utilizaron palabras clave en español, inglés y portugués, entre ellas gamificación, procesos, Educación Física, motivación y estrategias pedagógicas.

Se emplearon operadores booleanos (AND, OR, NOT) para combinar y delimitar los términos de búsqueda, lo que permitió optimizar la recuperación de estudios pertinentes y reducir literatura no relacionada con el objetivo del estudio.

En la fase de identificación se localizaron 351 artículos se aplicaron los criterios de exclusión iniciales, descartándose 282 estudios por no cumplir los requisitos establecidos, principalmente por datos insuficientes, falta de claridad metodológica, acceso restringido o por no abordar la población de interés. Un total de 61 artículos fue examinado a nivel de resumen. En esta etapa se excluyeron 48 investigaciones por no ajustarse al contexto deportivo definido o por no aportar evidencia vinculada a motivación, participación o aprendizaje. El proceso de depuración, 13 estudios cumplieron con los criterios establecidos y fueron incluidos en la revisión sistemática. El estudio contó con la aprobación del comité de ética institucional mediante carta oficial N.º 792 (Acreditación 23136643/2023).

Desarrollo

Gamificación como configuración pedagógica

La gamificación aparece en la literatura como una estrategia que reorganiza la experiencia educativa cuando se articula con intencionalidad didáctica (Mora-Rosales et al., 2025). No se trata simplemente de incorporar dinámicas lúdicas, sino de estructurar la secuencia formativa bajo principios de desafío, retroalimentación y progresión. Las percepciones positivas de docentes y estudiantes respecto al aumento de participación e interacción sugieren que la estrategia modifica la disposición hacia el aprendizaje, aunque dichos efectos dependen de la



planificación y coherencia metodológica (Gil-Quintana y Prieto, 2020). Esta condición resulta clave, porque desplaza el énfasis desde el recurso hacia el diseño pedagógico que lo sustenta.

La evidencia empírica muestra que su impacto puede trascender lo actitudinal. Se han observado mejoras en estrategias de aprendizaje tras intervenciones estructuradas, lo que indica incidencia en procesos cognitivos y metacognitivos (Alarcón y Tejero, 2025). Se han reportado además incrementos significativos en rendimiento académico en contextos científicos cuando la implementación incluye diseño cuasiexperimental y grupo de control (Chilán y Zaldívar, 2024). Estos hallazgos refuerzan la idea de que la gamificación puede aplicarse como mediación estructural del aprendizaje cuando existe control metodológico y alineación con objetivos formativos explícitos.

Las revisiones amplias del campo de la educación física muestran una asociación frecuente entre gamificación, motivación y rendimiento, aunque advierten que los resultados están condicionados por variables pedagógicas como el compromiso docente y la alineación curricular (Prieto-Andreu et al., 2022). Esta precisión introduce una lectura menos instrumental del fenómeno y sugiere que la estrategia no opera de manera autónoma, sino en interacción con el contexto didáctico.

Se ha advertido que la implementación centrada en recompensas externas puede distorsionar el sentido formativo y generar dependencia de incentivos (Hortigüela-Alcalá et al., 2025). Se sostiene también que la ludificación solo adquiere coherencia cuando existe integración sistémica con el proceso didáctico, evitando que los elementos del juego funcionen de manera aislada o fragmentada (Rodríguez y Pérez, 2020). Estas advertencias permiten comprender que el valor pedagógico no reside en la mecánica lúdica en sí misma, sino en su articulación con fines formativos, criterios de evaluación y construcción progresiva del conocimiento.



Persisten limitaciones asociadas a la heterogeneidad metodológica de los estudios. Las diferencias en duración de las intervenciones, tamaños muestrales y procedimientos de evaluación dificultan establecer comparaciones sólidas y determinar con precisión la magnitud de los efectos (Rodríguez-Torres et al., 2022).

Incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje

La literatura indica que la gamificación incide en la organización del proceso de enseñanza y aprendizaje, particularmente en la manera en que se estructuran las tareas, la evaluación y la interacción en el aula. No depende exclusivamente de soporte tecnológico; también puede desarrollarse mediante narrativa y diseño de retos progresivos (Huamaní y Vega, 2023). Esta amplitud metodológica sugiere que el principio organizador del enfoque radica en la lógica estructural y no en la herramienta utilizada, desplazando la atención hacia la arquitectura pedagógica que sostiene la experiencia (Saavedra y Fuentes-Vilugrón, 2025).

En investigaciones con grupo de comparación se han observado mejoras en el desempeño académico cuando se incorporan dinámicas como escape rooms, lo que evidencia que la dimensión lúdica puede integrarse a procesos evaluativos formales sin perder rigor conceptual (Lozano y Sánchez, 2022). Intervenciones basadas en juego han mostrado avances en adquisición de competencias matemáticas y en clima cooperativo, señalando que la estrategia puede fortalecer dimensiones cognitivas y relacionales simultáneamente (Moreno et al., 2023). Estos resultados sugieren que la gamificación no actúa únicamente sobre el contenido disciplinar, sino también sobre las dinámicas de interacción y construcción colectiva del conocimiento.

El uso de recursos digitales gamificadas ha mostrado efectos positivos en rendimiento académico bajo diseños cuasiexperimentales con muestras amplias, lo que aporta mayor consistencia empírica al campo (Benavides-Velasco, 2023; Gómez-Martín et al., 2025). En



educación matemática, la incorporación de sistemas de progresión y retroalimentación inmediata se asocia con mejora en comprensión de conceptos abstractos, lo que permite interpretar la estructura secuencial del juego como un posible andamiaje cognitivo que favorece la internalización gradual de contenidos complejos (Moreira et al., 2024).

La mayoría de las investigaciones presentan intervenciones de corta duración, lo que impide determinar la sostenibilidad de los efectos observados. En algunos estudios no se explicita con claridad el modelo pedagógico subyacente, lo que dificulta aislar el efecto específico de la gamificación frente a otros cambios metodológicos introducidos simultáneamente (Saavedra y Fuentes-Vilugrón, 2025). Esta ambigüedad conceptual representa una de las principales debilidades en tanto en la clase de Educación Física, como en academias deportivas escolares.

Motivación y compromiso académico

La motivación constituye la dimensión más consistente en los estudios analizados. Se ha identificado una alta frecuencia de investigaciones que vinculan la gamificación con incrementos tanto en motivación intrínseca como extrínseca, así como en compromiso académico (Prieto-Andreu et al., 2022; Caise et al., 2025). Se han reportado además aumentos en activación y creatividad tras experiencias gamificadas estructuradas, lo que sugiere una relación entre implicación emocional y participación activa en el proceso formativo (Parra-González et al., 2020; Montiel-Ruiz y Calderón, 2025).

La mejora motivacional parece asociarse con avances en procesos cognitivos específicos, como comprensión lectora, lo que permite interpretar la motivación como un factor mediador del aprendizaje y no únicamente como un efecto emocional transitorio (Manzano-León et al., 2022). Se ha observado también que el incremento en rendimiento académico se acompaña de mayor disposición hacia la asignatura cuando la estrategia está bien implementada (Chilán y



Zaldívar, 2024). La relación entre motivación y desempeño sugiere una interacción dinámica entre variables afectivas y cognitivas.

Se señala que la dependencia excesiva de recompensas externas puede limitar el desarrollo de autonomía y reducir la profundidad del compromiso (Hortigüela-Alcalá et al., 2025). Se plantea que la motivación debe orientarse hacia el interés intrínseco por la tarea y no hacia la acumulación de incentivos (Rodríguez y Pérez, 2020). Esta distinción resulta central, porque delimita la diferencia entre participación sostenida por significado y participación condicionada por estímulos externos.

La ausencia de estudios longitudinales limita la comprensión de la estabilidad del efecto motivacional. El posible efecto de novedad constituye una variable aún poco explorada, lo que impide determinar si la disposición positiva se mantiene en el tiempo o disminuye una vez que la estrategia pierde carácter innovador (Sánchez, 2019).

La evidencia teórica y empírica sugiere que la gamificación puede fortalecer el compromiso y la disposición hacia el aprendizaje cuando existe coherencia pedagógica, planificación estructurada y formación docente adecuada. En la Educación Física requiere mayor rigor metodológico, claridad conceptual y seguimiento temporal que permita evaluar la estabilidad y profundidad de los efectos observados (Rodríguez-Torres et al., 2022).

Conclusiones

La evidencia analizada permite sostener que la gamificación constituye una estrategia pedagógica con incidencia significativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje en academias deportivas, especialmente en la dimensión motivacional. Los estudios revisados coinciden en que su implementación, cuando responde a una planificación estructurada y coherente con los objetivos formativos, favorece la participación activa, el compromiso académico y mejoras en el rendimiento.



El análisis realizado muestra que la efectividad de la gamificación no radica en la incorporación aislada de dinámicas lúdicas, sino en su integración pedagógica, la claridad de los propósitos didácticos y la mediación docente.

Los resultados examinados permiten identificar un acuerdo sostenido, su potencial formativo depende de la articulación entre diseño metodológico, evaluación sistemática y coherencia curricular. En contextos deportivos, esta articulación fortalece la implicación emocional y cognitiva del estudiante cuando el componente lúdico se integra con intencionalidad formativa.

Persisten límites vinculados a la heterogeneidad metodológica de los estudios y a la escasez de investigaciones longitudinales que permitan valorar la estabilidad de los efectos en el tiempo. La concentración de evidencia en contextos escolares formales reduce la comprensión específica de academias deportivas y otros escenarios no convencionales. El fortalecimiento conceptual y metodológico en este campo resulta necesario para delimitar con mayor precisión las condiciones de efectividad y la sostenibilidad pedagógica de la gamificación en entornos deportivos.

Referencias bibliográficas

- Alarcón Martínez, V., & Tejero Claver, B. (2025). Beneficios de la Gamificación educativa como técnica de aprendizaje en el área de las Ciencias Formales. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1–17. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1847>
- Benavides-Velasco, R. (2023). E-book: un recurso didáctico gamificado para el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Revista Cátedra*, 6(2), 67-83. <https://doi.org/10.29166/catedra.v6i2.4481>
- Caise Álvarez, A. M., Delgado Reyes, V. I., Arriaga Coque, C. N., Caise Álvarez, A. M., & Casquete Díaz, M. E. (2025). Estrategias de Gamificación en la Motivación y



- Desempeño Académico de Estudiantes de Educación Básica Media. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 7808-7823.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17503
- Chilán, Galarza. A. G., & Zaldívar Batista, M. A. (2024). Gamificación para favorecer el aprendizaje de la nomenclatura de óxidos metálicos en estudiantes de bachillerato. *Educación Química*, 35(1), 52–63. <https://doi.org/10.22201/fq.18708404e.2024.1.86211>
- Cuero Racines, M. (2023). La didáctica del Baloncesto en edades tempranas en Ecuador. *Revista Conrado*, 19(91), 542-549.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2987>
- de Sousa Mendes, D., de Lima, M. R., & Reis de Freitas, T. A. (2022). Gamificación, “No tengo ni idea de lo que es”: un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física. *Alteridad. Revista de Educación*, 17(1), 12-27.
<https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.01>
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*. 1(1), 16-24.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. <https://doi.org/10.22201/iissue.24486167e.2020.168.59173>
- Gómez-Martín, M., Prieto Andreu, J. M., & Álvarez Kurogi, L. (2025). Impacto de los Descansos Activos Gamificados mediante Digital Storytelling en Educación Primaria. *Cultura, Ciencia Y Deporte*, 20(65). <https://doi.org/10.12800/ccd.v20i65.2395>



- González-González, V. G., & Jarrín-Navas, S. A. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 258–270. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1239>
- Granados Romero, J. F., Vargas Pérez, C. V., & Vargas Pérez, R. A. (2020). La formación de profesionales competentes e innovadores mediante el uso de metodologías activas. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 343-349. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1458>
- Hortigüela-Alcalá, D., Pérez-Pueyo, A., & Hernando-Garijo, A (2025). Fundamentos para Aplicar la Gamificación en Educación Física desde una Perspectiva Reflexiva y Crítica. *Cultura Ciencia Y Deporte*, 20(65). <https://doi.org/10.12800/ccd.v20i65.2328>
- Huamaní Quispe, M. del C., & Vega Vilca, C. S. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1399–1410. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600>
- Lozano Lucia, O. R, & Sánchez López, A. (2021). Diseño, aplicación y resultado de una estrategia de ludificación como actividad de cierre en clases de química. *Educación química*, 32(4), 59-73. <https://doi.org/10.22201/fq.18708404e.2021.5.78989>
- Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Aguilar-Parra, J. M., Fernández-Campoy, J. M., Trigueros, R., & Martínez-Martínez, A. M. (2022). Juega y aprende: influencia de la gamificación y aprendizaje basado en juego en los procesos lectores de alumnado de secundaria. *Revista de Psicodidáctica*, 27(1), 38–46. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2021.07.001>
- Miño-Díaz, K., Madrid-Aldana, A., Fernández-Núñez, C., & Saavedra-Vallejos, E. (2025). Emociones en el aprendizaje: un estudio comparativo entre enseñanza gamificada y



- tradicional. *Revista de Inclusión Educativa y Diversidad (RIED)*, 3(1), 1-9.
<https://ried.website/nuevo/index.php/ried/article/view/art41>
- Montiel-Ruiz, F. J., & Calderón, A. (2025). Influencia de la Gamificación en el Tipo de Motivación del Alumnado de Educación Física. *Cultura, Ciencia Y Deporte*, 20(65).
<https://doi.org/10.12800/ccd.v20i65.2330>
- Mora-Rosales, J. C., Lalangui-Maldonado, C. R., Sarango-Narvaez, S. E., Vélez-Falcones, G. A. (2025). Gamificación y lúdica, diferencias al ser aplicadas en educación básica. Una revisión sistemática. (2025). *KIRIA: Revista Científica Multidisciplinaria*, 1(1), 36-50.
<https://doi.org/10.53877/402c6x48>
- Moreira Parrales, M. L., Mejía Carrillo, M. de J., Suarez Ibijes, M. O., & Torres Penafiel, J. S. (2024). Gamification for learning mathematics in secondary school: Most effective gamified strategies to motivate students and improve their performance in mathematics. *Salud, Ciencia Y Tecnología*, 4, 1016.
<https://sct.ageditor.ar/index.php/sct/article/view/741>
- Moreno Lozano, I, Quílez-Robres, A, & Matesanz, J.M. (2023). El escape room en el ámbito educativo: análisis de una práctica de aula en matemáticas. *Revista Educación*, 47(2), 696-715. <https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v47i2.51661>
- Moreno, M. C. P., Vizcaíno, C. F. G., Álvarez, J. C. E., & Herrera, D. G. G. (2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil. *Revista Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 570-588.
<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/798>
- Parra-González, M. E., Segura-Robles, A., Cano, E. V., & López-Meneses, E. (2020). Gamificação para promover a ativação de alunos em sua aprendizagem. *Texto Livre*, 13(3), 278-293. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.25846>



- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla, Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Riera Bueno, L. V., & Rodríguez Reveló, E. (2025). Uso de la gamificación para potenciar el aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes de Cuarto Año de la Educación General Básica. *Dominio De Las Ciencias*, 11(2), 1132–1151. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/4376>
- Rodríguez-Torres, Ángel F., Cañar-Leiton, N. V., Gualoto-Andrango, O. M., Correa-Echeverry, J. E., & Morales-Tierra, J. V. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio De Las Ciencias*, 8(2), 662–681. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2668>
- Saavedra, E., & Fuentes-Vilugrón, G. (2025). Producción científica y análisis temático sobre gamificación en la formación inicial docente (2015-2023). *e-Ciencias de la Información*. 15)2), <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/reciencias/article/view/321>
- Sánchez Pacheco, C. L. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo?. *Revista Docentes 2.0*, 7(1), 12–20. <https://doi.org/10.37843/rtd.v7i1.5>
- Vera Zuña, J. F., Mendoza Giler, M. M., Pinos Benavides, S. I., Vera Tomalá, J. I., & Mendoza Giler, N. Y. (2025). Innovación educativa: Integración de gamificación y estrategias pedagógicas para niños y jóvenes. *E-Revista Multidisciplinaria Del Saber*, 3, e-RMS03012025. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v3i.143>
- Villasís-Keever, M. Á, Rendón-Macías, M. E, García, H., Miranda-Novales, M. G., & Escamilla-Núñez, A. (2020). La revisión sistemática y el metaanálisis como



herramientas de apoyo para la clínica y la investigación. *Revista alergia México*, 67(1), 62-72. <https://doi.org/10.29262/ram.v67i1.733>

Zumba Game, P. I., Castillo Zúñiga, V. J., Game Murrieta, N. P., & Ramírez Gómez, L. X. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. *Revista Uniandes Episteme*, 11(1), 32-44. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3350>

