

Gamificación en Educación Primaria: Revisión Sistemática

Autora: Rosa Edelma Flores Quinde

Universidad César Valle, **UCV**

rfloresquinde@gmail.com.pe

Piura, Perú

<https://orcid.org/0000-0002-5585-8309>

Resumen

La transformación de los estilos de vida y la evolución acelerada del servicio educativo generan la necesidad de integrar estrategias innovadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje, donde la gamificación emerge como una herramienta con potencial para involucrar a los estudiantes como agentes activos en su formación. El objetivo del estudio fue analizar las mejores evidencias científicas sobre la implementación y los efectos de la gamificación en la educación básica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto (cuantitativo-cualitativo), método inductivo y diseño no experimental de tipo documental. Se aplicó una revisión sistemática siguiendo el protocolo PRISMA (Elementos de Informe Preferidos para Revisiones Sistemáticas y Metaanálisis), consultando las bases de datos Redalyc, SciELO, EBSCO y revistas indexadas, lo que permitió conformar una muestra de 7 estudios provenientes de España, Ecuador, Bolivia y Brasil. Los resultados evidenciaron efectos positivos de la gamificación en la participación activa, la motivación intrínseca y el trabajo colaborativo de los estudiantes, con aplicaciones en áreas como Historia, matemáticas, Educación Física y contabilidad. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia pedagógica innovadora, eficaz y adaptable a diversos contextos educativos latinoamericanos, que contribuye al fortalecimiento del desempeño académico y el desarrollo integral de los estudiantes.

Palabras clave: juego educativo; aprendizaje activo; método de enseñanza; tecnología educativa.

Código de clasificación internacional: 5801.07 - Métodos pedagógicos.

Cómo citar este artículo:

Flores, R. (2025). **Gamificación en Educación Primaria: Revisión Sistemática.** *Revista Científica*, 10(38), 76-93, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.38.3.76-93>

Fecha de Recepción:
09-05-2025

Fecha de Aceptación:
03-10-2025

Fecha de Publicación:
05-11-2025

Gamification in Primary Education: A Systematic Review

Abstract

The transformation of lifestyles and the accelerated evolution of educational services generate the need to integrate innovative strategies into teaching-learning processes, where gamification emerges as a tool with the potential to engage students as active agents in their education. The objective of this study was to analyze the best scientific evidence on the implementation and effects of gamification in basic education. The research was conducted using a mixed-methods approach (quantitative-qualitative), an inductive method, and a non-experimental documentary design. A systematic review was carried out following the PRISMA protocol (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), consulting the Redalyc, SciELO, EBSCO databases and indexed journals, which resulted in a sample of 7 studies from Spain, Ecuador, Bolivia, and Brazil. The results revealed positive effects of gamification on active participation, intrinsic motivation, and collaborative work among students, with applications in areas such as History, Mathematics, Physical Education, and Accounting. It is concluded that gamification constitutes an innovative, effective, and adaptable pedagogical strategy for diverse Latin American educational contexts, contributing to the strengthening of academic performance and the integral development of students.

Keywords: educational games; activity learning; teaching methods; educational technology.

International classification code: 5801.07 - Pedagogical methods.

How to cite this article:

Flores, R. (2025). **Gamification in Primary Education: A Systematic Review.** *Revista Scientific*, 10(38), 76-93, e-ISSN: 2542-2987. Retrieved from: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2025.10.38.3.76-93>

Date Received:
09-05-2025

Date Acceptance:
03-10-2025

Date Publication:
05-11-2025

1. Introducción

Desde el inicio de la civilización, los juegos constituyen una fuente de entretenimiento que trasciende culturas y generaciones. La industria de los juegos genera 150 billones de dólares anualmente, lo que ha dado lugar a la práctica de la gamificación, una técnica utilizada en diversos campos que destaca especialmente en el ámbito del mercadeo y la administración de empresas. En este sentido, Sailer, Hense, Mayr y Mandl (2017): sostienen que la gamificación representa una herramienta efectiva para motivar a clientes y empleados, aumentando la participación y mejorando el desempeño de equipos mediante incentivos y recompensas que estimulan a los individuos.

La sociedad experimenta una rápida transformación en los estilos de vida, y el servicio educativo evoluciona aceleradamente, lo que conlleva la necesidad de integrar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza-aprendizaje, involucrando a los individuos como agentes activos en su aprendizaje. Con enfoque en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) a través de la gamificación, se busca fomentar el desarrollo desde edades tempranas. Jean Piaget abogaba por la inclusión de elementos lúdicos en educación, resaltando que los juegos potencian la creatividad. De manera complementaria, Malone y Lepper (1987): argumentan la importancia de utilizar juegos como estrategia para facilitar la enseñanza-aprendizaje, estableciendo las bases para comprender las motivaciones intrínsecas en contextos educativos.

El paradigma educativo del siglo XX se caracterizaba por un sistema autoritario donde los docentes tenían un rol central, y la enseñanza se basaba en un enfoque conductista que requería que los estudiantes memorizaran y almacenaran información. En la actualidad, factores como el cambio generacional en los estudiantes, la globalización y los avances tecnológicos impulsan la necesidad de modificar el enfoque educativo hacia uno más socioconstructivista y digital.

Esta transformación implica un cambio en la implementación de los actuales modelos educativos, permitiendo que los estudiantes sean protagonistas en la creación de nuevos conocimientos y de su propio aprendizaje. Al respecto, Lemos (2020): señala que se ha intensificado el uso de las tecnologías digitales en red, generando cambios en todos los sectores, siendo primordial en educación donde se involucran aspectos éticos y económicos de inclusión digital y seguridad de la información personal.

En este contexto, el profesorado se ve obligado a adaptarse a un escenario educativo distinto, en el que la enseñanza incorpora enfoques pedagógicos renovados y debe responder a las características de estudiantes cuya formación está marcada por dinámicas culturales contemporáneas, influencias sociales y el avance constante de las tecnologías. Según Kapp (2012): la gamificación es una estrategia para educar en los tiempos actuales, ya que la mayoría de quienes se encuentran en el sistema educativo pertenecen a la generación Y o Z, que crecieron rodeados de juegos impulsados por las tecnologías, considerados nativos digitales.

Se reconoce la importancia de diseñar estrategias que incorporen elementos y lenguajes propios de la cultura digital en el ámbito educativo, ya que la educación se encuentra en constante evolución y necesita adaptarse a la cultura digital. En este contexto, Venegas (2017): destaca la valoración positiva del uso de recursos digitales como apoyo a la enseñanza-aprendizaje, particularmente en educación básica, donde las herramientas tecnológicas facilitan la comprensión de contenidos.

Asimismo, Levano-Francia, Sánchez, Guillén-Aparicio, Tello-Cabello, Herrera-Paico y Collantes-Inga (2019): demuestran que la gamificación puede aumentar la participación de los estudiantes hasta en un 85% y mejorar la retención de conocimientos en un 15%, donde los elementos de juego proporcionan retroalimentación inmediata, permitiendo a los estudiantes

monitorear su progreso y experimentar logros, lo que contribuye al desarrollo de habilidades digitales.

La base científica que respalda la variable gamificación se encuentra en la teoría del conectivismo. Conforme a lo planteado por Gutiérrez (2012): esta teoría se sustenta en el conocimiento y el aprendizaje, donde el conocimiento implica una conexión especializada a diversas fuentes de información, incluso a través de herramientas tecnológicas; mientras que el aprendizaje consiste en expandir el conocimiento existente mediante la creación de conexiones que facilitan un aprendizaje continuo, promoviendo la autonomía del estudiante.

En esta era digital, el conectivismo se destaca como una teoría que se adapta a un mundo en constante cambio, donde las conexiones fluyen a través de redes interconectadas. Desde un punto de vista educativo, el concepto de conectivismo permite a los estudiantes interactuar entre sí a través de redes sociales y herramientas colaborativas, donde los educadores desempeñan un papel crucial en el establecimiento de entornos de aprendizaje colaborativo, el fomento de comunidades de aprendizaje y el empoderamiento de los estudiantes para que impulsen su propio aprendizaje.

La teoría del conectivismo enfatiza la importancia de la accesibilidad a los servicios en línea al tiempo que reconoce la distribución desigual de la tecnología, particularmente el acceso a Internet, con una brecha notable en los países en desarrollo. En relación con esta problemática, Farro, Vallejos y Bautista (2020): destacan que la disparidad en el acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones entre las personas es un factor importante que debe abordarse, siendo crucial trabajar para reducir esta brecha y garantizar que todos puedan beneficiarse de las oportunidades que brindan las tecnologías, mediante la implementación de políticas que promuevan un acceso más equitativo a las redes, incluidos programas educativos para asegurar su adecuada utilización.

A partir de los planteamientos expuestos y considerando la creciente

incorporación de estrategias lúdicas en los contextos escolares, surge la siguiente interrogante: ¿cuáles son las evidencias científicas sobre la implementación y los efectos de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica?

En atención a esta problemática, el presente estudio tiene como objetivo analizar las mejores evidencias científicas sobre la implementación y los efectos de la gamificación en la educación básica, mediante una revisión sistemática de la literatura publicada en el contexto latinoamericano e hispanohablante.

2. Metodología

La investigación se estructuró desde una perspectiva metodológica mixta. Este tipo de enfoque combina de manera articulada procedimientos cuantitativos y cualitativos dentro de un mismo estudio, con la intención de ofrecer una comprensión amplia y profunda del fenómeno que se analiza (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Este enfoque resultó pertinente dado que el estudio requirió tanto la cuantificación de las características de los documentos analizados (distribución geográfica, temporal y tipológica) como la interpretación y síntesis cualitativa de los hallazgos reportados en las investigaciones sobre gamificación educativa.

El método empleado fue el inductivo, que de acuerdo con Rodríguez y Pérez (2017): parte del análisis de casos particulares para establecer conclusiones generales. En este sentido, se examinaron estudios individuales sobre gamificación en educación básica para identificar patrones, tendencias y efectos comunes reportados en la literatura científica.

El diseño correspondió a una investigación documental de tipo no experimental, definida por Arias (2012): como aquella que se fundamenta en la revisión sistemática, rigurosa y profunda de material documental de

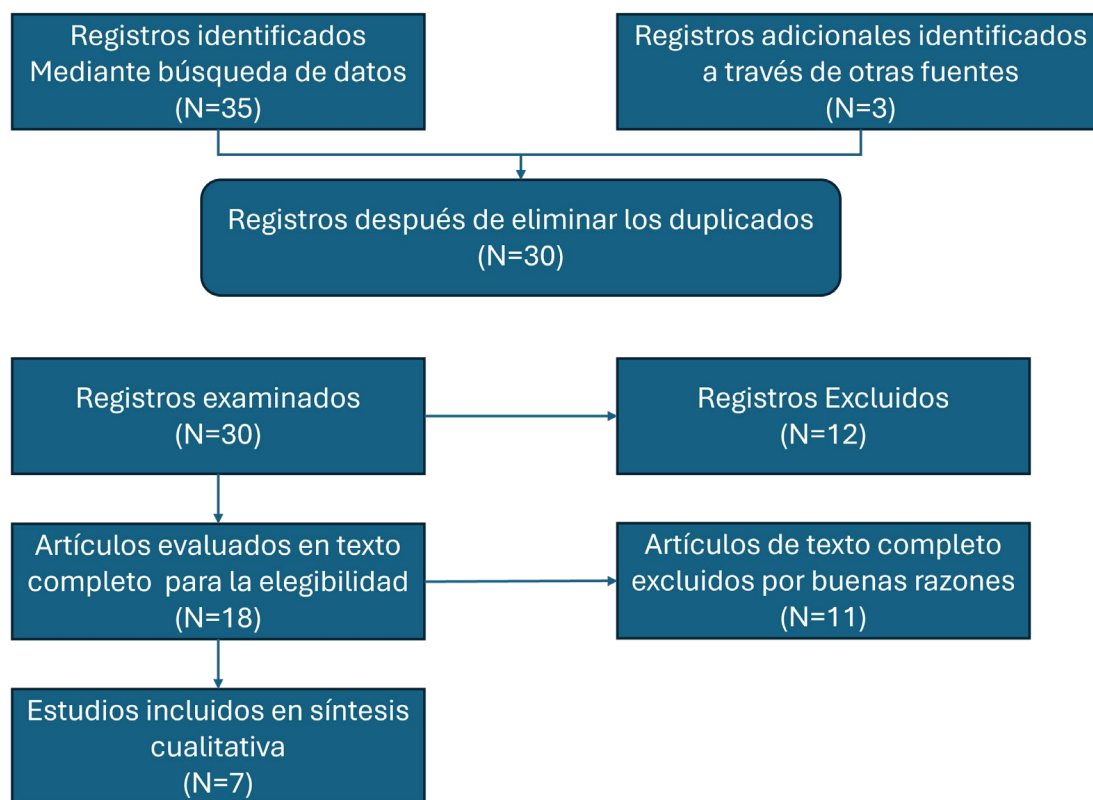
cualquier clase, donde el investigador no manipula variables ni interviene en los fenómenos estudiados, sino que analiza información previamente registrada por otros autores.

La investigación se enmarcó en una revisión sistemática de tipo narrativo, la cual permitió resumir investigaciones y artículos sobre el tema abordado, facilitando la comprensión del contexto e identificando las áreas conocidas y las brechas existentes dentro del campo de estudio. Se aplicó la declaración PRISMA (Elementos de Informe Preferidos para Revisiones Sistemáticas y Metaanálisis), propuesta por Page, et al. (2021): como protocolo guía para garantizar la transparencia y rigurosidad en el proceso de búsqueda, selección y análisis de los documentos.

El período de búsqueda y análisis documental se ejecutó durante el año 2024, considerando publicaciones que abordaran la gamificación como estrategia educativa. Las bases de datos consultadas fueron Redalyc, SciELO, EBSCO y revistas indexadas en español, seleccionadas por su reconocimiento académico y accesibilidad en el contexto latinoamericano. Los descriptores utilizados para la búsqueda incluyeron: gamificación, ludificación, aprendizaje activo, juego educativo y competencia digital, términos que fueron combinados mediante operadores booleanos para optimizar los resultados.

Se establecieron criterios de inclusión específicos para delimitar la muestra documental: estudios que abordaran directamente el tema de gamificación en contextos educativos, artículos referenciados en revistas indexadas en idioma español o portugués, y disponibilidad de texto completo. Como criterios de exclusión se consideraron: documentos duplicados, estudios que no especificaran la aplicación de gamificación, y artículos sin acceso al texto completo. El proceso de selección de los estudios se realizó siguiendo el protocolo PRISMA, tal como se presenta en la figura 1.

Figura 1. Diagrama de flujo PRISMA del proceso de selección de estudios.



Fuente: La Autora (2024).

La figura 1 muestra que la búsqueda inicial arrojó un total de 35 registros mediante las bases de datos, a los cuales se sumaron 3 registros adicionales identificados a través de otras fuentes. Tras eliminar los duplicados, se obtuvieron 30 registros que fueron examinados. De estos, se excluyeron 12 registros que no cumplían con los criterios establecidos. Los 18 artículos restantes fueron evaluados en texto completo para determinar su elegibilidad, de los cuales 11 fueron excluidos por no abordar directamente la gamificación como variable central en contextos educativos o por no disponer del texto completo.

Finalmente, la muestra quedó conformada por 7 estudios incluidos en la síntesis cualitativa. Los contextos geográficos de los estudios seleccionados

abarcaron España, Ecuador, Bolivia y Brasil, lo que proporcionó una perspectiva del fenómeno en el ámbito hispanohablante y latinoamericano.

La técnica de recolección de información empleada fue el análisis documental, mediante el cual se extrajeron sistemáticamente los datos relevantes de cada artículo seleccionado. Como instrumento se utilizó una matriz de registro elaborada en Microsoft Excel, donde se organizó la información considerando las siguientes categorías: autor(es), año de publicación, título del artículo, tipo de estudio, contexto geográfico, metodología empleada, principales hallazgos y conclusiones.

El análisis de los datos se realizó en dos fases: una fase cuantitativa descriptiva que permitió caracterizar la muestra mediante frecuencias y porcentajes de distribución geográfica, temporal y tipológica; y una fase cualitativa que posibilitó la síntesis narrativa de los hallazgos mediante la identificación de categorías emergentes relacionadas con las áreas de aplicación, efectos en el aprendizaje y elementos de gamificación utilizados.

Por tratarse de una investigación de carácter documental que analizó exclusivamente fuentes secundarias de acceso público, no se requirió aprobación por parte de un Comité de Ética institucional. No obstante, el estudio se condujo bajo estrictos principios de integridad científica, respetando la autoría de las fuentes consultadas mediante la correcta citación y referenciación de todos los documentos analizados, conforme a las normas éticas de la investigación académica.

3. Resultados (análisis e interpretación de los resultados)

La aplicación del protocolo PRISMA y los criterios de selección establecidos permitió conformar una muestra final de 7 estudios publicados entre 2015 y 2023. A continuación, se presentan los hallazgos organizados en dos componentes: el análisis cuantitativo descriptivo de las características de los estudios y la síntesis cualitativa de los principales hallazgos.

3.1. Análisis cuantitativo

La tabla 1 presenta la caracterización de los estudios seleccionados según autor(es), título, año de publicación, tipo de artículo, metodología empleada y contexto geográfico.

Tabla 1. Caracterización de los artículos seleccionados sobre gamificación en educación (2015-2023).

N.º	Autores/año	Título del artículo	Tipo de artículo	Metodología	Contexto
1	Area y González (2015)	De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados.	Artículo científico.	Cualitativa, análisis teórico.	España
2	Gómez (2018)	Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia.	Artículo científico.	Cualitativa, análisis documental.	Brasil
3	Macías (2018)	Gamificación en el desarrollo de la competencia matemática: Plantear y Resolver Problemas.	Artículo científico.	Cuantitativa, cuasi-experimental.	Ecuador
4	Angulo (2023)	La gamificación como metodología activa. Un estudio en el área de Educación Física.	Trabajo de fin de grado.	Mixta, estudio de campo.	España
5	Coronel (2023)	Gamificación como estrategia metodológica activa para el refuerzo académico del factor común en los estudiantes de tercero de bachillerato en contabilidad	Trabajo de titulación	Cuantitativa, cuasi-experimental	Ecuador
6	Huamani y Vega (2023)	Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje.	Artículo de revisión.	Cualitativa, revisión sistemática.	Bolivia
7	Montaño, Cuero y Barrera (2023)	Innovaciones en la pedagogía moderna: estrategias y tecnologías emergentes.	Artículo científico.	Cualitativa, revisión documental.	Ecuador

Nota: Elaboración a partir de la revisión sistemática.

Fuente: La Autora (2024).

Los datos presentados en la tabla 1 evidenciaron la distribución geográfica de las publicaciones seleccionadas. Ecuador concentró el mayor número de estudios con 3 publicaciones (42,86%), seguido de España con 2 artículos (28,57%). Bolivia y Brasil registraron 1 publicación cada uno (14,29%

respectivamente).

En la distribución temporal, se observó una concentración significativa de publicaciones en el año 2023 con 4 estudios (57,14%). El año 2018 registró 2 publicaciones (28,57%), mientras que 2015 presentó 1 estudio (14,29%). Esta distribución evidenció un incremento progresivo del interés investigativo sobre la temática de gamificación en los últimos años.

Respecto a la tipología de los documentos analizados, predominaron los artículos científicos con 4 estudios (57,14%), seguidos de 1 artículo de revisión (14,29%), 1 trabajo de fin de grado (14,29%) y 1 trabajo de titulación (14,29%).

En relación con las metodologías empleadas en los estudios, predominó el enfoque cualitativo con 4 investigaciones (57,14%), que incluyeron análisis teóricos, documentales y revisiones sistemáticas. El enfoque cuantitativo estuvo presente en 2 estudios (28,57%), ambos con diseños cuasi-experimentales. Finalmente, 1 estudio (14,29%) empleó metodología mixta mediante un estudio de campo que combinó técnicas cuantitativas y cualitativas.

3.2. Síntesis cualitativa

El análisis de contenido de los 7 estudios permitió identificar tres categorías emergentes relacionadas con la implementación de la gamificación en contextos de educación básica: áreas de aplicación curricular, efectos en el proceso de aprendizaje y elementos de gamificación utilizados.

En relación con las áreas de aplicación curricular, los estudios abordaron la gamificación en diversas disciplinas. Se identificaron investigaciones aplicadas a la enseñanza de Historia, matemáticas, Educación Física y contabilidad, así como estudios que examinaron la transición de entornos tradicionales hacia espacios online gamificados y las innovaciones pedagógicas contemporáneas.

Respecto a los efectos en el proceso de aprendizaje, los 7 estudios coincidieron en señalar resultados positivos de la gamificación en los contextos educativos analizados. Los hallazgos reportados indicaron mejoras en la participación activa de los estudiantes, incremento en los niveles de motivación intrínseca, fortalecimiento del trabajo colaborativo y desarrollo de competencias específicas según el área de aplicación.

En cuanto a los elementos de gamificación identificados en las investigaciones, se destacaron: sistemas de puntos, insignias, tablas de clasificación, recompensas, niveles de progresión y retroalimentación inmediata. Estos componentes fueron utilizados como mecanismos para estimular el compromiso estudiantil y facilitar el seguimiento del progreso académico.

4. Conclusiones

Los hallazgos de la presente revisión sistemática permiten interpretar que la gamificación constituye una estrategia pedagógica con alto potencial transformador en la educación básica. El análisis de las evidencias demuestra que la incorporación de elementos lúdicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje genera cambios significativos en las dinámicas del aula, donde los estudiantes transitan de un rol pasivo-receptivo hacia uno activo-participativo. Esta transformación representa un avance sustancial en la búsqueda de metodologías que respondan a las características y necesidades de las generaciones actuales, inmersas en entornos digitales e interactivos desde edades tempranas.

El significado práctico de estos resultados trasciende el ámbito teórico y se proyecta hacia la implementación concreta en las instituciones educativas. La gamificación ofrece a los docentes un repertorio de herramientas aplicables en diversas áreas curriculares, desde la enseñanza de Historia y comprensión lectora hasta la educación musical y la formación en sostenibilidad. Estas

aplicaciones prácticas resultan especialmente valiosas en contextos latinoamericanos donde se requieren estrategias innovadoras que optimicen los recursos disponibles.

El aspecto más relevante y novedoso que emerge de este estudio radica en la versatilidad de la gamificación para abordar no solo competencias cognitivas, sino también dimensiones socioemocionales del aprendizaje. Las evidencias revelan que esta estrategia contribuye a la reducción del estrés escolar y al desarrollo de actitudes positivas hacia el aprendizaje. Esta doble función, académica y socioemocional, posiciona a la gamificación como una herramienta integral que responde a la concepción contemporánea de una educación holística centrada en el desarrollo pleno del estudiante.

La comparación con investigaciones previas permite identificar una convergencia significativa en los hallazgos. Existe consenso en la literatura científica respecto a los efectos positivos de la gamificación sobre el desempeño estudiantil. Sin embargo, se observan diferencias en cuanto a los contextos de aplicación y las variables medidas.

Mientras algunas investigaciones se centran exclusivamente en el rendimiento académico, otras amplían el espectro hacia competencias transversales como el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas. Esta diversidad de enfoques enriquece el campo de estudio, aunque también evidencia la necesidad de establecer marcos metodológicos más homogéneos que permitan comparaciones más precisas entre estudios.

Es necesario reconocer las limitaciones inherentes a la presente investigación. El carácter documental del estudio implica que los hallazgos dependen de la calidad y rigurosidad metodológica de las fuentes primarias analizadas. La muestra final de 7 estudios, aunque limitada, responde a los criterios de inclusión establecidos y a la disponibilidad de investigaciones que cumplieran con todos los parámetros definidos. La restricción idiomática al español y portugués, aunque pertinente para el contexto latinoamericano e

hispanohablante, excluye evidencias publicadas en otros idiomas que podrían enriquecer el análisis.

Asimismo, la heterogeneidad en los diseños metodológicos de los estudios revisados dificulta la generalización de los resultados. No obstante, estas limitaciones no invalidan los hallazgos obtenidos, dado que la consistencia en los efectos positivos reportados por investigaciones realizadas en contextos geográficos diversos otorga solidez a las conclusiones.

A partir de los vacíos identificados, se abren interrogantes que orientan futuras líneas de investigación: ¿cuáles son los efectos a largo plazo de la gamificación en el desarrollo de competencias?; ¿cómo influyen las variables socioeconómicas y de acceso tecnológico en la efectividad de estas estrategias?; ¿qué nivel de formación docente se requiere para implementar gamificación de manera efectiva?. Estas preguntas demandan estudios longitudinales, investigaciones comparativas entre contextos urbanos y rurales, y análisis de las competencias docentes necesarias para la implementación exitosa de estrategias gamificadas.

En respuesta al objetivo planteado, el análisis de las evidencias científicas confirma que la gamificación contribuye de manera positiva al fortalecimiento del desempeño académico y el desarrollo integral en estudiantes de educación básica. La revisión sistemática realizada permite concluir que esta estrategia pedagógica se consolida como una alternativa innovadora, eficaz y adaptable a diversos contextos educativos latinoamericanos.

Su implementación requiere una planificación pedagógica rigurosa que articule los elementos lúdicos con los objetivos curriculares, la formación docente continua en competencias digitales y metodologías activas, y el reconocimiento de las condiciones contextuales de cada institución educativa para garantizar su aplicación pertinente y efectiva.

5. Referencias

- Angulo, D. (2023). **La gamificación como metodología activa. Un estudio en el área de Educación Física.** Trabajo fin de Grado. Soria, España: Universidad de Valladolid.
- Area, M., & González, C. (2015). **De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados.** *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15-38, e-ISSN: 1989-466X. Recuperado de: <https://doi.org/10.6018/j/240791>
- Arias, F. (2012). **El proyecto de investigación: Introducción a la Metodología Científica.** 6ª Edición, ISBN: 980-07-8529-9. Caracas, Venezuela: Editorial Episteme, C.A.
- Coronel, C. (2023). **Gamificación como estrategia metodológica activa para el refuerzo académico del factor común en los estudiantes de tercero de bachillerato en contabilidad.** Trabajo de titulación. Ecuador: Universidad Nacional de Educación.
- Farro, C., Vallejos, J., & Bautista, S. (2020). **La brecha digital: una barrera limitante para el desarrollo educativo.** *Revista Conrado*, 16(S1), 223-229, e-ISSN: 1990-8644. Cuba: Universo Sur.
- Gómez, I. (2018). **Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia.** *Educação & Formação*, 3(8), 3-16, e-ISSN: 2448-3583. Brasil: Universidade Estadual do Ceará (UECE).
- Gutiérrez, L. (2012). **Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas y posibles limitaciones.** *Revista Educación y Tecnología*, (1), 111-122, e-ISSN: 0719-2495. Chile: Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). **Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.** ISBN: 978-

- 1-4562-6096-5. Ciudad de México, México: Editorial McGraw-Hill Education.
- Huamaní, M., & Vega, C. (2023). **Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje.** *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1399-1410, e-ISSN: 2616-7964. Recuperado de: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600>
- Kapp, K. (2012). **The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education.** ISBN: 978-1-118-09634-5. United States: Pfeiffer.
- Lemos, A. (2020). **Epistemologia da comunicação, neomaterialismo e cultura digital.** *Galáxia (São Paulo)*, (43), 54-66, e-ISSN: 1982-2553. Recuperado de: <https://doi.org/10.1590/1982-25532020143970>
- Levano-Francia, L., Sánchez, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N., & Collantes-Inga, Z. (2019). **Competencias digitales y educación.** *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 569-588, e-ISSN: 2310-4635. Recuperado de: <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>
- Macías, A. (2018). **Gamificación en el desarrollo de la competencia matemática: Plantear y Resolver Problemas.** *Sinapsis: La revista científica del ITSUP*, 1(12), 1-18, e-ISSN: 1390-9770. Ecuador: Instituto Tecnológico Superior Portoviejo.
- Malone, T., & Lepper, M. (1987). **Hacer que el aprendizaje sea divertido: Una taxonomía de motivaciones intrínsecas para el aprendizaje.** En Snow, R., y Farr, M. (Eds.). *Aptitud, aprendizaje e instrucción, volumen 3: Análisis de procesos conativos y afectivos.* (págs. 223-253). Hillsdale, New Jersey, Estados Unidos: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Montaño, E., Cuero, F., & Barrera, D. (2023). **Innovaciones en la pedagogía**

- moderna: estrategias y tecnologías emergentes.** *Código Científico Revista de Investigación*, 4(2), 1041-1068, e-ISSN: 2806-5697. Recuperado de: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v4/n2/264>
- Page, M., McKenzie, J., Bossuyt, P., Boutron, I., Hooffmann, T., Mulrow, C., ... Moher, D. (2021). **Declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas.** *Revista Española de Cardiología*, 74(9), 790-799, e-ISSN: 0300-8932. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016>
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). **Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento.** *Revista Ean*, (82), 175-195, e-ISSN: 0120-8160. Recuperado de: <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Sailer, M., Hense, J., Mayr, S., & Mandl, H. (2017). **How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction.** *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380, e-ISSN: 1873-7692. Retrieved from: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Venegas, J. (2017). **Valoración del uso de recursos digitales como apoyo a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en Educación Primaria.** Tesis Doctoral. España: Universidad de Salamanca.

Rosa Edelma Flores Quinde

e-mail: rfloresquinde@gmail.com.pe



Nacida en Piura, Perú, el 28 de mayo del año 1962. Licenciada en Administración por la Universidad César Vallejo (UCV) de Piura, Perú; Magister en Administración de la Educación por la Universidad César Vallejo (UCV); Diplomado en Dirección Estratégica Educativa por la Universidad César Vallejo (UCV); y Diplomado en Gerencia Administrativa por la Universidad de Piura (UDEP); Discente del último del Doctorado en Educación por la Universidad César Vallejo (UCV).