

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “LA INMACULADA”

D.S. de Creación N° 004-92-ED R.M. de Licenciamiento N° 324-2020-MINEDU y R.M. N° 662-2023-MINEDU
*Gestionada, dirigida, conducida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción en Convenio con la
Gerencia Regional de Educación de Arequipa RGR.N°1294-2020-GREA*

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE



ESTADO DEL ARTE:

LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA PRIMARIA DE PERÚ Y COLOMBIA

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller en
Educación

AUTORES:

Díaz Fernández de Untiveros Kenia Lissie
Vera Cruces Margot Paola

ASESOR:

Mag. Cervantes Cruz Fiorela Alana
(<https://orcid.org/0000-0003-1984-0731>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Evaluación y aprendizaje

CAMANÁ – PERÚ

2025



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "LA INMACULADA" - CAMANÁ

D.S. de Creación N° 004-92-ED R.M. de Licenciamiento N° 324-2020-MINEDU Y R.M. N° 662-2023-MINEDU
Gestionada, dirigida, conducida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción en
Convenio con la Gerencia Regional de Educación de Arequipa RGR N° 1294-2020-GRFA

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

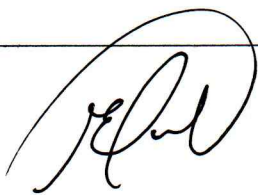
En Camaná, siendo las 8:00 pm. del 13/12/2025, se reunieron los integrantes del jurado evaluador:

Mag. Erik Dino Supo Tanco	Presidente
Mag. Shirley Diana Farfan Portugal	Secretario
Mag. Damazo Sabino Mejia Antacabana	Vocal

Acreditados, mediante Resolución Jefatural N° 137-2025-JUFC-EESP"LI", procedieron a evaluar la sustentación y respuestas sobre el Trabajo de Investigación denominado, **ESTADO DEL ARTE: LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA PRIMARIA DE PERÚ Y COLOMBIA** para optar el grado académico de Bachiller en Educación.

Concluido el acto de sustentación y de respuestas a las preguntas formuladas, el jurado procedió a la deliberación y dictaminó:

N°	EGRESADAS	DICTAMEN
1	DIAZ FERNANDEZ DE UNTIVEROS KENIA LISSIE	APROBADA CON MENCIÓN SOBRESALIENTE
2	VERA CRUCES MARGOT PAOLA	APROBADA CON MENCIÓN SOBRESALIENTE


MAG. ERIK DINO SUPO TANCO
D.N.I: 45576759
PRESIDENTE


MAG. SHIRLEY DIANA FARFAN PORTUGAL
D.N.I: 30423506
SECRETARIO


MAG. DAMAZO SABINO MEJIA ANTACABANA
D.N.I: 30407686
VOCAL

ESCALA DE CALIFICACIÓN

CALIFICATIVO	NIVELES	CRITERIO
De 18 a 20	APROBADO CON MENCIÓN SOBRESALIENTE	Cuando es aprobado por los tres miembros del jurado y el promedio del calificativo es de 18 a 20
De 14 a 17	APROBADO	Cuando es aprobado por los tres miembros del jurado y el promedio del calificativo es de 14 a 17
De 0 a 13	DESAPROBADO	Cuando es desaprobado por dos o tres de los miembros del jurado.

NOMBRE DEL TRABAJO

**ESTADO DEL ARTE: LA GAMIFICACIÓN
EN EL AULA PRIMARIA DE PERÚ Y
COLOMBIA**

AUTOR

**Díaz Fernandez de Untiveros Kenia Lissie
Vera Cruces Margot Paola**

RECuento DE PALABRAS

10282 Words

RECuento DE CARACTERES

60401 Characters

RECuento DE PÁGINAS

38 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.3MB

FECHA DE ENTREGA

Dec 13, 2025 10:38 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

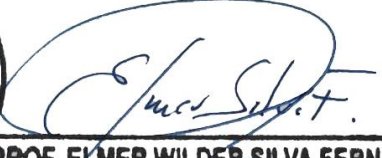
Dec 13, 2025 10:39 AM GMT-5

● **24% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 23% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref




PROF. ELMER WILDER SILVA FERNANDEZ
RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
EESP LA INMACULADA

Diaz Fernandez de Untiveros Kenia Lissie Vera Cruc...

ESTADO DEL ARTE: LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA PRIMARIA DE PERÚ Y COLOMBIA

PRIMARIA 2025

PRIMARIA 2025

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública la Inmaculada

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::16794:540302915

Fecha de entrega

13 dic 2025, 10:38 GMT-5

Fecha de descarga

13 dic 2025, 10:42 GMT-5

Nombre del archivo

TURNITIN.pdf

Tamaño del archivo

1.3 MB

38 páginas

10.282 palabras

60.401 caracteres




PROF. ELMER WILDER SILVA FERNANDEZ
RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
EESP LA INMACULADA

*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de que haya falsos positivos. Aunque cierto texto en esta entrega se generó probablemente con IA, los puntajes inferiores al umbral del 20 % no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

Precaución: Se necesita revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar texto que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente redacciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un escrutinio mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.

Preguntas frecuentes

¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje que se muestra en el reporte de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje de gran tamaño.

Los falsos positivos (que marcan incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA) son una posibilidad en los modelos de IA.

Los puntajes de detección de IA inferiores al 20 %, que no aparecen en reportes nuevos, tienen una mayor probabilidad de ser falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje o resaltado y se indican con un asterisco en el reporte (*%).

El porcentaje de escritura con IA no debe ser el único fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor/instructor debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes o usarlo para examinar el ejercicio entregado según las políticas de la escuela.

¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo sólo procesa texto calificado en la forma de escritura de formato largo. La escritura de formato largo se refiere a los enunciados individuales en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resaltarán en color cian en la entrega.

El texto no calificado, como viñetas, bibliografías comentadas, etc., no se procesará y puede crear disparidad entre los puntos destacados de la entrega y el porcentaje mostrado.



Elmer Wilder Silva Fernandez
PROF. ELMER WILDER SILVA FERNANDEZ
 RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
 EESP LA INMACULADA

RESUMEN

El presente estado del arte tuvo como propósito analizar la aplicación de la gamificación en el aula primaria durante el periodo 2019 - 2025 en Perú y Colombia. Se buscaron investigaciones sobre este tema y se encontraron 20 estudios académicos de los cuales el 65 % corresponden a tesis de maestría, el 10% a tesis doctorales y el 25 % a artículos científicos. El análisis de los objetivos generales mostró que el 30% de las investigaciones se centraron en la aplicación de herramientas tecnológicas de gamificación y el 70% de las investigaciones se centraron en utilizar estrategias de gamificación en las diferentes áreas. En cuanto a los fundamentos teóricos, los autores más citados fueron Lev Vygotsky (10%), Jean Piaget (10%) y un (80%) corresponde a varios autores del total, quienes sustentan en sus diferentes teorías sobre la gamificación en la educación primaria. Respecto a los enfoques metodológicos, predominó el enfoque cuantitativo (75%), mientras que el 25% de las investigaciones fueron mixtas. Los resultados permitieron afirmar que la gamificación tiene un impacto positivo y significativo en el rendimiento académico, la motivación y la participación del alumnado. A su vez se observa un interés creciente de los docentes por aplicar la gamificación en forma continua, promoviendo sesiones más dinámicas y formativas; sin embargo, persisten dificultades para aplicarlas de forma efectiva en la práctica pedagógica. En conclusión, la gamificación en la educación primaria peruana favorece el rendimiento académico, la motivación y la participación del alumnado en diferentes áreas.

Palabras clave: Gamificación, educación, aprendizaje significativo, TIC, motivación.

ABSTRACT

The purpose of this state-of-the-art review was to analyze the application of gamification in primary classrooms during the period 2019-2025 in Peru and Colombia. Research on this topic was sought, and 20 academic studies were found, of which 65% were master's theses, 10% were doctoral dissertations, and 25% were scientific articles. The analysis of the general objectives showed that 30% of the research focused on the application of gamification technology tools, and 70% focused on using gamification strategies in different subject areas. Regarding the theoretical framework, the most cited authors were Lev Vygotsky (10%), Jean Piaget (10%), and 80% were cited by various authors, who supported their work with different theories on gamification in primary education. As for methodological approaches, the quantitative approach predominated (75%), while 25% of the research employed a mixed-methods approach. The results confirmed that gamification has a positive and significant impact on student academic performance, motivation, and participation. Furthermore, a growing interest among teachers in the continuous application of gamification was observed, promoting more dynamic and educational sessions; however, difficulties persist in its effective implementation in pedagogical practice. In conclusion, gamification in Peruvian primary education fosters academic performance, motivation, and student participation across various subject areas.

Keywords: Gamification, education, meaningful learning, TIC, motivation.

ÍNDICE

RESUMEN.....	ii
ABSTRACT	iii
ÍNDICE	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
I. INTRODUCCIÓN.....	6
II. METODOLOGÍA.....	9
III. RESULTADOS	11
3.1. Estudios identificados y revisados.....	11
3.2. Objetivos generales	20
3.3. Teorías y Teóricos	28
3.4. Aspectos metodológicos	38
3.5. Estrategias Aplicadas	45
3.6. Conclusiones de las investigaciones	55
IV. CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN.....	62
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Relación de investigaciones identificadas y analizadas sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia.....	11
Tabla 2 Presentación de los objetivos generales de los estudios analizados considerando el año de publicación, título, país y autores.	20
Tabla 3 Teorías y teóricos significativos que sustentan las investigaciones sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia.....	28
Tabla 4 Aspectos metodológicos de las investigaciones sobre la la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia.....	38
Tabla 5 Estrategias y características de su aplicación.....	45
Tabla 6 Conclusiones de las investigaciones.....	55

I. INTRODUCCIÓN

La gamificación en el aula primaria integra una propuesta innovadora que transforma los ámbitos educativos tradicionales que permite estudiante ser el protagonista de su aprendizaje en participando de forma activa en espacios más dinámicos; así también, logra integrar elementos propios de los juegos, tales como desafíos, recompensas, niveles y retroalimentación inmediata, con la finalidad de fortalecer la motivación, el compromiso y la construcción significativa del conocimiento (Kapp, 2012). Mediante estas dinámicas, el aprendizaje se convierte en una experiencia más llamativa y cercana a los intereses de los estudiantes, creando un ambiente en el que la curiosidad y el trabajo colaborativo adquieren un papel importante en el proceso educativo.

Desde el enfoque pedagógico, la gamificación puede analizarse a partir de diversas dimensiones que reflejan su carácter integral. En primer lugar, se vincula con la motivación intrínseca de los estudiantes (Deci & Ryan 2000), los que encuentran en el juego una fuente de satisfacción personal y un medio para alcanzar logros académicos. Así también, promueve un diseño instruccional basado en dinámicas lúdicas que estimulan la creatividad (Posligua et al. 2017), esto se complementa con una evaluación continua que incorpore desafíos y recompensas para fomentar y reconocer el progreso en el aprendizaje.

En el contexto latinoamericano, tanto Perú como Colombia han comenzado a incorporar principios relacionados con la gamificación dentro de sus políticas y marcos curriculares. En el caso del peruano el Currículo Nacional de Educación Básica promueve el desarrollo de competencias mediante enfoques transversales que priorizan el uso de tecnologías digitales, la autonomía y el pensamiento crítico (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2016). Aunque el término gamificación no aparece de manera explícita, sus fundamentos se articulan con las metodologías activas que el currículo propone, permitiendo su aplicación como una estrategia didáctica contextualizada.

La gamificación representa una oportunidad educativa transformadora para el nivel primario en Perú y Colombia. Aunque su incorporación curricular varía en profundidad y alcance, su potencial para dinamizar el aprendizaje y responder a la diversidad estudiantil la consolida como una estrategia pedagógica relevante y con

gran proyección para los contextos educativos del siglo XXI, en los que, a la motivación, la creatividad y la participación activa se vuelven pilares esenciales del proceso formativo.

Preguntas:

1. ¿Cuál es el estado de las investigaciones publicadas entre los años 2019 - 2025 sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia?
2. ¿Cuáles son los objetivos generales planteados en las investigaciones publicadas entre los años 2019 – 2025 sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia?
3. ¿Cuáles son las principales teorías que fundamentan las investigaciones publicadas entre los años de 2019 – 2025 sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia?
4. ¿Cuáles son los aspectos metodológicos más destacados de las investigaciones publicadas entre los años 2019 – 2025, sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia?
5. ¿Cuáles son las características de las propuestas aplicadas en las investigaciones publicadas entre los años 2019 – 2025, sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia?
6. ¿Cuáles fueron las conclusiones a las que arribaron las investigaciones publicadas entre los años 2019 – 2025, sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia?
7. ¿Qué hallazgos significativos se han identificado en las investigaciones publicadas entre los años 2019 – 2025, sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia?

Objetivos:

1. Presentar las investigaciones publicadas entre los años 2019 – 2025, sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia.
2. Identificar los objetivos generales de las investigaciones publicadas entre los años 2019 – 2025, sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia.
3. Enunciar las principales teorías y teóricos más relevantes que fundamentan las investigaciones publicadas entre los años 2019 – 2025, sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia.
4. Analizar los aspectos metodológicos de las investigaciones publicadas entre los años 2019 – 2025, sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia.
5. Describir las estrategias metodológicas aplicadas en las investigaciones publicadas entre los años 2019 – 2025, sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia.
6. Analizar las conclusiones generales de las investigaciones, publicadas entre los años 2019 – 2025, sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia.
7. Identificar los hallazgos relevantes del análisis de las investigaciones, publicadas entre los años 2019 – 2025, sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia.

II. METODOLOGÍA

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de revisión narrativa, concebida como un proceso sistemático y ordenado que permite resumir, analizar e interpretar la información producida por diversos autores sobre la gamificación en la educación primaria. El estudio ofrece una visión amplia y comprensiva del tema, facilita la identificación y vacíos teóricos y constituye una base orientadora par futuras investigaciones.

El estudio adoptó la modalidad de estado del arte, entendida como una investigación documental que recopila, examina y valora críticamente los aportes de diferentes fuentes académicas. A través de este procedimiento se analizaron perspectivas teóricas, metodológicas y prácticas que han abordado la gamificación, con el propósito de reconocer los avances más significativos, las corrientes predominantes y las oportunidades de innovación en el contexto peruano – colombiano.

La recolección de la información se efectuó mediante fuentes digitales de libre acceso, entre ellas Google Académico y ALICIA CONCYTEC, además de repositorios universitarios de Perú y Colombia. Se incluyeron trabajos académicos, tales como tesis de maestría y doctorado, así como artículos de revistas científicas publicadas entre el año 2019 hasta el 2025 enfocados en la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo en estos países. La búsqueda se llevó a cabo en idioma español.

Para iniciar el proceso de análisis se empleó una bitácora de búsqueda, el instrumento que permitió registrar 30 trabajos vinculados con la temática. Posteriormente, mediante la aplicación de los siguientes criterios de inclusión: estar disponibles de forma completa, corresponder a tesis de maestría, doctorado o artículos científicos y abordar la Educación Básica Regular, se seleccionaron los estudios pertinentes. Se excluyeron, por el contrario, investigaciones incompletas, embargadas de nivel de licenciatura o publicadas antes del 2019, así como provenientes de otros países, a fin de mantener la coherencia geográfica y temporal de análisis.

Luego de este proceso, se estableció una muestra final conformada por 20 investigaciones, cuya organización se realizó a través de una bitácora de análisis estructurada en siete campos: registro general de los estudios revisados, objetivos, teorías y teóricos de sustento, aspectos metodológicos, estrategias aplicadas, conclusiones generales y referencias. El uso de ambas bitácoras permitió asegurar la trazabilidad del proceso, fortalecer la validez de los resultados y garantizar la transparencia en la sistematización de la información.

Una vez consolidada la bitácora, se elaboraron las tablas de sistematización que conforman el capítulo III. La primera presenta los datos generales de cada investigación (URL, año de publicación, año de estudio, autores, citación de autores APA, título, palabras clave, país/región, tipo de documento, grado académico, entidad universitaria, localización de la fuente bibliográfica digital); la segunda, los objetivos de los estudios; la tercera, las teorías y autores de sustento; la cuarta, los aspectos metodológicos, enfoque, tipo, diseño, población y muestra; la quinta, las estrategias aplicadas y sus características; la sexta, las conclusiones principales. Las tablas se constituyeron en instrumentos de apoyo fundamental para organizar la información, facilitar la visualización comparativa y consolidar la evidencia recopilada

III. RESULTADOS

3.1. Estudios identificados y revisados

Tabla 1

Relación de investigaciones identificadas y analizadas sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia.

N°	AÑO DE PUBLICACIÓN	AÑO DE ESTUDIO	TÍTULO	AUTORES	PAÍS REGIÓN LOCALIDAD	TIPO DE DOCUMENTO	GRADO / LICENCIATURA	ENTIDAD UNIVERSITARIA REVISTA QUE PUBLICA	LOCALIZACIÓN DE FUENTE BIBLIOGRÁFICA DIGITAL
1	2025	2024	Estrategias de gamificación en la educación primaria: impacto en el desarrollo de competencias matemáticas y de comunicación	Sosa Herrera Juan José	Perú Arequipa	Artículo		Educar (USIL)	GOOGLE ACADÉMICO
2	2024	2024	El efecto de la gamificación en el fortalecimiento de la conciencia fonológica y lecto escritura en las estudiantes de primero de básica primaria de la institución educativa distrital nuestra Señora de las Nieves del municipio de Barranquilla, Atlántico	De Ávila Charris Ana Guerra Alvarez Erica	Colombia Barranquilla	Tesis	Maestría	Universidad de la Costa	GOOGLE ACADÉMICO

3	2024	2023	Influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación en educación primaria	Galvez Fuentes Juanita del Pilar	Perú Lima Barranca	Tesis	Doctorado	Universidad nacional José Faustino Sánchez Carrión	GOOGLE ACADÉMICO
4	2024	2024	La gamificación como mediación didáctica para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en educación básica primaria	Meza Weber Mildred Celina Santiago Jarava Shirley	Colombia Atlántico Barranquilla	Tesis	Maestría	Universidad de la Costa	GOOGLE ACADÉMICO
5	2023	2023	Gamificación e influencia en el rendimiento académico en estudiantes de primaria en una escuela privada en Lima	Fernandez Zarpa de Reyes Ana Cecilia Theil Julia Madeleine	Perú Lima	Tesis	Maestría	Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas	GOOGLE ACADÉMICO
6	2023	2022	Estrategias didácticas basada en la gamificación para fortalecer la competencia de planteamiento y resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de tercero y quinto de primaria	Trullo Soscue Jefry Rolando	Colombia Huila Pitalito	Tesis	Maestría	Universidad de Cartagena	GOOGLE ACADÉMICO

7	2023	2023	Estrategias didácticas para el favorecimiento de las habilidades escritoras mediadas por la gamificación apoyada en la realidad aumentada en los estudiantes del 3° grado del nivel de básica primaria de la Institución educativa Santa Rosa de Lima	Avimara Muñoz Maribel Canoles Ceden Zamirna M. Castellanos Fernández de Castro Víctor A.	Colombia Cartagena	Tesis	Maestría	Universidad de Cartagena	GOOGLE ACADÉMICO
8	2023	2023	Gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico de niños de educación primaria	Ruíz Chávez Marleni Noemí Terrones Marreros Mario	Perú Trujillo	Artículo		Revista arbitrada interdisciplinaria Koinonía	GOOGLE ACADÉMICO
9	2022	2022	Gamificación y el rendimiento académico en estudiantes del nivel primario en una institución educativa privada, Cusco, 2022	Bellido Ascarza Maryzabet	Perú Trujillo	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	GOOGLE ACADÉMICO
10	2022	2022	La gamificación como herramienta pedagógica del proceso enseñanza aprendizaje de los niños con necesidades especiales en educación básica primaria	Bravo Suárez Luz Stela	Colombia Bosconia Cesar	Tesis	Maestría	Universidad de Santander	GOOGLE ACADÉMICO

11	2022	2022	Gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje en aulas híbridas en estudiantes de quinto grado de primaria	Chero Izquierdo Julio Francisco	Perú Chiclayo	Tesis	Maestría	Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo	GOOGLE ACADÉMICO
12	2022	2022	Uso de la gamificación para el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de básica primaria de la institución educativa La Tulia	Parra Quinteros Claudia Patricia Mayor Parra Paola Andrea	Colombia Valle del Cauca Bolivar	Tesis	Maestría	Universidad de Cartagena	GOOGLE ACADÉMICO
13	2022	2022	La gamificación en el aula, para el reconocimiento y aprendizaje de los medios de comunicación en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa técnico industrial Antonio José Camacho del municipio de Santiago de Cali	Negrete Negrete Leidy Luz	Colombia Valle del Cauca Santiago de Cali	Tesis	Maestría	Universidad de Cartagena	GOOGLE ACADÉMICO
14	2022	2020	La gamificación como estrategia para la promoción del aprendizaje creativo en estudiantes de básica primaria	Mosquera Díaz María Isabel	Colombia Córdoba Cerete	Artículo		Revista digital de investigación y postgrado	GOOGLE ACADÉMICO

15	2022	2021	Estrategias de gamificación para la resolución de problemas de matemática en estudiantes del segundo grado de primaria, Trujillo 2021	Rubio Cruzado Kelly Joana	Perú Trujillo	Tesis	Doctorado	Universidad César Vallejo	ALICIA CONCYTEC
16	2021	2021	Estrategias didácticas basada en la gamificación para el fortalecimiento de las habilidades investigativas en estudiantes de grado sexto	Albornoz Mancera William	Colombia Bogotá	Tesis	Maestría	Universidad de Santander	GOOGLE ACADÉMICO
17	2021	2021	“Miniteachers”: programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a través de las TIC	Lopez Carrión Vicente Amor Blumen Sheyla García Berben Ana Belén	Perú Lima	Artículo		Revista de Psicología	GOOGLE ACADÉMICO
18	2021	2020	Gamificación como estrategia de aprendizaje para el mejoramiento de operaciones básicas y fundamentales en el área de matemáticas en estudiantes de quinto primaria	Acevedo Beltrán Carlos Andrés Ortiz Ramirez Emma Jazmin	Colombia Bucaramanga	Tesis	Maestría	Universidad de Santander	GOOGLE ACADÉMICO

19	2021	2016	La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de las competencias científicas en estudiantes en estudiantes de tercero primaria	Cortes Rincon Sandra Milena	Colombia Oiba Guadalupe	Tesis	Maestría	Universidad de Santander	GOOGLE ACADÉMICO
20	2019	2018	Evidencias pedagógicas de gamificación: autoconstrucción y etnoculturalidad de aprendizajes matemáticos	Holguin Álvarez Jhon Alexander Villa Córdova Gloria María Tafur Medrano Lizbeth Maricielo Chávez Álvarez Yasmín Iveth	Perú Lima	Artículo		Revista de Investigación Apuntes Universitarios	ALICIA CONCYTEC

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 1

La tabla 1 muestra la recopilación de 20 trabajos de investigación considerados para la construcción del estado del arte, comprendidos en un periodo que va del año 2019 al 2025. En el 2019 solo se identificó 1 trabajo, en el 2020 no se evidenciaron trabajos mientras que en el 2021 la producción aumentó a 4 trabajos. El 2022 destacó como el año con mayor número de investigaciones, con 7 trabajos registrados. En el 2023 se mantuvo una producción similar a las del 2021, con 4 trabajos, y en el 2024 se recopilaron 3 trabajos. Finalmente, en el 2025 se halló 1 trabajo. En conjunto, estos datos reflejan un notable crecimiento en el 2022, seguido de una producción fluctuante en los años posteriores.

De los 20 trabajos analizados, 6 investigaciones se enfocaron en la enseñanza de las matemáticas y la resolución de problemas, de las cuales 4 se desarrollaron en Perú y 2 en Colombia. Por otro lado, 5 estudios se concentran en el desarrollo de la lectoescritura y la comunicación; de estos trabajos, 4 corresponden a investigaciones realizadas en Colombia y 1 en Perú. Asimismo, 5 investigaciones orientan sus aportes hacia el fortalecimiento de aspectos socioemocionales, creativos e investigativos, 3 corresponden a Colombia y 2 a Perú. Finalmente, 4 trabajos exploran su aplicación en contextos de inclusión, innovación tecnológica y modalidades híbridas de aprendizaje, de ellos 2 corresponden a Colombia y 2 a Perú.

La autoría de los 20 trabajos de investigación considerados en el estado del arte estuvo conformada por un total de 33 autores, 16 autores de Perú y 17 de Colombia. De estos, 10 investigaciones fueron elaboradas de manera individual, 7 en parejas, 2 en grupos de tres integrantes y 1 en un grupo de cuatro autores. En cuanto a la distribución por género, se puede observar una mayor participación de mujeres, con 24 autoras frente a 9 autores varones. Tanto en Colombia como en Perú predominó la participación de mujeres: en Perú, de 16 investigadores, 10 son mujeres y en Colombia, de 17 investigadores, 14 son mujeres.

Las 20 investigaciones analizadas se desarrollaron en los países de Perú y Colombia. En el caso de Perú, se identificaron estudios realizados en las regiones de Arequipa (1), Lima (4), Trujillo (2) y Chiclayo (1). Por su parte, en Colombia los

trabajos se localizaron en diversas ciudades y departamentos: Barranquilla (2), Cartagena (1), Bogotá (1), Valle del Cauca (2) y Córdoba (1), además de los municipios de Bucaramanga (1), Oiba (1, Guadalupe (1) y Bosconia (1). Por lo tanto, la distribución geográfica evidencia una mayor concentración de investigaciones en Lima y en algunas regiones de Colombia como Barranquilla y Valle del Cauca.

Del total de 20 documentos analizados, se identificó que 13 corresponden a tesis de maestría, de las cuales 10 son de Colombia y 3 de Perú, poniendo en evidencia un alto nivel de interés en la investigación aplicada dentro de los programas de posgrado. Asimismo, 2 investigaciones pertenecen a tesis de doctorado, ambas desarrolladas en Perú, reflejando un aporte más significativo al campo académico. Finalmente, 5 documentos corresponden a artículos científicos, de los cuales 4 son de Perú y 1 de Colombia. La mayoría de los estudios sobre gamificación en primaria vienen de tesis de maestría y, Colombia destaca como el país que más ha investigado en este campo.

En cuanto a las universidades de procedencia, en Colombia la Universidad de Cartagena y la Universidad de Santander concentra el mayor número de investigaciones con 4 estudios cada una. En un segundo nivel se encuentra la Universidad de la Costa con 2 investigaciones. En Perú la Universidad César Vallejo registra 2 estudios y finalmente, con 1 investigación cada una se encuentran la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Esta distribución muestra una mayor concentración de investigaciones en instituciones colombianas, especialmente en Cartagena y Santander, lo que evidencia el liderazgo de estas universidades en la producción académica sobre gamificación aplicada a la educación primaria.

En cuanto a la producción científica difundida en revistas académicas, se identificó que la Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, la Revista de Psicología y al Revista de Investigación Apuntes Universitarios registran cada una 1 publicación, todas procedentes de revistas peruanas. Por su parte, en Colombia se halló un único artículo en la Revista Digital de Investigación y Postgrado. Los resultados evidencian que Perú concentra la mayor producción de artículos sobre

gamificación en educación primaria. Cabe destacar el caso de la Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, es reconocida en ámbito educativo por su rigurosidad y alcance regional.

En relación con las fuentes de acceso, se encontraron un total de 20 trabajos de investigación, de los cuales la mayoría, es decir 18 estudios fueron localizados utilizando Google Académico. Además, el repositorio nacional ALICIA CONCYTEC proporciono acceso a 2 investigaciones adicionales. Esta distribución resalta la importancia de Google Académico como herramienta principal para la búsqueda de literatura académica en este ámbito, mientras que ALICIA CONCYTEC complementa la búsqueda con recursos relevantes a nivel nacional. Esto sugiere que ambas plataformas son valiosas para la recopilación de información investigada.

3.2. Objetivos generales

Tabla 2

Presentación de los objetivos generales de los estudios analizados considerando el año de publicación, título, país y autores.

N°	AÑO DE PUBLICACIÓN	TÍTULO	OBJETIVO GENERAL	PAÍS AUTORES
1	2025	Estrategias de la gamificación en la educación primaria: impacto en el desarrollo de competencias matemáticas y de comunicación	Examinar cómo la gamificación puede transformar el proceso de aprendizaje en estudiantes de primaria, identificando los beneficios y los desafíos asociados a su implementación en el aula	Perú Sosa Herrera Juan José
2	2024	El efecto de la gamificación en el fortalecimiento de la conciencia fonológica y lecto escritura en las estudiantes de primero de básica primaria de la institución educativa distrital nuestra señora de las Nieves del municipio de Barranquilla, Atlántico	Determinar el efecto de la gamificación en el fortalecimiento de la conciencia fonológica y la lecto escritura en las estudiantes de primero de básica primaria de la IED Nuestra Señora de las Nieves	Colombia De Ávila Charris Ana Guerra Alvarez Erica
3	2024	Influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación en educación primaria	Explica de qué manera influye la gamificación en el aprendizaje de comunicación en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la institución educativa N° 21581 Decisiones Campesinas de Barranca	Perú Galvez Fuentes Juanita del Pilar

4	2024	La gamificación como mediación didáctica para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en educación básica primaria	Fortalecer las habilidades socioemocionales, a través de estrategias didácticas centradas en la gamificación en los estudiantes de básica primaria de la institución educativa distrital fundación Pies Descalzos y en la institución educativa distrital mayor d Barranquilla y del Caribe	Colombia Meza Weber Mildred Celina Santiago Jarava Shirley Paola
5	2023	Gamificación e influencia en el rendimiento académico en estudiantes de primaria en una escuela privada en Lima	Determinar la medida de la influencia de la gamificación, mediante el uso de herramientas tecnológicas, en la mejora del rendimiento académico en la asignatura de alemán en estudiantes de quinto grado de primaria en una escuela privada de Lima (Perú)	Perú Fernandez Zarpa de Reyes Ana Cecilia Theil Julia Madeleine
6	2023	Estrategias didácticas basada en la gamificación para fortalecer la competencia de planteamiento y resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de tercero y quinto de primaria	Fortalecer la competencia de planteamiento y resolución de problemas matemáticos en estudiantes de grado tercero y quinto de la I.E.M. La Laguna sede la Unión, a través de la gamificación como estrategia didáctica desarrollada en la plataforma ClassDojo	Colombia Trullo Soscue Jefry Rolando
7	2023	Estrategias didácticas para el favorecimiento de las habilidades escritoras mediadas por la gamificación apoyada en la realidad aumentada en los estudiantes del grado 3° del nivel de básica primaria de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima	Desarrollar una estrategia didáctica para el favorecimiento de las habilidades escritoras mediadas por la gamificación apoyada en las TIC en los estudiantes del 3° nivel de básica primaria de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima	Colombia Avimara Muñoz Maribel Canoles Ceden Zamirna M. Castellanos Fernández de Castro Victor A.

8	2023	Gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico de niños de educación primaria	Examinar los impactos de la aplicación de estrategias gamificadas, en el desarrollo del pensamiento crítico, en estudiantes de nivel primario	Perú Ruíz Chávez Marleni Noemí Terrones Marreros Mario Andrés
9	2022	Gamificación y el rendimiento académico en estudiantes del nivel primario en una institución educativa privada, Cusco, 2022	Determinar de qué manera la gamificación se relaciona con el rendimiento académico en estudiantes de nivel primario en una institución educativa privada, Cusco, 2022	Perú Bellido Ascarza Maryzabet
10	2022	La gamificación como herramienta pedagógica del proceso enseñanza aprendizaje de los niños con necesidades especiales en educación básica primaria	Implementar estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de herramientas de gamificación a través de videojuegos en respuesta a los estudiantes de básica primaria con Necesidades Educativas Especiales (NEE), en la institución educativa san Juan Bosco municipio de Bosconia-departamento del Cesar	Colombia Bravo Suárez Luz Stela
11	2022	Gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje en aulas híbridas en estudiantes de quinto grado primaria	Aplicar gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje en aulas híbridas en estudiantes de quinto grado primario de la institución educativa Innova Schools, Chiclayo	Perú Chero Izquierdo Julio Francisco
12	2022	Uso de la gamificación para el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de básica primaria de la institución educativa La Tulia	Usar la gamificación para el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura en los niños de grado primero de básica primaria de la institución educativa la Tula	Colombia Parra Quintero Claudia Patricia Mayor Parra Paola Andrea
13	2022	La gamificación en el aula, para el reconocimiento y aprendizaje de los medios de comunicación en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa técnico industrial Antonio José Camacho del municipio de Santiago de Cali	Mejorar los aprendizajes sobre los medios de comunicación a través de la gamificación en el aula, en estudiantes de cuarto grado de la institución educativa Técnico Industrial Antonio José Camacho del Municipio de Santiago de Cali	Colombia Negrete Negrete Leidy Luz

14	2022	La gamificación como estrategias para la promoción del aprendizaje creativo en estudiantes de básica primaria	Analizar la gamificación como estrategias para la promoción del aprendizaje creativo en estudiantes de básica primaria	Colombia Mosquera Díaz María Isabel
15	2022	Estrategias de gamificación para la resolución de problemas de matemática en estudiantes del segundo de primaria, Trujillo 2021	Visto de esta forma, este trabajo de investigación buscó determinar de qué manera influye las estrategias de gamificación en la resolución de problemas de matemática en estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa Sagrado Corazón, Trujillo 2021	Perú Rubio Cruzado Kelly Joana
16	2021	Estrategias didácticas basada en la gamificación para el fortalecimiento e las habilidades investigativas en estudiantes de grado sexto	Desarrollar una estrategia didáctica basada en la gamificación para fortalecer las habilidades investigativas en los estudiantes de grado sexto en la institución educativa Enrique Olaya Herrera situación en Bogotá	Colombia Albornoz Mancera William
17	2021	“Miniteachers”: programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a través de las TIC	Comprobar los efectos de la aplicación del programa de actividades gamificadas en línea Miniteachers, en la motivación e implicación académica de alumnado de quinto curso de educación primaria de un centro educativo de la ciudad de Lima (Perú)	Perú Lopez Carrión Vicente Amor Blumen Sheyla Garcia Berben Ana Belén
18	2021	Gamificación como estrategia de aprendizaje para el mejoramiento de operaciones básicas y fundamentales en el área de matemáticas en estudiantes de quinto primaria	Mejorar el aprendizaje de las operaciones básicas y fundamentales mediante la implementación de gamificación como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de grado quinto de primaria de la institución educativa Pozo Nutrias dos, sede N Los Acacios	Colombia Acevedo Beltrán Carlos Andrés Ortiz Ramirez Emma Jazmin
19	2021	La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de las competencias científicas en estudiantes de tercero primaria	Implementar una estrategia didáctica apoyada en la gamificación para el desarrollo de las competencias científicas en los estudiantes de tercero de primaria del Instituto Técnico Agropecuario de Guadalupe, Santander	Colombia Cortes Rincon Sandra Milena

				Perú
20	2019	Evidencias pedagógicas de gamificación: autoconstrucción y etnoculturalidad de aprendizajes matemáticos	Determinar los efectos de dos experimentaciones pedagógicas basadas en A) técnicas etnoculturales para la resolución de problemas aditivos y B) gamificación autoconstructiva en el aprendizaje dl cálculo de operaciones, en el nivel primaria de Educación Básica Regular del Perú	Holguin Alvarez Jhon Alexander
				Villa Córdova Gloria María
				Tafur Medrano Lizbeth Maricielo
				Chávez Álvarez Yasmín Iveth

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 2

La Tabla 2 presenta los objetivos generales de los estudios analizados sobre la gamificación en el aula primaria, organizados en diferentes subgrupos según el diseño de cada investigación.

Objetivos orientados a la aplicación de un programa de intervención.

Este subgrupo incluye 12 trabajos de investigación, dichos estudios tienen como objetivo aplicar programas de intervención para evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje. Dentro de estas investigaciones, encontramos la de Sosa (2025) que identifica beneficios y desafíos asociados a la transformación del proceso de aprendizaje en estudiantes de educación primaria, haciendo uso de estrategias de gamificación. Otros ejemplos son los trabajos de De Ávila & Guerra (2024) y Galvez (2024), que logran observar cómo se fortalece la competencia del área de comunicación con la efectividad de estrategias gamificadas. Así también investigaciones como la de Fernandez & Theil (2023) analizaron como la gamificación, utilizando herramientas tecnológicas impactó en el rendimiento académico en el idioma alemán. También tenemos a Avimara et al. (2023), elaboraron una estrategia didáctica que promovió el desarrollo de habilidades de escritura a través de la gamificación, utilizando TIC.

Por otro lado, encontramos a Bravo (2022) que desarrollo estrategias pedagógicas que incorporaron herramientas de gamificación mediante video juegos orientados a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes NEE. Así también encontramos a Negrete (2022) que logró mejorar los aprendizajes sobre los medios de comunicación a través de la gamificación en el aula. Otros autores en este subgrupo incluyen a Chero (2022), López et al. (2021), Acevedo & Ortiz (2021) y Holguin et al. (2019). Estos estudios buscan lograr resultados concretos que demuestren el impacto positivo de la gamificación en el rendimiento académico. Finalmente encontramos a Rubio (2022) que buscó determinar de qué manera influyeron las estrategias de gamificación en la resolución de problemas matemáticos.

Objetivos orientados a describir la gamificación como estrategia.

En este subgrupo, se presenta 1 investigación como la de Mosquera (2022) que estudió la gamificación como estrategia pedagógica, dicho estudio tuvo como objetivo reconocer las variables involucradas en los procesos de gamificación y su aplicación en diversos ámbitos educativos, en los que se brindó a los docentes herramientas útiles para implementar esta metodología y mejorar el aprendizaje creativo de los estudiantes de Básica Primaria.

Objetivos orientados a identificar la influencia de la gamificación en el rendimiento académico.

Este subgrupo centra su investigación en 1 estudio, Bellido (2022) que analizó como la gamificación influyó en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel primario, esta investigación buscó determinar de qué manera las estrategias lúdicas y las dinámicas de juego integradas en el proceso educativo impactan positivamente en el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes. A través de este estudio, se pretende resaltar el papel transformador que puede tener la gamificación en el ámbito educativo.

Objetivos orientados a evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico.

Adicionalmente, se incluye un subgrupo de 1 estudio el de Ruíz & Terrones (2023) quienes centraron su investigación en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación primaria, así también analizaron diversas estrategias gamificadas utilizadas en el aula y su efecto en habilidades como el análisis, la reflexión y la toma de decisiones, esta investigación tuvo como objetivo principal evaluar si las dinámicas lúdicas fomentaron un aprendizaje activo y participativo promoviendo así la curiosidad en los estudiantes. En conclusión, este estudio busca crear un ambiente educativo que motive el pensamiento crítico desde una temprana edad.

Objetivos orientados a fortalecer competencias de diferentes áreas.

Dentro de los estudios analizados, se identificaron 5 investigaciones las de Meza & Santiago (2024), Trullo (2023), Parra & Mayor (2022), Albornoz (2021) y Cortes (2021), estos trabajos se agrupan en un solo subgrupo porque todos se centran en el uso de la gamificación como estrategia pedagógica para el desarrollo de competencias específicas en estudiantes de educación primaria, también comparten el enfoque de aplicar dinámicas lúdicas para facilitar el aprendizaje, la mayoría de estos estudios se dirigen a mejorar no solo el rendimiento académico de los estudiantes, sino también sus habilidades interpersonales y socioemocionales. Todos los investigadores utilizaron metodologías activas que fomentaron la participación y compromiso de los estudiantes. En conclusión, estos estudios tienen un enfoque común, el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

3.3. Teorías y Teóricos

Tabla 3

Teorías y teóricos significativos que sustentan las investigaciones sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia.

TEORÍA	TEÓRICOS	AUTORES QUE REFIEREN LAS TEORÍAS
Teoría sociocultural	Lev Vygotsky	Fernandez & Theil (2023), Avimar et al. (2023), Parra & Mayor (2022), Albornoz (2021), Lopez et al. (2021), Cortez (2021)
Constructivismo	Jean Piaget Lev Vygotsky	Sosa (2025), Meza & Santiago (2024), Bravo (2022), Rubio (2022), Acevedo & Ortiz (2021)
Conectivismo	George Siemens y Stephen DOWES	De Galvez (2024), Bravo (2024), Chero (2022), Mosquera (2022), Rubio (2022)
Teoría del aprendizaje significativo	David Ausubel	Avimara et al. (2023), Albornoz (2021), Cortez (2021)
Conductismo	John B. Watson & B. F. Skinner	Galvez (2024), Negrete (2022)

Teoría de la gamificación	Brian Burke & Karl Kapp	Acevedo & Ortiz (2021), Cortez (2021)
Teoría del desarrollo cognitivo	Jean Piaget	De Avila & Guerra (2024), Fernandez & Theil (2023), Cortes (2021)
Conciencia Fonológica	Goswami & Bryant	De Avila & Guerra (2024)
Teoría inteligencia emocional	Daniel Goleman	Maza & Santiago (2024)
Teoría de gamificación en educación	Kevin Werbach & Dan Hunter	Ruiz & Terrones (2024)
Teoría del pensamiento crítico	Robert Ennis	Ruiz & Terrones (2024)
Teoría del aprendizaje social	Albert Bandura	Fernandez & Theil (2023)
Teoría de las inteligencias múltiples	Howard Gardne	Trullo (2023)
Método Montessori	María Montessori	Trullo (2023)

Teoría de la resolución de problemas	George Polya	Bellido (2022)
Teoría del flujo	Mihály Csikszentmihályi	Negrete (2022)
Teoría del conexionismo	Edward Thorndike	Rubio (2022)
Teoría de la autodeterminación	Richard Ryan & Edward Deci	Lopez et al. (2021)
Teoría del juego como anticipación funcional	Karl Gross	Holguin et al. (2019)

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 3

La Tabla 3 reúne las principales teorías y enfoques pedagógicos que sustentan los 20 estudios analizados, dichos estudios destacan una base educativa sólida orientada a comprender los procesos de enseñanza – aprendizajes mediados por la gamificación. Dentro de las teorías más recurrentes se encuentran la Sociocultural, el Constructivismo, el Conectivismo y el Aprendizaje Significativo, que logran explicar la interacción social, la construcción activa del conocimiento y el rol de la tecnología. También se identifican enfoques como el Conductismo, la Gamificación en Educación y la Teoría del Flujo, que sustentan la motivación y el compromiso del estudiante.

Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

Aplicada en 6 investigaciones: Fernández & Theil (2023), Avimara et al. (2023), Parra & Mayor (2022), Albornoz (2021), López et al. (2021) y Cortez (2021). Vygotsky sostiene que, a través de la interacción social y la mediación cultural, se desarrolla el aprendizaje, en el que el lenguaje y el entorno juegan un papel importante, donde se destaca la figura del docente como mediador del conocimiento y la colaboración entre estudiantes, facilitando la construcción conjunta del conocimiento a través de dinámicas de juego.

Constructivismo de Jean Piaget y Lev Vygotsky

Presente en 5 investigaciones: Sosa (2025), Meza & Santiago (2024), Bravo (2022), Rubio (2022) y Acevedo & Ortiz (2021). En las que se plantean que la construcción activa del conocimiento, se da a partir de la experiencia, la reflexión y la interacción, logrando promover un aprendizaje significativo mediante la exploración y el descubrimiento. Este enfoque destaca la exploración y la experiencia como elementos fundamentales en la gamificación. A través de actividades lúdicas que permiten a los estudiantes manipular y experimentar con contenidos facilitando una comprensión más profunda.

Conectivismo de George Siemens y Stephen Downes

Identificado en 5 investigaciones: Gálvez (2024), Bravo (2024), Chero (2022), Mosquera (2022) y Rubio (2022) en su investigación explica que el aprendizaje ocurre dentro de redes digitales y se fortalece por medio de la conexión entre personas, información y tecnología siendo clave en contextos virtuales y entornos gamificados. Por ello, en el ámbito de la gamificación, el conectivismo propone que las plataformas interactivas facilitan la colaboración entre los estudiantes y el acceso constante a recursos lo que potencia su experiencia de aprendizaje. Los autores destacan cómo la gamificación facilita el aprendizaje en red y promueve una cultura de cooperación y acceso a información actualizada y relevante.

Teoría del Aprendizaje Significativo del David Ausubel

Presente en 3 investigaciones de Avimar et al. (2023), Albornoz (2021) y Cortez (2021) en las que proponen que el nuevo conocimiento debe relacionarse con los saberes previos del estudiante para lograr una comprensión profunda y duradera, Ausubel argumenta que el aprendizaje es más eficiente cuando se conecta con conocimientos previos. El uso de elementos lúdicos, relacionados con las experiencias y conocimientos previos de los estudiantes, logra mejorar la retención y comprensión de información. Eso quiere decir que, la gamificación es una herramienta potencial para lograr estas conexiones.

Conductismo de Jhon B. Watson y B. F. Skinner

Presente en 2 investigaciones de Gálvez (2024) y Negrete (2022). En la que se concibe el aprendizaje como resultado del esfuerzo y la repetición de conductas donde la gamificación, se refleja en el uso de recompensas, niveles y retroalimentaciones positivas, utilizando sistemas de puntos, logros y competencias para motivar a los estudiantes a participar activamente, los autores aplican estas estrategias para mejorar el rendimiento académico, destacando el poder de la motivación intrínseca a través del juego.

Teoría de la Gamificación de Brian Burke y Karl Kapp

Referida en 2 investigaciones de Acevedo & Ortiz (2021) y Cortez (2021) en las que se sustentan la aplicación de elementos del juego (puntos, retos, logros) en contextos educativos para motivar y comprometer al estudiante promoviendo el aprendizaje significativo y la participación activa. Los autores hacen énfasis en la importancia de esta teoría al demostrar que la gamificación mejora no solo la motricidad de los estudiantes, sino también su interés por aprender.

Conciencia Fonológica de Goswami y Bryant

Presente en 1 investigación, de Ávila & Guerra (2024) esta teoría se centra en la habilidad de reconocer y manipular los sonidos del lenguaje, para el aprendizaje de la lectoescritura esencial para el aprendizaje de la lectura, logrando que la gamificación se aplique para desarrollar la conciencia fonológica en un ambiente dinámico y atractivo, los autores ejemplifican cómo integrando dinámicas de juego se logra favorecer no solo la comprensión lectora, sino también el interés por aprender, logrando mejorar significativamente el desarrollo de las competencias de lectura.

Teoría de la Inteligencia Emocional de Daniel Goleman

Citada en 1 investigación: Maza & Santiago (2024), esta teoría pone énfasis en la capacidad de reconocer y gestionar las emociones propias y ajenas. En un contexto educativo, los autores plantean que el rendimiento académico se fortalece, cuando el entorno de aprendizaje estimula el desarrollo de la inteligencia emocional, por ello estos autores destacan el papel importante que tiene la gamificación en la creación de espacios donde los estudiantes logran expresarse y colaborar de manera efectiva, logrando construir relaciones saludables y empáticas con sus pares.

Teoría de la Gamificación en Educación de Kevin Werbach y Dan Hunter

Referida en 1 investigación de Ruiz & Terrones (2024), esta teoría nos plantea que, para incrementar la motivación de los estudiantes, se pueden integrar elementos del diseño del juego, logrando crear ambientes de aprendizaje más atractivos y

participativos, aplicando principios de juego también en la enseñanza, lo que demuestra que la gamificación no solo logra mejorar la experiencia de aprendizaje, sino que también logra facilitar el desarrollo de habilidades socioemocionales y académicas.

Teoría del Pensamiento Crítico de Robert Ennis

Esta teoría se encontró en 1 investigación de Ruiz & Terrones (2024), esta teoría logra promover el desarrollo de habilidades de razonamiento lógico y toma de decisiones fundamentales. En el contexto de la gamificación, promover el pensamiento crítico, el razonamiento lógico, la toma de decisiones fundamentales y la resolución reflexiva de problemas desde diferentes perspectivas, pueden ser estimuladas por la gamificación formando un puente efectivo para fomentar esta capacidad en los estudiantes, logrando estimular la argumentación y el análisis activo.

Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura

Aplicada en 1 investigación: Fernández & Theil (2023) Bandura enfatiza la importancia de las interacciones sociales y las redes de apoyo en el proceso de aprendizaje, ya que gran parte del aprendizaje humano ocurre a través de la observación y la imitación de modelos. En el contexto de la gamificación, los autores destacan como la gamificación propicia un entorno colaborativo en el aula logrando que los estudiantes aprendan unos de otros, mejorando tanto su rendimiento académico como sus habilidades personales, confirmando lo que Bandura señala, que los estudiantes al observar a otros participar en actividades lúdicas, ven ejemplos claros de cómo actuar y resolver problemas.

Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget

Citada en 3 investigación: De Avila & Guerra (2024), Fernández & Theil (2023) y Cortes (2021), según Piaget, las actividades educativas se alinean con las capacidades cognitivas de los estudiantes en cada fase, tomando en cuenta su edad y maduración intelectual, esto debido a que el conocimiento se desarrolla a través de cuatro etapas y la gamificación se puede adaptar a cada una de ellas. En las investigaciones De Avila & Guerra (2024), Fernández & Theil (2023) y Cortes

(2021), los docentes pueden facilitar una mejor comprensión y asimilación de contenidos mediante juegos y actividades interactivas, implementando la gamificación, logrando diseñar experiencias de aprendizaje que sean adecuadas para la edad de los estudiantes.

Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner

Aplicada en 1 investigación de Trullo (2023), Gardner destaca que cada estudiante puede tener un estilo diferente de aprender, ya que las personas poseen diferentes tipos de inteligencia, tales como la lingüística, lógico - matemática, musical entre otras. Por lo tanto, para lograr asegurar que los estudiantes desempeñen un papel activo en su proceso educativo y logren aprovechar sus fortalezas individuales, la gamificación promueve estrategias personalizadas donde se atiende distintos estilos y ritmos de aprendizaje y se logra ofrecer oportunidades para que los estudiantes se relacionen con los conceptos de forma que se alineen con sus propias inteligencias.

Método Montessori de María Montessori

Presente en 1 investigación de Trullo (2023). Este enfoque educativo ofrece a los estudiantes la libertad de explorar y aprender a su propio ritmo ya que fomenta la autonomía y el aprendizaje activo. Según nuestro investigador la gamificación puede ser utilizada para implementar los principios Montessori que se reflejan en la creación de entornos donde los estudiantes pueden participar en actividades prácticas y manipulativas, ya que permite a los estudiantes trabajar con materiales que despiertan su curiosidad, promuevan su desarrollo de la autodisciplina y el pensamiento crítico a través de experiencias de aprendizaje que sean significativas y personalizadas.

Teoría de la Resolución de Problemas de George Polya

Citada en 1 investigación de Bellido (2022). Polya nos presenta un proceso en el que se incluye la comprensión del problema, la formulación de un plan, la ejecución del plan y la revisión de la solución, logrando centrarse en el desarrollo de habilidades para resolver problemas mediante estrategias organizadas. Esta teoría logra complementarse con la gamificación haciendo uso de juegos matemáticos y

desafíos cognitivos que logran involucrar a los estudiantes de forma activa en la práctica de estas habilidades, permitiendo no solo que los estudiantes mejoren sus habilidades matemáticas, sino que también puedan desarrollar un pensamiento lógico más sólido, logrando el abordaje de problemas de forma creativa y efectiva. Por ello el investigador destaca la gran importancia de integrar la metodología de Polya con estrategias de gamificación.

Teoría de Flujo de Mihály Csikszentmihályi

Aplicada en 1 investigación de Negrete (2022). La teoría del flujo es pieza fundamental para el contexto de la gamificación, ya que el estado ideal de concentración y disfrute que se experimenta durante estas actividades desafiantes permite lograr que el estudiante este completamente concentrado en su tarea, logrando que participe de forma activa en su aprendizaje. Negrete (2022) expresa en su investigación que para lograr que los estudiantes puedan tener una experiencia educativa mucho más beneficiosa y efectiva, es importante fomentar en ellos la motivación e interés activando el estado de flujo a través de actividades gamificadas.

Teoría del Conexionismo de Edward Thorndike

Presente en 1 investigación de Rubio (2022), Thorndike sostiene que en el contexto de la gamificación para establecer conexiones efectivas es indispensable implementar un sistema de recompensas y la retroalimentación inmediata, para reforzar el aprendizaje a través de la práctica, ya que este se produce por la formación de conexiones entre estímulos y respuestas, permitiendo a los estudiantes enfocar su esfuerzo en el aprendizaje y lograr impulsar tanto su motivación como su rendimiento académico.

Teoría de la Autodeterminación de Richard Ryan y Edward Deci

Aplicada en 1 investigación de López et al. (2021). Esta teoría propone que la motivación surge de tres necesidades psicológicas fundamentales: la autonomía, competencia y la conexión social. Ofreciendo a los estudiantes tener el control de sus aprendizajes, experimentado un sentido de competencia y conectando socialmente con sus compañeros, logrando una conexión perfecta con la

gamificación, ya que, en el ámbito de la educación, la teoría de la autodeterminación ayuda a potenciar la motivación intrínseca, favoreciendo al desarrollo de un aprendizaje más profundo y comprometido.

Teoría del juego como Anticipación Funcional de Karl Groos

Presente en 1 investigación de Holguín et al. (2019). Esta teoría sostiene que el juego proporciona las bases necesarias para el aprendizaje y la adaptación preparando al individuo para la vida adulta. Por lo tanto, la gamificación permite a los estudiantes fortalecer habilidades que serán esenciales en su vida futura ya que desarrolla un método formativo y adecuado en la educación infantil. De acuerdo a los investigadores, el juego en el aula, desarrolla sus habilidades sociales y cognitivas logrando no solo que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también fomente un desarrollo integral en ellos.

3.4. Aspectos metodológicos

Tabla 4

Aspectos metodológicos de las investigaciones sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia.

N°	TÍTULOS	ENFOQUE	TIPO	DISEÑO	POBLACIÓN	MUESTRA
1	Estrategias de gamificación en la educación primaria: impacto en el desarrollo de competencias matemáticas y de comunicación.	Cuantitativo	Aplicada	Cuasi experimental	71 estudiantes 3er grado de primaria	G.C. 37 estudiantes de 3° grado de primaria. G.E. 34 estudiantes de 3° grado de primaria.
2	El efecto de la gamificación en el fortalecimiento de la conciencia fonológica y lecto escritura en los estudiantes de primero de básica primaria de la institución educativa distrital nuestra señora de las nieves del municipio de Barranquilla, Atlántico.	Cuantitativo	Aplicada	Cuasi experimental	102 estudiantes de género femenino de entre 6 a 7 años	G.E 36 estudiantes. G.C 66 estudiantes.
3	Influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación en educación primaria.	Cuantitativo	Aplicada	Cuasi experimental	54 estudiantes de 3er grado de primaria.	G.E. 27 estudiantes del 3er grado de primaria. G.C. 27 estudiantes del 3er grado de primaria.
4	La gamificación como mediación didáctica para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en educación básica primaria.	Cualitativo	Aplicada	Investigación Acción	102 estudiantes de 2° grado de primaria. 50 estudiantes de 3° grado de primaria.	30 estudiantes de 2° grado de primaria. 25 estudiantes de 3° grado de primaria.
5	Gamificación e influencia en el rendimiento académico en estudiantes de primaria en una escuela privada en Lima.	Cuantitativo	Aplicada	Cuasi experimental	84 estudiantes de 5° grado de primaria.	G.C 42 estudiantes de 5to. Grado de Primaria G.E 42 estudiantes de 5to Grado de primaria

6	Estrategias didácticas basada en la gamificación para fortalecer la competencia de planteamiento y resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de tercero y quinto de primaria.	Mixto	Aplicada	IAP (Investigación Acción Participativa)	13 estudiantes de educación primaria	13 estudiantes entre 1° grado de primaria y 5° grado de primaria.
7	Estrategia didáctica para el favorecimiento de las habilidades escritoras mediadas por la gamificación apoyada en la realidad aumentada en los estudiantes del grado 3° del nivel de básica primaria de la institución Educativa Santa Rosa de Lima	Mixto	Aplicada	Cuasi experimental	215 estudiantes de primaria.	35 estudiantes del 3° grado de primaria.
8	Gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico de niños de educación primaria.	Cuantitativo	Aplicada	Pre experimental	360 estudiantes entre 8 a 11 años.	17 estudiantes Masculinos 22 estudiantes Femeninos
9	Gamificación y el rendimiento académico en estudiantes del nivel primario en una institución educativa privada, Cusco, 2022	Cuantitativo	Básica	Correlacional	41 estudiantes de educación primaria.	41 estudiantes 6° grado de primaria.
10	La gamificación como herramienta pedagógica del proceso enseñanza aprendizaje de los niños con necesidades especiales en educación básica primaria.	Cuantitativo	Aplicada	Cuasi experimental	10 docentes del 5° grado de primaria.	8 docentes del 5° grado de primaria. 2 coordinadores
11	Gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje en aulas híbridas en estudiantes de quinto grado de primaria.	Cuantitativo	Aplicada	Cuasi experimental	44 estudiantes 5° grado de primaria.	G.E. 22 estudiantes de 5° grado de primaria. G.C. 22 estudiantes de 5° grado de primaria.
12	Uso de la gamificación para el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de básica primaria d la institución educativa La Tulia.	Mixto	Aplicada	IAP (Investigación Acción Participativa)	516 estudiantes de educación primaria.	24 estudiantes 1° grado de primaria.

13	La gamificación en el aula, para el reconocimiento y aprendizaje de los medios de comunicación en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa técnico industrial Antonio José Camacho del municipio de Santiago de Cali.	Mixto	Aplicada	Cuasi experimental	23 estudiantes de educación primaria.	23 estudiantes 4° grado de primaria.
14	La gamificación como estrategia para la promoción del aprendizaje creativo en estudiantes de básica primaria.	Cuantitativo	Básico	Descriptivo	36 docentes de 3° a 5° de educación básica primaria.	36 docentes de 3° a 5° de educación básica primaria.
15	Estrategias de gamificación para la resolución de problemas de matemática en estudiantes del segundo grado de primaria, Trujillo 2021	Cuantitativo	Aplicada	Cuasi experimental	47 estudiantes de educación primaria.	47 estudiantes de 2° grado de primaria.
16	Estrategias didácticas basada en la gamificación para el fortalecimiento de las habilidades investigativas en estudiantes de grado sexto	Mixta	Aplicada	Investigación Acción	20 estudiantes 6° grado de primaria. 8 hombres y 12 mujeres	20 estudiantes 6° grado de primaria. 8 hombres y 12 mujeres
17	"Minitachers" programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a través de las TIC	Cuantitativo	Aplicada	Cuasi experimental	59 estudiantes entre 10 y 11 años	G.C. 30 estudiantes. G.E. 29 estudiantes.
18	Gamificación como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de operaciones básicas y fundamentales en el área de matemáticas en estudiantes de quinto primaria	Cuantitativo	Aplicada	Cuasi experimental	23 estudiantes de educación primaria.	23 estudiantes 5° grado de primaria.
19	La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de las competencias científicas en estudiantes de tercero primaria	Cualitativo	Aplicada	Investigación Acción	112 estudiantes de 1° a 5° grado de primaria.	6 estudiantes de 3° grado de primaria 2 niñas 4 niños

20	Evidencias pedagógicas de gamificación: autoconstrucción y etnoculturalidad de aprendizajes matemáticos.	Cuantitativo	Aplicada	Cuasi Experimental	40 estudiantes 4° grado de primaria. 20 G.C. 20 G.E.	40 estudiantes 4° grado de primaria. G.C.20 estudiantes de 4to. Grado de Primaria G.E.20 estudiantes de 4to. Grado de Primaria
----	--	--------------	----------	--------------------	--	--

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 4

La tabla 4 presenta un análisis detallado de los aspectos metodológicos de las investigaciones sobre la gamificación en el aula primaria de Perú y Colombia. A continuación, se describen los componentes más relevantes de la tabla, organizados por enfoque metodológico, tipo de investigación, diseño de investigación, población y muestra.

Enfoque metodológico

En los estudios analizados, se identificó una clara predominancia del enfoque cuantitativo, utilizado en 13 investigaciones Sosa (2025); De Ávila & Guerra (2024); Galvez (2024); Fernandez & Theil (2023); Ruiz & Terrones (2023); Bellido (2022); Bravo (2022); Chero (2022); Mosquera (2022); Rubio (2022); Lopez et al. (2021); Acevedo & Ortiz (2021); Holguin et al. (2019). Este enfoque permite realizar una medición objetiva del impacto de la gamificación, ya que se caracteriza por la recolección de datos numéricos y el uso de herramientas estadísticas para analizar los resultados.

Además, 5 investigaciones adoptaron un enfoque mixto, Trullo (2023); Avimara et al. (2023); Negrete (2022); Parra & Mayor (2022); Albornoz (2021), logran obtener una comprensión más amplia del fenómeno estudiado combinando métodos cuantitativos y cualitativos. Finalmente, 2 investigaciones se enfocaron en un enfoque cualitativo Meza & Santiago (2024) y Cortes (2021), a través de la observación y la interacción, permitieron un análisis más profundo

Tipo de Investigación

La mayoría de las investigaciones, es decir, 18, se clasifican como aplicadas Sosa (2025); De Avila & Guerra (2024); Galvez (2024); Meza & Santiago (2024); Fernandez y Theil (2023); Ruiz & terrones (2023); Avimara et al. (2023); Bravo (2022); Chero (2022), Parra & Mayor (2022); Negrete (2022); Rubio (2022); Cortés (2021); Lopez at al (2021); Albornoz (2021); Acevedo & Ortiz (2021); Holguín et al (2019), lo que significa que buscan resolver problemas prácticos en el aula mediante la implementación de estrategias gamificadas. Solo 2 investigaciones se consideración básica Bellido (2022); Mosquera (2022),

enfocándose más en la exploración teórica sin una aplicación inmediata.

Diseño de investigación

En términos de diseño de investigación, los estudios se distribuyen de la siguiente manera: el diseño cuasi - experimental fue utilizado en 12 investigaciones, de las cuales en Perú se destacan a Sosa (2025), Galvez (2024), Fernandez & Theil (2023); Rubio (2022); Chero (2022); Lopez et al. (2021) y Holguin (2019). En Colombia, se incluye a De Ávila & Guerra (2024), Avimara et al. (2023), Bravo (2022); Negrete (2022); Acevedo & Ortiz (2021).

Por otro lado, el diseño de investigación acción fue empleado en 5 investigaciones, en Colombia tenemos a Meza & Santiago (2024); Trullo (2023); Parra & Mayor (2022); Cortés (2021) y Albornoz (2021). También se observó el diseño descriptivo que fue utilizado en 1 investigación, siendo Mosquera (2022) la única en Colombia. Además, se ha implementado el diseño pre experimental, que fue utilizada por Ruiz & Terrones (2023) en Perú. Finalmente, el diseño correlacional fue utilizado en Perú por Bellido (2022).

Población y Muestra

La Población de los estudios analizados estuvo compuesta por estudiantes de educación primaria, abarcando desde primer hasta sexto grado. En este sentido, se destaca que un número significativo de investigaciones se enfocó exclusivamente en estudiantes, algunas también incluyeron docentes en sus muestras.

Investigaciones enfocadas en estudiantes

De los 20 estudios analizados, 9 se centraron en estudiantes de Perú: Sosa (2025); Galvez (2024); Fernandez & Theil (2023); Ruiz & Terrones (2023); Bellido (2022); Chero (2022); Rubio (2022); Lopez et al. (2021); Holguin et al. (2019) y 9 en estudiantes de Colombia: Meza & Santiago (2024); De Ávila & Guerra (2024); Trullo (2023); Avimara et al. (2023); Negrete (2022); Parra & Mayor (2022); Acevedo & Ortiz (2021); Albornoz (2021); Cortes (2021), explorando cómo la gamificación impacta su rendimiento académico y motivación. Estas investigaciones abarcan diversas áreas temáticas, incluyendo

matemáticas, incluyendo matemáticas, comunicación y habilidades socioemocionales.

Investigaciones enfocadas en docentes

Solo 2 investigaciones, ambas de Colombia Bravo (2022) y Mosquera (2022), incluyeron a docentes como parte de su población. Estas investigaciones se centraron en como la gamificación puede mejorar las estrategias de enseñanza y la práctica pedagógica de los educadores, resaltando la importancia de la formación docente en el uso de herramientas digitales y metodologías innovadoras.

3.5. Estrategias Aplicadas

Tabla 5

Estrategias y características de su aplicación

Nº	TÍTULO	AUTOR AÑO PAÍS	NOMBRE DE LA PROPUESTA / ESTRATEGIA	CARACTERÍSTICA DE LA ESTRATEGIAS
1	Estrategias de gamificación en la educación primaria: impacto en el desarrollo de competencias matemáticas y de comunicación.	Sosa Herrera Juan José 2025 Perú	Aplicativos de gamificación	En la intervención educativa de ocho sesiones basada en la gamificación para estudiantes de segundo grado de primaria y enfocada hacia matemática y comunicación. Se utilizaron herramientas como Knowre, Socartive, Elever, ¡Cuadernos, Kahoot y Monster Kit! Las sesiones de matemática incluyeron la introducción y el refuerzo de conceptos numéricos, así como la promoción de resolución de problemas, tanto individual como grupal, Knowre se usó para conceptos aritméticos; Socrative e ¡Cuadernos, para la práctica interactiva y autónoma, y Elever, para fomentar el trabajo en equipo! En las sesiones de comunicación se desarrollaron habilidades narrativas, comprensión lectora, argumentación y gramática, con la herramienta Monster Kit se fomentó la creatividad en narrativa; se utilizó la herramienta Kahoot para evaluar la comprensión lectora de forma dinámica; Elever para trabajar el debate en equipo, y Socrative para reforzar la gramática y la ortografía mediante actividades lúdicas.

2	El efecto de la gamificación en el fortalecimiento de la conciencia fonológica y lecto escritura en las estudiantes de primero de básica primaria de la institución educativa distrital Nuestra Señora de las Nieves del municipio de Barranquilla, Atlántico.	De Ávila Charris Ana Guerra Alvares Erica 2024 Colombia	Ambientes gamificados para el fortalecimiento de la conciencia fonológica y lectoescritura en primero de básica primaria.	El programa de intervención se basó en la gamificación que estuvo conformada por dos segmentos que contenían cuatro actividades por cada uno, es decir, son ocho actividades en total. La intervención fue ejecutada en cuatro semanas, en la primera y la última semana se realizaron las estrategias gamificadas durante 3 días y en la segunda y tercera semana los 5 días (semana completa). Cada día se realizaron dos actividades: una del segmento de conciencia fonológica y la otra del segmento de decodificación fonológica; con una duración de 45 minutos por sesiones durante 16 días, las actividades fueron diseñadas para buscar fortalecer las dimensiones: fonológica, morfológica, silábica y semántica. Para llevar a cabo el programa de intervención se usó la plataforma ClassDojo, donde al tener desafíos, misiones, retos, les permite fortalecer la conciencia fonológica y otras habilidades. También, se utilizó minijuegos y actividades interactivas en la plataforma WordWall, para reforzar el aprendizaje de forma dinámica, gamificar el aprendizaje, fomentar la colaboración entre estudiantes y proporcionar retroalimentación inmediata.
3	Influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación en educación primaria.	Galvez Fuentes Juanita del Pilar 2023 Perú	Gamificación.	En esta tesis se realizaron 10 sesiones con aplicación de la gamificación, las cuales fueron sistematizadas mediante formularios de sesiones de clases, utilizando la plataforma Genially, con la que se pudo interactuar directamente, con el propósito de incrementar la motivación de los estudiantes, y sugerir formas de transformar los espacios académicos tradicionales en espacios agradables, flexibles y motivadores. El investigador preparó variedad de juegos y actividades para fomentar el trabajo colaborativo, la competición y la retroalimentación.

4	La gamificación como mediación didáctica para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en educación básica primaria.	Meza Weber Mildred Celina Santiago Jarava Shirley Paola 2024 Colombia	La gamificación como mediación didáctica	Se llevaron a cabo 7 talleres con los estudiantes, para que puedan identificar, nombrar, entender sus emociones y valores, además de expresar de forma adecuada sus sentimientos, establecer relaciones interpersonales armónicas y crear metas grupales, esto ayudará para fortalecer la autorregulación, la empatía y el trabajo en equipo, algunos de los talleres que se realizaron fueron: “Rolplay gamificado”, “Monstruo de colores”, “Simulación de rescate”, “Simulación en busca de tesoros”, etc.; para realizar estos talleres se utilizaron recursos físicos y tecnológicos. Para evaluar el proceso de los talleres se realizó mediante un grupo focal, que tenían como objetivo recopilar datos en profundidad sobre las opiniones, actitudes, creencias y experiencias de un grupo de estudiantes focalizados, este grupo focal se realizó con 6 estudiantes de cada institución, tuvo una duración de una hora y media y se utilizó una grabadora de sonido y un registro de información con varias preguntas.
5	Gamificación e influencia en el rendimiento académico en estudiantes de primaria en una escuela privada en Lima.	Fernandez Zarpa de Reyes Ana Cecilia Theil Julia Madeleine 2023 Perú	La gamificación como estrategia de enseñanza – aprendizaje mediante herramientas tecnológicas.	En esta investigación se evaluaron la relación de causa y efecto entre la gamificación y el rendimiento académico mediante la recolección de datos de pre y postest, la relación entre la aplicación de la gamificación y la motivación en la enseñanza aprendizaje en los estudiantes mediante el uso de la escala de Likert. Se hizo uso del muestreo no probabilístico en dos secciones de quinto grado de primaria, con el grupo experimental se aplicó el uso de la gamificación utilizando herramientas tecnológicas como son: Quizlet, Kahoot y Nearpod, que permite practicar el vocabulario sobre todo en el aprendizaje de un idioma, los estudiantes utilizaron varias sesiones de clase para realizar las actividades programadas. La recopilación de información tuvo lugar durante la semana 7, 8 y 9 (17 de abril hasta el 5 de mayo) siguiendo un cronograma: Kahoot y el pre test se aplicaron en la sesión 7, Quizlet se aplicó en la sesión 8, Nearpod se aplicó en la sesión 9 Escala de Likert y el post test se aplicaron en la sesión 10. En ambos grupos se aplicaron el pre test y el post test en las

				mismas condiciones y se hizo una prueba estadística con el fin de verificar que los dos grupos sean comparables.
6	Estrategias didácticas basadas en la gamificación para fortalecer la competencia de planteamiento y resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de tercero y quinto de primaria	Trullo Soscue Jefry Rolando 2022 Colombia	La gamificación como estrategia didáctica apoyada en TIC	Se aplicó una estrategia didáctica basada en la gamificación para dar respuesta a la problemática sobre las dificultades en el planteamiento de problemas y resolución de problemas matemáticos. Se utilizó la plataforma ClassDojo y otros recursos tecnológicos como Google Earth, Word y Paint, mediante el desarrollo de retos y actividades dinámicas que integraron el aprendizaje en la huerta escolar y el aula de informática. Se aplicó un pre test para diagnosticar las dificultades de aprendizaje, la implementación de la estrategia gamificada durante varias semanas y un post test para medir los avances obtenidos; además, se emplearon rúbricas de observación y registros en ClassDojo para valorar la participación, desempeño y logro de insignias.
7	Estrategias didácticas para el favorecimiento de las habilidades escritas escritoras mediadas por la gamificación apoyada en la realidad aumentada en los estudiantes del grado 3° del nivel de básica primaria de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima.	Avimara Muñoz Maribel Canoles Ceden Zamirna M. Castellanos Fernández de Castro Victor A. 2023 Colombia	La gamificación apoyada en la realidad aumentada.	Se aplicó una estrategia didáctica basada en la gamificación y el uso de la realidad aumentada (RA) con el propósito de demostrar las dificultades en el desarrollo de las competencias escritoras en los estudiantes de tercer grado de primaria. La propuesta se desarrolló para promover experiencias de aprendizaje significativas, interactivas y motivadoras en la producción de textos narrativos mediante una secuencia didáctica gamificada, que integró el juego educativo Dinosaurio VR como recurso principal. En la investigación se aplicaron instrumentos como la Prueba Saber 3°, un diario de campo y rúbricas de evaluación, utilizando un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), los cuales se implementaron en tres fases: diagnóstico inicial (pretest), intervención gamificada y evaluación final (postest), divididos en 8 sesiones.

8	Gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico de niños de educación primaria.	Ruíz Chávez Marleni Noemi Terrones Marreros Mario Andrés 2023 Perú	La gamificación como un enfoque educativo que aprovecha las componentes dinámicas propias de los juegos educativos para fomentar el aprendizaje.	En este trabajo se administró un cuestionario de pensamiento crítico y expuso a un programa gamificado compuesto por 10 sesiones presenciales, cada una con una duración máxima de 260 minutos. Este programa, tuvo un enfoque colectivo y se centró en el uso del juego Minecraft.
9	La gamificación como herramienta pedagógica del proceso enseñanza aprendizaje de los niños con necesidades especiales en educación básica primaria.	Bravo Suárez Luz Stela 2022 Colombia	Estrategias didácticas basadas en la gamificación.	Se implementó estrategias pedagógicas en el proceso enseñanza – aprendizaje con herramientas de gamificación a través del uso de videojuegos en los estudiantes con NEE. Se diseñó y aplicó una estrategia pedagógica, teniendo como base los videojuegos dados en una APP “Los juegos del niño Gaby” a través del programa Scratch.
10	Gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje en aulas híbridas en estudiantes de quinto grado primaria.	Chero Izquierdo Julio Francisco 2022 Perú	La gamificación mediante el uso de la plataforma Quizizz.	Se utilizó la plataforma Quizizz durante las clases híbridas, donde se pudo observar una tabla de posiciones donde los estudiantes lograron visualizar su avance después de realizar un cuestionario, también obtuvieron recompensas cada vez que realizaban un cuestionario, se logró establecer una batería de preguntas retadoras que ayudó a realizar la retroalimentación o retos adicionales. En la investigación se utilizó un formulario de Google a fin de conocer el estado actual y final del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

11	Uso de la gamificación para el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de básica primaria de la Institución educativa La Tulia.	Parra Quinteros Claudia Patricia Mayor Parra Paola Andrea 2022 Colombia	Aprendizaje basado en secuencias didácticas.	Este proceso se divide en 4 unidades, que direccionan la ejecución de 8 talleres, para cada taller se elaboraron 4 gamificaciones en la herramienta Genially. La intervención se realizó a partir de 4 unidades de trabajo, que se relacionan entre sí, la secuencia didáctica lleva por nombre: “Animacuentos”. Cada semana tuvo dos talleres de 2 horas cada uno, con el propósito de trabajar en bloques del área de lenguaje y tuvo una duración de 16 horas que corresponden a un mes de trabajo. Con esta intervención se buscó implementar la gamificación en el aula, con el fin de fortalecer las competencias de lectura y escritura en los estudiantes.
12	La gamificación en el aula, para el reconocimiento y aprendizaje de los medios de comunicación en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa técnico industrial Antonio José Camacho del municipio de Santiago de Cali.	Negrete Negrete Leidy Luz 2022 Colombia	Recurso educativo digital ADDIE (Análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación)	Se utilizó como estrategia pedagógica digital el diseño instruccional ADDIE, que se realizó teniendo en cuenta como objetivo general mejorar los aprendizajes sobre los medios de comunicación en los estudiantes, se implementó a WordWall como herramienta interactiva de gamificación, diseñando un recurso educativo digital.
13	Estrategias de gamificación para la resolución de problemas de matemática en estudiantes del segundo grado de primaria, Trujillo 2021	Rubio Cruzado Kelly Joana 2021 Perú	Estrategia didáctica motivacional (NEARPOD) basada en gamificación.	El objetivo de esta estrategia didáctica basada en la gamificación, permitió ayudar a una mejor interacción entre docentes y estudiantes en función al resolver problemas matemáticos, también se enmarca la necesidad de mejorar el buen desarrollo profesional de los docentes, y se apoya en una herramienta digital para motivar los métodos de enseñanza en los nuevos desafíos de la educación virtual. Se utilizaron una serie de técnicas y dinámicas utilizando la herramienta NEARPOD donde se recompensa a los estudiantes en función de los objetivos alcanzados. Se aplicaron 8 sesiones que fueron distribuidas en

					los meses de setiembre hasta noviembre.
14	Estrategias didácticas basadas en la gamificación para el fortalecimiento de las habilidades investigativas en estudiantes de grado sexto.	Albornoz Mancera William 2021 Colombia	Investigando jugando		El curso se diseñó para realizarse en siete sesiones, con una duración de 4 horas a la semana, haciendo uso de recursos interactivos que permitieron a los estudiantes modelar, obtener, procesar, comunicar y controlar la información. Todo esto con el objetivo de fortalecer las habilidades investigativas por medio de una estrategia didáctica basada en la gamificación empleando herramientas tecnológicas como: Blackboard y Kahoot, estableciendo una frecuencia de publicación de la tabla de puntajes alcanzados por los estudiantes del curso cada 4 días.
15	“Miniteachers”, programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a través de las TIC.	Lopez Carrión Vicente Amor Blumen Sheyla Garcia Berben Ana Belén 2021 Perú	Programa Miniteachers		Este programa pretendió proporcionar herramientas motivantes a los estudiantes para que generen su propio material de aprendizaje, adaptado a su nivel y acorde a sus propios intereses. El propósito principal del programa fue lograr que los estudiantes se impliquen en el proceso educativo, animándolos a usar su creatividad para crear herramientas de aprendizaje útiles, para sí mismo y para sus compañeros. Se presentó el programa por medio de plataformas en línea que desafía a los estudiantes a aceptar un total de 6 retos, durante un plazo de 45 días; para la realización de cada reto se contó con una semana y con 2 sesiones de horario escolar. Cada semana, los estudiantes recibieron las instrucciones para llevar a cabo cada reto.
16	Gamificación como estrategia de aprendizaje para el mejoramiento de operaciones básicas y fundamentales en el área de matemáticas en estudiantes de quinto primaria.	Acevedo Beltrán Carlos Andrés Ortiz Ramirez Emma Jazmin 2020 Colombia	Talleres de gamificación		El primer taller que tiene como tema adición y sustracción en la plataforma MathGameTime, Quizziz y actividades presenciales, este taller tuvo una duración de 3 horas. El segundo taller tuvo como tema la multiplicación y división por medio de talleres escritos y juegos online con problemas matemáticos, este taller tiene un tiempo estimado de 6 horas. El tercer taller tuvo como tema la adición, sustracción, multiplicación y división incluyendo juegos y actividades en diferentes plataformas, estas actividades se desarrollan en un tiempo de 4 horas. Con la aplicación de estos talleres gamificados se buscó lograr el mejoramiento en la resolución de operaciones básicas.

17	La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de las competencias científicas en estudiantes de tercero primaria.	Cortes Rincon Sandra Milena 2021 Colombia	Uso de TIC	Se planearon desarrollar cuatro misiones, donde cada estudiante debe ganar una determinada cantidad de estrellas de honor, que lo llevarán a acumular una totalidad de 100 estrellas, cada estrella ganada fué pegada en su tarjeta de progreso, cada misión tiene una duración de 90 min. Estas misiones contribuyeron al fortalecimiento de las competencias científicas: uso comprensivo del conocimiento científico, indagación y explicación de fenómenos en los estudiantes de tercero de primaria.
18	Evidencias pedagógicas de gamificación: autoconstrucción y etnoculturalidad de aprendizajes matemáticos.	Holguin Alvarez Jhon Alexander Vila Córdova Gloria María Tafur Medrano Lizbeth Maricielo Chávez Álvarez Yasmin Iveth 2019 Perú	Gamificación autoconstruictiva y técnicas etnoculturales.	Se elaboraron 45 actividades pedagógicas basadas en el juego y la autoconstrucción del aprendizaje, donde los estudiantes trabajaron con materiales de su entorno (chapas, lastas, hojas, etc.) para realizar actividades lúdicas como “chapitas de colores”, “la tiendita”, “tumbalatas” y “los lapiceros viajan”. Las actividades se aplicaron durante 5 meses con estudiantes de primer grado de primaria. Con estas actividades se buscó mejorar el aprendizaje de la adición y sustracción y la representación icónica, simbólica y algorítmica de las operaciones matemáticas. Para la técnica etnocultural se elaboraron 40 actividades basadas en la cultura andina e incaica, usando material de la vida cotidiana, las actividades se desarrollaron durante 4 meses, logrando una notable mejoría en la resolución de problemas matemáticos y desarrollando el pensamiento lógico, creativo y flexible, se redujo la rigidez en los procesos matemáticos de estudiantes de cuarto grado de primaria.

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 5

En la tabla 5 se presentan las estrategias y características de aplicación empleadas en los 18 estudios revisados sobre gamificación en la educación primaria; diferenciando entre las investigaciones aplicadas, que desarrollan una intervención en contextos reales de aula, y las descriptivo-propositivas, que ofrecen propuestas para ser aplicadas en el futuro. A continuación, se describe a cada grupo de estudios, dando a conocer los aspectos más relevantes de las estrategias utilizadas, como la duración, número de sesiones, los contenidos trabajados, las actividades y recursos empleados por los docentes, así también como los resultados observados o esperados en los estudiantes.

Estudios aplicados: experiencias reales de gamificación en el aula

La mayoría de los trabajos examinados se encuentran dentro de este grupo, donde la gamificación se aplicó directamente con estudiantes de primaria en Perú y Colombia. En dichas investigaciones, los docentes lograron promover los aprendizajes significativos y mejorar el rendimiento académico integrando herramientas digitales, recursos lúdicos y metodologías activas.

En Perú, encontramos experiencias como la de Sosa (2025), que logró fortalecer la comprensión lectora y la resolución de problemas, aplicando 8 sesiones de gamificación en matemática y comunicación, así también utilizaron plataformas como Knowre, Kahoot y Socrative. Así mismo, Galvez (2023) despertó la motivación y logró promover el trabajo colaborativo entre los estudiantes, aplicando 10 sesiones apoyadas en Genially, utilizando juegos digitales y fichas interactivas. Otra intervención relevante fue la de Fernandez & Theil (2023), quienes mostraron una notable mejoría en la motivación y desempeño académico en el aprendizaje de idiomas, así también evaluaron los efectos de herramientas como Quizlet, Nearpod y Kahoot.

En Colombia, se realizaron experiencias con enfoques variados, como la De Avila & Guerra (2024) que trabajaron durante 4 semanas para fortalecer la conciencia fonológica y la lectoescritura en estudiantes de primer grado, aplicando herramientas digitales como Class Dojo y WordWall. Por su parte, Meza & Santiago (2024) promovieron la empatía y la autorregulación emocional, desarrollando

talleres vivenciales en los que se logró fortalecer las habilidades socioemocionales, combinando juegos de roles, simulaciones y actividades creativas.

Otros estudios, como el de Trullo (2022), evidenciaron un aumento en la motivación y participación estudiantil, aplicando la gamificación en la resolución de problemas matemáticos mediante retos en ClassDojo. Asimismo, Avimara et al. (2023) lograron potenciar las habilidades escritoras, mejorando en coherencia y creatividad textual, incorporaron la realidad aumentada con el juego Dinosaurio VR.

También se encuentran experiencias que utilizaron la gamificación para desarrollar pensamiento crítico Ruiz & Terrones (2023), habilidades científicas Cortes (2021), o como apoyo a estudiantes con necesidades educativas especiales mediante la creación de una aplicación didáctica Bravo (2022). Finalmente, propuestas como las de Acevedo & Ortiz (2020), Rubio (2021) y Holguín et al. (2019) destacan por integrar talleres, dinámicas y materiales locales, combinando el juego con la cultura y el aprendizaje cooperativo para reforzar operaciones matemáticas y pensamiento lógico.

Estudios descriptivo- propositivos: propuestas para futuras aplicaciones

Un grupo menor de investigaciones presenta diseños descriptivo-propositivos, centrados en planificar estrategias para su implementación futura. Las propuestas en mención ofrecen modelos teóricos y metodológicos que buscan mejorar el aprendizaje desde la motivación y la participación activa.

En este grupo se encuentran iniciativas como la de Chero (2022), quien planteo el uso de Quizizz en entornos híbridos para promover la sana competencia y el aprendizaje significativo. De igual manera, Parra & Mayor (2022) diseñaron la secuencia didáctica Animacuentos, una propuesta de talleres gamificados con recursos interactivos creados en Genialy para fortalecer la lectura y la escritura. También se incluyen los programas de Lopez et al. (2021), quienes propusieron Mineteachers, una experiencia virtual que desafía a los estudiantes a crear su propio material educativo, y Albornoz (2021) con Investigando jugando, orientada a fortalecer las habilidades investigativas a través de plataformas como Kahoot y Blackboard.

3.6. Conclusiones de las investigaciones

Tabla 6

Conclusiones de las investigaciones

N°	TÍTULO DE LAS INVESTIGACIONES	AUTORES AÑO DE PUBLICACIÓN	CONCLUSIÓN
1	Estrategias de gamificación en la educación primaria: impacto en el desarrollo de competencias matemáticas y de comunicación	Sosa Herrera Juan José 2025	Estos hallazgos sugieren que la gamificación, al incorporar elementos lúdicos y motivacionales, puede transformar el proceso de aprendizaje, al incrementar la participación y el interés de los estudiantes, lo que conduce a un mejor rendimiento académico en áreas críticas como matemáticas y comunicación.
2	El efecto de la gamificación en el fortalecimiento de la conciencia fonológica y lecto escritura en las estudiantes de primero de básica primaria de la institución educativa distrital nuestra señora de las nieves del municipio de barranquilla, atlántico.	De Ávila Charris Ana Guerra Alvarez Erica 2024	Se evidencia que la gamificación se convierte en una estrategia pedagógica atractiva para mejorar las habilidades de conciencia fonológica y lecto escritura en estudiantes de primero básica primaria.
3	Influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación en educación primaria	Galvez Fuentes Juanita del Pilar 2024	La gamificación influye en el aprendizaje de comunicación en estudiantes del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca.
4	La gamificación como mediación didáctica para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en educación básica primaria.	Meza Weber Mildred Celina Santiago Jarava Shirley Paola 2024	La investigación permitió demostrar que el trabajo de mediación didáctica basado en la gamificación para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en entornos educativos es positivo, puesto que después del análisis de las diferentes fuentes de información y la aplicación de las actividades propuestas, se observaron avances significativos en el manejo de sus emociones, en la forma de trabajo cuando se planeaba una actividad académica y en su actuar ante situaciones incómodas para ellos,

			demonstrando el desarrollo de los objetivos específicos planteados en el estudio investigativo.
5	Gamificación e influencia en el rendimiento académico en estudiantes de primaria en una escuela privada en Lima.	Fernández Zarpa de Reyes Ana Cecilia Theil Julia Madeleine 2023	La investigación permitió demostrar que el trabajo de mediación didáctica basado en la gamificación para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en entornos educativos es positivo, puesto que se observaron avances significativos en el manejo de sus emociones, en la forma de trabajo cuando se planeaba una actividad académica y en su actuar ante situaciones incómodas para ellos, demostrando el desarrollo de los objetivos específicos planteados en el estudio investigativo.
6	Estrategias didácticas basada en la gamificación para fortalecer la competencia de planteamiento y resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de tercero y quinto de primaria.	Trullo Soscue Jefry Rolando 2023	Esta investigación tiene como finalidad crear actividades innovadoras que permiten un aprendizaje digital a través de la plataforma ClassDojo, en donde estudiantes y docentes interactúan como herramientas tecnológicas y demás recursos del contexto educativo con el propósito de desarrollar secuencias didácticas y Aprendizajes Basados en Juegos (ABJ), creando mejores ambientes para los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación.
7	Estrategia didáctica para el favorecimiento de las habilidades escritoras mediadas por la gamificación apoyada en la realidad aumentada en los estudiantes del grado 3° del nivel de básica primaria de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima	Avimara Muñoz Maribel Canoles Ceden Zamirna M. Castellanos Fernández de Castro Víctor A. 2023	Favorecer las destrezas escritoras del grado 3° del nivel de básica primaria de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima desde un enfoque constructivista social utilizando la gamificación como mediadora de formación.
8	Gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico de niños de educación primaria	Ruiz Chávez Marleni Noemi Terrones Marreros Mario Andrés 2023	Los resultados descriptivos y el análisis de Wilcoxon revelan que la intervención de gamificación, implementada entre el pretest y posttest, ha demostrado ser altamente afectiva para potenciar el pensamiento crítico de los niños en todas áreas analizadas.

9	Gamificación y el rendimiento académico en estudiantes del nivel primario en una institución educativa privada, Cusco, 2022	Bellido Ascarza Maryzabet 2022	La gamificación se relaciona de manera significativa con el rendimiento académico en estudiantes del nivel primario en una institución educativa privada, Cusco, 2022
10	La Gamificación como herramienta pedagógica del proceso enseñanza aprendizaje de los niños con necesidades especiales en educación básica primaria.	Bravo Suárez Luz Stela 2022	El uso de la gamificación a través de los videojuegos se perfila como herramienta pedagógica idónea en el proceso de enseñanza aprendizaje que da respuesta a los estudiantes de básica primaria con NEE.
11	Gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje en aulas híbridas en estudiantes de quinto grado primaria	Chero Izquierdo Julio Francisco 2022	Necesidad de continuar la formación escolar contemplando el aprendizaje combinado, no solo por el sistema mismo, sino también por el uso de material escolar con tecnología educacional que conecte con las nuevas formas de aprender en las generaciones actuales.
12	Uso de la gamificación para el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de básica primaria de la institución educativa La Tulia.	Parra Quintero Claudia Patricia Mayor Parra Paola Andrea 2022	La gamificación en el aula como herramienta interactiva para el reconocimiento de los medios de comunicación, es una estrategia que favorece la motivación y participación de los estudiantes, siendo atractivo cualquier aprendizaje que se desee transmitir con su implementación, ya que es una forma divertida de aprender desde la lúdica, y deja a un lado formas tradicionales de evaluar el aprendizaje de los contenidos; es decir, evaluar por medio del juego y hacerlo un sentir del estudiante.
13	La gamificación en el aula, para el reconocimiento y aprendizaje de los medios de comunicación en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa técnico industrial Antonio José Camacho del municipio de Santiago de Cali	Negrete Negrete Laidy Luz 2022	La gamificación en el aula como herramienta interactiva para el reconocimiento de los medios de comunicación, que es una estrategia que favorece la motivación y participación de los estudiantes, siendo atractivo cualquier aprendizaje que se desee transmitir con su implementación.

14	La gamificación como estrategia para la promoción del aprendizaje creativo en estudiantes de básica primaria.	Mosquera Díaz María Isabel 2022	Los docentes requieren ampliar y diversificar el uso de estrategias didácticas centradas en la gamificación como actividad enriquecedora que genera en los estudiantes interés por aprender enfatizando en la creatividad.
15	Estrategias de gamificación para la resolución de problemas de matemática en estudiantes del segundo grado de primaria, Trujillo 2021	Rubio Cruzado Kelly Joana 2022	Las estrategias de gamificación influyen en la resolución de problemas de matemática en estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa.
16	Estrategias didacticas basada en la gamificación para el fortalecimiento de las habilidades investigativas en estudiantes de grado sexto	Albornoz Mancera William 2021	Finalmente, a partir del análisis de los resultados establecer si este tipo de innovaciones pueden servir como prospectos para la mejora de los procesos pedagógicos en ciertas temáticas que se enseñan en las instituciones educativas.
17	“Miniteachers”: programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a través de las TIC	Lopez Carrión Vicente Amor Blumen Sheyla Garcia Berben Ana Belén 2021	Finalmente se discuten los resultados y se concluye con algunas propuestas para la mejora del programa.
18	Gamificación como estrategia de aprendizaje para el mejoramiento de operaciones básicas y fundamentales en el área de matemáticas en estudiantes de quinto primaria.	Acevedo Beltrán Carlos Andrés Ortiz Ramirez Emma Jazmin 2021	En conclusión, el uso de la gamificación y las TIC en la construcción de una práctica pedagógica mejora notablemente el aprendizaje de los estudiantes.

19	La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de las competencias científicas en estudiantes de tercero primaria.	Cortes Rincon Sandra Milena 2021	Ha logrado gran impacto social en la comunidad educativa mediante el uso de las TIC en las prácticas de aula, la creación de nuevos entornos de aprendizajes flexibles, significativos y dinámicos, así como la importancia de evidenciar los aprendizajes de los estudiantes en situaciones contextualizadas
20	Evidencias pedagógicas de gamificación: autoconstrucción y etnoculturalidad de aprendizajes matemáticos	Holguin Alvarez Jhon Alexander Villa Córdova Gloria María Tafur Medrano Lizbeth Maricielo Chávez Álvarez Yasmín Iveth 2019	Concluye que los efectos fueron positivos en el aprendizaje de operaciones de adición y sustracción, con más beneficios para la representación algorítmica y simbólica.

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 6

Conclusiones orientadas a la aplicación de un programa de intervención

Al analizar los 12 estudios sobre programas de intervención basados en gamificación, se observa que estos enfoques son realmente efectivos en el aula. Muchos de estos trabajos resaltan cómo la gamificación transforma el proceso educativo, mejorando no solo el aprendizaje de matemáticas y comunicación, sino también la motivación y participación de los estudiantes. Esto sugiere que, al aplicar estrategias lúdicas, podemos generar un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo para nuestros alumnos.

Conclusiones orientadas a describir la gamificación como estrategia

En el estudio de Mosquera (2022), se revela que la gamificación se presenta como una herramienta pedagógica valiosa para nosotros, los docentes. Reconocer las variables involucradas y cómo aplicarlas en el aula nos proporciona estrategias útiles. Esto nos permite diseñar lecciones más interactivas y creativas, lo que a su vez hace que el aprendizaje sea más significativo para los estudiantes de básica primaria.

Conclusiones orientadas a identificar la influencia de la gamificación en el rendimiento académico

La investigación de Bellido (2022) muestra claramente que la gamificación tiene un impacto notable en el rendimiento académico de los estudiantes. Las dinámicas lúdicas implementadas en el aula no solo facilitan la asimilación de contenidos, sino que también mejoran el entusiasmo hacia el aprendizaje. Esto es fundamental para motivar a nuestros alumnos y alentarlos a participar activamente en su formación.

Conclusiones orientadas a evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico

El trabajo de Ruíz & Terrones (2023) resalta el potencial de la gamificación para desarrollar el pensamiento crítico en nuestros estudiantes. Las dinámicas lúdicas promueven un aprendizaje activo que estimula habilidades como el análisis y la reflexión. Esto es crucial para crear un entorno educativo donde los alumnos se sientan motivados a cuestionar y explorar, fomentando así su curiosidad desde temprana edad.

Conclusiones orientadas a fortalecer competencias de diferentes áreas

Al analizar los estudios de Meza & Santiago (2024), Trullo (2023), Parra & Mayor (2022), Albornoz (2021) y Cortes (2021), queda claro que la gamificación no solo ayuda a mejorar el rendimiento académico, sino que también desarrolla habilidades socioemocionales importantes. Estas investigaciones muestran cómo al implementar dinámicas lúdicas, motivamos a nuestros estudiantes a participar y colaborar, fortaleciendo su aprendizaje integral en diversas áreas del currículo.

IV. CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN

CONCLUSIONES

PRIMERA: En los años 2022, 2023 y 2024, se observa que el 70% de las investigaciones sobre gamificación en la educación primaria se concentran en este periodo, lo que indica un interés creciente en este tema. De los estudios revisados, el 65% son tesis de maestría, EL 15 % tesis doctorales y el 20% restante son artículos científicos. Además, se destaca que la mayoría de los trabajos proviene de Colombia (55%) y Perú (45%), con la universidad de Cartagena liderando con un 25%, seguida por la universidad de la Costa y la universidad Cesar Vallejo, ambas con un 10%. Google Académico es la fuente de investigación más utilizada, representando el 85% y el 60% de los estudios son de autoría individual. También se ha podido observar que un 73% de los autores son mujeres y un 27% son varones. En consecuencia, se puede afirmar que la producción académica sobre gamificación está en constante crecimiento, impulsada por programas de posgrado que fomentan la innovación pedagógica en la educación primaria

SEGUNDA: La mayoría de los estudios analizados tuvo como objetivo medir o explicar los efectos de la gamificación en el proceso de aprendizaje. Se evidencia que el 35% de los trabajos busca transformar el proceso de enseñanza - aprendizaje, el 20% busca fortalecer la competencia de planteamiento y resolución de problemas, el 10% quiere fortalecer las habilidades socioemocionales, el 5% examina los impactos de la gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico, otro 10% usa la gamificación para fortalecer las competencias de lectoescritura, un 10% quiere determinar de qué manera la gamificación se relaciona con el rendimiento académico y un 10% desarrolla una estrategia didáctica para fortalecer las habilidades investigativas. Así mismo, se identifica una tendencia hacia la búsqueda de resultados

concretos que evidencien el impacto de la gamificación en el rendimiento académico, la motivación y el desarrollo de competencias. Finalmente, se puede concluir que las investigaciones reafirman la importancia de la gamificación como estrategia innovadora para afianzar los procesos enseñanza y aprendizaje en la educación, ya que priorizan el análisis del efecto y su aplicación práctica.

TERCERA: En la tabla 3 se presenta una variedad de 19 teorías relacionadas con el aprendizaje y el conocimiento. De estas, las teorías más citadas son la teoría Sociocultural de Lev Vigotsky mencionada por 6 autores, lo que representa aproximadamente el 5% del total de las teorías. El Constructivismo y el conectivismo también destacan, cada uno con 5 autores, constituyendo un 5% del total. Las teorías del aprendizaje significativo y el desarrollo del conocimiento cognitivo son igualmente relevantes, con 3 autores cada una, abarcando un 5% cada una del total de teorías. Estas 5 teorías al ser las más referidas, suman un 26% del total. Por otro lado, las 14 teorías restantes, que representan el 74% de la tabla son citadas por 1 o 2 autores, lo que sugiere una amplia gama de marcos teóricos específicos. Aunque hay una concentración en modelos como Sociocultural y el Constructivismo, la literatura revisada muestra una notable dispersión en la aplicación de modelos teóricos donde muchas teorías son citadas de manera puntual

CUARTA: En la tabla 4 se observa una clara preferencia por la investigación aplicada, que constituye el 90% de los estudios, lo que indica un enfoque hacia la resolución de problemas prácticos en el aula. La mayoría de las investigaciones adoptan un enfoque cuantitativo que representa el 75%, lo que resalta el interés por medir el impacto de la gamificación de manera objetiva. Se puede decir que el diseño metodológico más frecuente es el cuasi experimental con un 60%, seguido por la Investigación Acción con un 30%. Este

patrón refleja una tendencia a evaluar la casualidad y a generar mejoras en la práctica docente. Entonces todos los estudios analizados se centran en una población de estudiantes del nivel de educación primaria, enfocándose en la aplicación de la gamificación para mejorar competencias específicas.

QUINTA: Se observa que el 100% de las investigaciones analizadas, son de naturaleza propositiva, aplicada, descriptiva y correlacional, ya que describen la implementación de una estrategia o programa gamificado específico. La aplicación de estas estrategias se distribuye principalmente entre Colombia (56%) y Perú (44%). Se identifica una amplia variedad de herramientas tecnológicas utilizadas para llevar a cabo la gamificación, sin embargo, Kahoot es la plataforma más utilizada, mencionada en aproximadamente el 22% de los estudios. Otras plataformas significativas incluyen Socrative, Elever, Quizizz, ClassDojo, Genially, WordWall y Nearpod, cada una empleada en cerca del 11% de las investigaciones. Se concluye que existe un consenso fuerte en el uso de herramientas digitales para implementar estrategias gamificadas, las cuales buscan impactar directamente en diversas competencias en la educación primaria, abarcando desde habilidades matemáticas y de comunicación hasta el desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades socioemocionales.

SEXTA: Se puede observar que la gran mayoría de las investigaciones, específicamente el 85%, muestran resultados positivos que tienen una gran efectividad al implementar estrategias de gamificación que la posicionan como una estrategia pedagógica adecuada e innovadora que ayuda a mejorar el desarrollo del aprendizaje en la educación primaria. Por otro lado, solo el 15% de los estudios presentan conclusiones con un enfoque neutral que permiten identificar la necesidad de futuras acciones de mejora. Observando que la aplicación de la gamificación se distribuye principalmente en

las habilidades de lenguaje y comunicación (25%) y en el desarrollo de las habilidades socioemocionales, pensamiento crítico y competencias científicas (25%), mostrando un equilibrio con estudios enfocados en el rendimiento académico y aprendizaje general (25%). Finalmente, un 20% de los estudios realizados se basa en el área de habilidades matemáticas, con un 5% adicional en enfoques mixtos en las áreas de comunicación y matemáticas, lo que permite deducir que la gamificación se presenta como una estrategia didáctica altamente favorable y transversal que logra potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas del currículo.

SÉPTIMA: Se observa una gran preferencia general en la investigación que permite validar la efectividad de la gamificación en la educación primaria, mostrando un incremento relevante como estrategia pedagógica, en la que destaca su capacidad para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Se pudo observar que a pesar que la tecnología juega un papel importante, a menudo coloca en segundo plano los fundamentos pedagógicos esenciales. Así que, esta situación nos invita a realizar futuras investigaciones sobre el equilibrio que debe existir entre la tecnología y pedagogía, fomentando un enfoque más reflexivo que incluya el punto de vista del docente y la experiencia del estudiante. En conclusión, la gamificación puede ser una herramienta poderosa para el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas, que requieren de una investigación más profunda que permita identificar los desafíos que se presentan durante la aplicación de estrategias gamificadas y su implementación efectiva en contextos educativos diversos, garantizando que no solo se utilice como una estrategia superficial, sino para desarrollar un cambio significativo en la práctica docente.

REFLEXIÓN

Al ejecutar este trabajo se pudo apreciar la importancia pedagógica de la gamificación en la educación primaria, identificando una serie de aprendizajes significativos. También se pudo destacar la eficacia de esta estrategia pedagógica para mejorar del rendimiento académico y la motivación en los estudiantes. Así también, a través del análisis de diferentes investigaciones, se pudo comprender cómo la gamificación llega a transformar los entornos educativos promoviendo un aprendizaje más dinámico y participativo. Sin embargo, este proceso también ha permitido reconocer dificultades que han requerido un enfoque crítico y perseverante.

Entre los principales obstáculos que se presentaron está la búsqueda de información que tomo mucho tiempo y esfuerzo, así también se encontraron documentos incompletos que complicaron la recolección de datos significativos, por otro lado, está la ambigüedad en la clasificación de los estudios, lo que complicó el análisis comparativo. Además, la complejidad en el llenado de la bitácora de análisis demandó una organización detallada y un compromiso constante con la calidad del trabajo, lo que ayudó a fortalecer la capacidad del trabajo colaborativo logrando mantener el nivel académico requerido.

Se considera que este estudio es un gran aporte a la comunidad científica ya que ofrece una visión de los últimos estudios más recientes sobre gamificación, lo que permite la identificación de tendencias y propuestas innovadoras en la educación. Asimismo, ofrece una guía de gran utilidad para futuras investigaciones, destacando la necesidad de integrar mejor las tecnologías pedagógicas de manera más efectiva. Finalmente, logra establecer una conexión con el contexto nacional e internacional, que logra proporcionar una base crítica para el avance de la educación primaria en un entorno cada vez más digitalizado.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, C. A., & Ortiz, E. J. (2021). *Gamificación como estrategia de aprendizaje para el mejoramiento de operaciones básicas y fundamentales en el área de matemáticas en estudiantes de quinto primaria* [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional UDES. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6096>
- Albornoz, W. (2021). *Estrategia didáctica basada en la gamificación para el fortalecimiento de las habilidades investigativas en estudiantes de grado sexto* [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional UDES. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6061>
- Avimara, M., Canoles, Z., & Castellanos, V. (2023). *Estrategia didáctica para el favorecimiento de las habilidades escritoras mediadas por la gamificación apoyada en la realidad aumentada en los estudiantes del grado 3º del nivel de básica primaria de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional UC. <https://hdl.handle.net/11227/16520>
- Bellido, M. (2022). *Gamificación y el rendimiento académico en estudiantes del nivel primario en una institución educativa privada, Cusco, 2022* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/95599>
- Bravo, L. S. (2022). *La gamificación como herramienta pedagógica del proceso enseñanza aprendizaje de los niños con necesidades especiales en educación básica primaria* [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional, UDES. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/8860>
- Chero, J. F. (2022). *Gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje en aulas híbridas en estudiantes de quinto grado primaria* [Tesis de maestría, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio Institucional USAT. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/5158>

- Cortes, S. M. (2021). *La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de las competencias científicas en estudiantes de tercero primaria* [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional UDES. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6751>
- De Ávila, A., & Guerra, J. (2024). *El efecto de la gamificación en el fortalecimiento de la conciencia fonológica y lecto escritura en las estudiantes de primero de básica primaria de la institución educativa distrital nuestra señora de las nieves del municipio de barranquilla, atlántico* [Tesis de maestría, Universidad de la Costa]. Repositorio Institucional CUC. <https://hdl.handle.net/11323/13783>
- Deci, E., & Ryan, R. (2000). *El "qué" y el "por qué" de la consecución de objetivos: necesidades humanas y la autodeterminación del comportamiento*. *Revista Internacional para el Avance de la Teoría Psicológica*, 4, 11. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Fernández, A. C., & Theil, J. M. (2024). *Gamificación e influencia en el rendimiento académico en estudiantes de primaria en una escuela privada en Lima* [Tesis de maestría, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio Institucional UPC. <http://hdl.handle.net/10757/673570>
- Galvez, J. d. (2024). *Influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación en educación primaria* [Tesis de doctorado, Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrión]. Repositorio Institucional UNJFSC. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/10331>
- Holguin, J. A., Villa, G. M., Tafur, L. M., & Chávez, Y. I. (2019). Evidencias pedagógicas de gamificación: autoconstrucción y etnoculturalidad de aprendizajes matemáticos. *Revista de Investigación Apuntes Universitarios*, 9(3), 47-66. <https://doi.org/10.17162/au.v9i3.381>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer. <https://doi.org/10.1145/2207270.2211316>

- Lopez, V. A., Blumen, S., & Garcia, A. B. (2021). Miniteachers: programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a través de las TIC. *Revista de Psicología*, 39(2), 1006-1030. <https://doi.org/10.18800/psico.202102.016>
- Meza, M. C., & Santiago, S. P. (2024). *La gamificación como mediación didáctica para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en educación básica primaria* [Tesis de maestría, Universidad de la Costa]. Repositorio Institucional CUC. <https://hdl.handle.net/11323/12915>
- Ministerio de Educación (2016). *Curriculo Nacional de Educación Básica*. MINEDU. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Moreno, A. J., Lopez, J., Marin, J. A., & Soler, R. (2020). Scientific Development of Educational Artificial Intelligence in Web of Science. *Applied Sciences*, 12, 124. <https://www.mdpi.com/1999-5903/12/8/124>
- Mosquera, M. I., & Londoño, L. D. (2022). La gamificación como estrategia para la promoción del aprendizaje creativo en estudiantes de primaria básica. *Revista Digital de Investigación y Postgrado*, 3(5), 138.158. <https://doi.org/10.59654/7m6heg32>
- Negrete, L. I. (2022). *La gamificación en el aula, para el reconocimiento y aprendizaje de los medios de comunicación en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa técnico industrial Antonio José Camacho del municipio de Santiago de Cali* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional UdeC. <https://hdl.handle.net/11227/15857>
- Parra, C. P., & Mayor, P. A. (2022). *Uso de la Gamificación para el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de básica primaria de la Institución Educativa La Tulia* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional UdeC. <https://hdl.handle.net/11227/16231>

- Parra, E., Segura, A., & Romero, C. (2020). Análisis del pensamiento creativo y niveles de activación del alumno tras una experiencia de gamificación. *EDUCAR*, 56, 475 - 489. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1104>
- Parrales, M. L., Fienco, J., Fienco Parrales, M. J., & Fienco, J. V. (2023). Gamificación en el proceso enseñanza - aprendizaje. *Revista Ciencia y Lideres*, 2(1), 4-14. <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>
- Posligua, J., Chenche, W., & Vallejo, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes del educación general básica. *Revista científica "Dominio de las ciencias"*, 3(3), 1020 - 1052. <https://doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.3.jun.1020-1052>
- Rubio, K. J. (2022). *Estrategias de gamificación para la resolución de problemas de matemática en estudiantes del segundo grado de primaria, Trujillo 2021* [tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/83237>
- 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://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2861>
- Soza, J. J. (2025). Estrategias de gamificación en la educación primaria: impacto en el desarrollo de competencias matemáticas y de comunicación. *Revista Educar*, 61(1), 245-261. <https://educar.uab.cat/article/view/v61-n1-soza/2255-pdf-es>
- Trullo, J. R. (2023). *Estrategia didáctica basada en Gamificación para fortalecer la competencia de planteamiento y resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de tercero y quinto de primaria* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional UdeC. <https://hdl.handle.net/11227/16543>

ANEXOS

Bitácora

	DENOMINACIÓN DEL ESTADO DEL ARTE: ESTADO DEL ARTE: LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA PRIMARIA DE PERÚ Y COLOMBIA								
	DELIMITACIÓN TEMPORAL: 2019 - 2024								
	RESPONSABLES:								
	ESTUDIOS IDENTIFICADOS Y REVISADOS								
	URL	AÑO DE PUBLICACIÓN	AÑO DEL ESTUDIO	AUTORES	CITACIÓN DE AUTORES APA 7ma. EDICIÓN Autor (Año)	TÍTULO	PALABRAS CLAVE	PAÍS/ REGIÓN/ LOCALIZACIÓN	TIPO DE DOCUMENTO
FUENTE 1	https://educar.uab.cat/article/view/v61-n1-soza/2255-pdf-es	2025	2024	Sosa Herrera Juan José	Sosa (2025)	Estrategias de gamificación en la educación primaria: impacto en el desarrollo de competencias matemáticas y de comunicación	Gamificación Competencias académicas Matemáticas Comunicación Educación primaria.	Perú Arequipa	Artículo
FUENTE 2	https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/bb43edb5-4c76-46b3-9e69-df089cc48088	2024	2024	De Ávila Charris Ana Guerra Alvarez Erica	De Ávila & Guerra (2024)	El efecto de la gamificación en el fortalecimiento de la conciencia fonológica y lecto escritura en las estudiantes	Gamificación Conciencia fonológica Lecto escritura Intervención	Colombia Barranquilla	Tesis
FUENTE 3	https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/10331	2024	2023	Galvez Fuentes Juanita del pilar	Galvez (2024)	Influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación en educación primaria	Gamificación Aprendizaje Competencia de comunicación Lee textos Escribe textos Comunicación oral.	Perú Lima Barranca	Tesis
FUENTE 4	https://repositorio.cuc.edu.co/server/api/core/bitstream/20.500.14067/10331					La gamificación como mediación didáctica para el	Gamificación	Colombia	

	DENOMINACIÓN DEL ESTADO DEL ARTE: ESTADO DEL ARTE: LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA PRIMARIA DE PERÚ Y COLOMBIA												
	DELIMITACIÓN TEMPORAL: 2019 - 2024												
	RESPONSABLES:												
	ESTUDIOS IDENTIFICADOS Y REVISADOS												
	URL	AÑO DE PUBLICACIÓN	AÑO DEL ESTUDIO	AUTORES	CITACIÓN DE AUTORES APA 7ma. EDICIÓN Autor (Año)	TÍTULO	PALABRAS CLAVE	PAÍS/ REGIÓN/ LOCALIZACIÓN	TIPO DE DOCUMENTO	GRADO ACADÉMICO	ENTIDAD UNIVERSITARIA / REVISTA QUE PUBLICA	LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE BIBLIOGRÁFICA DIGITAL	
FUENTE 4	https://repositorio.cuc.edu.co/server/api/core/bitstreams/8f8882d7-9008-405a-a9a4-1615672b2c5e/content	2024	2024	Meza Weber, Mildred Celina Santiago Jarava, Shirley Paola	Meza & Santiago (2024)	La gamificación como mediación didáctica para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en educación básica primaria.	Gamificación Habilidades socioemocionales Competencias ciudadanas Entornos educativos.	Colombia Atlántico Barranquilla	Tesis	Maestría	Universidad de la Costa	Google académico	
FUENTE 5	https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/673570	2023	2023	Fernandez Zarpa de Reyes Ana Cecilia Theil Julia Madeleine	Fernandez & Theil (2023)	Gamificación e influencia en el rendimiento académico en estudiantes de primaria en una escuela privada en Lima.	Gamificación Motivación Juegos virtuales Estudiantes Idioma extranjero.	Perú Lima	Tesis	Maestría	Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.	Google académico	
FUENTE 6						Estrategias didácticas basada en la gamificación para fortalecer la competencia de	Competencia matemática. Derechos Básicos de Aprendizaje. Aprendizaje Basados en				.		

	DENOMINACIÓN DEL ESTADO DEL ARTE: ESTADO DEL ARTE: LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA PRIMARIA DE PERÚ Y COLOMBIA												
	DELIMITACIÓN TEMPORAL: 2019 - 2024												
	RESPONSABLES:												
	ESTUDIOS IDENTIFICADOS Y REVISADOS												
	URL	AÑO DE PUBLICACIÓN	AÑO DEL ESTUDIO	AUTORES	CITACIÓN DE AUTORES APA 7ma. EDICIÓN Autor (Año)	TÍTULO	PALABRAS CLAVE	PAÍS/ REGIÓN LOCALIZACIÓN	TIPO DE DOCUMENTO	GRADO ACADÉMICO	ENTIDAD UNIVERSITARIA / REVISTA QUE PUBLICA	LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE BIBLIOGRÁFICA DIGITAL	
FUENTE 7	https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/ce422d5c-e339-4ee1-8652-5e936c5eeffc	2023	2023	Avimara Muñoz Maribel Canoles Ceden Zamirna M. Castellanos Fernández de Castro Víctor A.	Avimara et al. (2023)	Estrategia didáctica para el favorecimiento de las habilidades escritoras mediadas por la gamificación apoyada en la realidad aumentada en los estudiantes del grado 3º del	Estrategia didáctica, Competencia comunicativa Escritora Realidad aumentada Gamificación Producción textual Cuento, texto narrativo, realidad	Colombia	Tesis	Maestría	Universidad de Cartagena	Google Académico	
FUENTE 8	https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30882023000400051	2024	2023	Ruiz Chávez, Marleni Noemi Terrones Marrero	Ruiz & Terrones (2024)	Gamificación en el desarrollo del pensamiento critico de niños de educación primaria	Material didáctico Escuela primaria Experimento educacional.	Perú	Artículo		Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koionia	Google Academico	
FUENTE 9	https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95599	2022	2022	Belido Ascarza, Maryzabet	Belido (2022)	Gamificación y el rendimiento académico en estudiantes del nivel primario en una institución educativa privada, Cusco, 2022	GamificaciónRendimiento académ	Perú	Tesis	Maestría	Universidad Cesar Vallejo	Google Academico	
FUENTE 10	https://repositorio.udesa.edu.co/entities/publication/744b330a-5b2a-4488-b08b-6a2e00000000					herramienta pedagógica del proceso enseñanza aprendizaje de los niños con necesidades especiales en educación	Especiales Gamificación Videojuegos Proceso Enseñanza-Aprendizaje	Colombia Bosconia			Universidad de		



DENOMINACIÓN DEL ESTADO DEL ARTE: ESTADO DEL ARTE: LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA PRIMARIA DE PERÚ Y COLOMBIA

DELIMITACIÓN TEMPORAL: 2019 - 2024

RESPONSABLES:

ESTUDIOS IDENTIFICADOS Y REVISADOS

	URL	AÑO DE PUBLICACIÓN	AÑO DEL ESTUDIO	AUTORES	CITACIÓN DE AUTORES APA 7ma. EDICIÓN Autor (Año)	TÍTULO	PALABRAS CLAVE	PAÍS/ REGIÓN LOCALIZACIÓN	TIPO DE DOCUMENTO	GRADO ACADÉMICO	ENTIDAD UNIVERSITARIA / REVISTA QUE PUBLICA	LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE BIBLIOGRÁFICA DIGITAL	OBJETIVO GENERAL
FUENTE 11	https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/5158	2022	2022	Chero Izquierdo Julio Francisco	Chero (2022)	Gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje en aulas híbridas en estudiantes de quinto grado primaria	Tecnología educacional Material escolar Aprendizaje combinado Aprendizaje híbrido	Perú Chiclayo	Tesis	Maestría	Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.	Google Académico	mejorar el proceso de aprendizaje en aulas híbridas en estudiantes de quinto grado primario de la institución educativa Innova Schools, Chiclayo
FUENTE 12	https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/44df1581-4750-4810-b292-7be6306c9a36	2022	2022	Parra Quintero Claudia Patricia Mayor Parra Paola Andrea	Parra & Mayor (2022)	Uso de la Gamificación para el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de grado primero de básica primaria de la Institución Educativa La Tulia.	Lectoescritura Gamificación Recursos educativos digitales TIC en educación Metodología.	Colombia Valle del Cauca Bolívar	Tesis	Maestría	Universidad de Cartagena	Google Académico	Usar la gamificación para el fortalecimiento de las competencias de lectoescritura en los niños de grado primero de básica primaria de la Institución educativa La Tulia.
FUENTE 13	https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/6cdc0c1e-2086-472a-9c32-683a1989f88a https://www.researchgate.net/publication/358888888	2022	2022	Negrete Negrete Leidy Luz	Negrete (2022)	La gamificación en el aula, para el reconocimiento y aprendizaje de los medios de comunicación en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa técnico industrial Antonio José Camacho del municipio de Santiago de Cali	Gamificación Medios de comunicación Aprendizaje Herramientas interactivas.	Colombia Valle del Cauca Santiago de Cali	Tesis	Maestría	Universidad de Cartagena	Google Académico	Investigar sobre los medios de comunicación a través de la gamificación en el aula, en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Técnico Industrial Antonio José Camacho del Municipio de Santiago de Cali.

	DENOMINACIÓN DEL ESTADO DEL ARTE: ESTADO DEL ARTE: LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA PRIMARIA DE PERÚ Y COLOMBIA												
	DELIMITACIÓN TEMPORAL: 2019 - 2024												
	RESPONSABLES:												
	ESTUDIOS IDENTIFICADOS Y REVISADOS												
	URL	AÑO DE PUBLICACIÓN	AÑO DEL ESTUDIO	AUTORES	CITACIÓN DE AUTORES APA 7ma. EDICIÓN Autor (Año)	TÍTULO	PALABRAS CLAVE	PAÍS/ REGIÓN/ LOCALIZACIÓN	TIPO DE DOCUMENTO	GRADO ACADÉMICO	ENTIDAD UNIVERSITARIA / REVISTA QUE PUBLICA	LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE BIBLIOGRÁFICA DIGITAL	
FUENTE 14	https://www.researchgate.net/publication/377162995-La_gamificacion_como_estrategia_para_la_promocion_del_aprendizaje_creativo_en_estudiantes_de_basica_primaria	2022	2020	Mosquera Diaz Maria Isabel	Mosquera (2022)	La gamificación como estrategia para la promoción del aprendizaje creativo en estudiantes de básica primaria.	Gamificación Estrategia didáctica Aprendizaje creativo.	Colombia Córdoba Cereze	Artículo		Revista digital de investigación y postgrado	Google Académico	
FUENTE 15	https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/83237	2022	2021	Rubio Cruzado Kelly Joana	Rubio (2022)	Estrategias de gamificación para la resolución de problemas de matemática en estudiantes del segundo grado de primaria, Trujillo 2021	Gamificación Resolución Problemas Estrategias Matemática.	Perú Trujillo	Tesis	Doctorado	Universidad Cesar Vallejo	ALICIA CONCYTEC	
FUENTE 16	https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/77357805-34c1-47a5-8b26-1af485551ab0	2021	2021	Albormoz Mancera William	Albormoz (2021)	Estrategia Didáctica Basada en la Gamificación para el Fortalecimiento de las Habilidades Investigativas en Estudiantes de Grado Sexto	Habilidades investigativas Gamificación Aprendizaje significativo Aprendizaje basado en juegos digitales Tecnología	Colombia Bogota	Tesis	Maestría	Universidad de Santander	Google Académico	
FUENTE 17	http://www.scielo.org/pe/scielo.php?pid=S0254-92472021000201005&script=sci_abstract	2021	2021	Lopez Carrión Vicente Amor Blumen Sheyla Garcia Berben Ana Belén	Lopez et al. (2021)	gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a través de las TIC	Talentos Motivación Implicación TIC.	Perú Lima	Artículo		Revista de Psicología	Google Académico	
FUENTE 18	https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/77357805-34c1-47a5-8b26-1af485551ab0					Gamificación como estrategia de aprendizaje para el mejoramiento de operaciones	Operaciones básicas						



DENOMINACIÓN DEL ESTADO DEL ARTE: ESTADO DEL ARTE: LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA PRIMARIA DE PERÚ Y COLOMBIA

DELIMITACIÓN TEMPORAL: 2019 - 2024

RESPONSABLES:

ESTUDIOS IDENTIFICADOS Y REVISADOS

	URL	AÑO DE PUBLICACIÓN	AÑO DEL ESTUDIO	AUTORES	CITACIÓN DE AUTORES APA 7ma. EDICIÓN Autor (Año)	TÍTULO	PALABRAS CLAVE	PAÍS/ REGIÓN/ LOCALIZACIÓN	TIPO DE DOCUMENTO	GRADO ACADÉMICO	ENTIDAD UNIVERSITARIA / REVISTA QUE PUBLICA	LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE BIBLIOGRÁFICA DIGITAL
FUENTE 18	https://repositorio.udesa.edu.co/entities/publication/6cc360a1-c057-4a21-92b9-d9d495394b7	2021	2020	Acevedo Beltrán Carlos Andres Ortiz Ramirez Emma Jazmin	Acevedo & Ortiz (2021)	Gamificación como estrategia de aprendizaje para el mejoramiento de operaciones básicas y fundamentales en el área de matemáticas en estudiantes de quinto primaria.	Operaciones básicas Gamificación Matemáticas TIC.	Colombia Bucaramanga	Tesis	Maestría	Universidad de Santander	Google Académico
FUENTE 19	https://repositorio.udesa.edu.co/entities/publication/ede3cb09-318b-407c-ae6d-2cc38c92d2c1	2021	2020	Cortes Rincon Sandra Milena	Cortes (2021)	La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de las competencias científicas en estudiantes de tercero primaria.	Competencias científicas Gamificación Primaria.	Colombia Oiba Guadalupe	Tesis	Maestría	Universidad de Santander	Google Académico
FUENTE 20	https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69848	2019	2018	Holguin Alvarez Jhon Alexander Villa Córdova Gloria Maria Tafur Medrano Lizbeth Maricelo Chávez Álvarez Yasmin Iveth	Holguin et al. (2019)	Evidencias pedagógicas de gamificación: autoconstrucción y etnoculturalidad de aprendizajes matemáticos	Gamificación Aprendizaje autónomo Técnica etnocultural Resolución de problemas Operaciones matemáticas.	Perú Lima	Artículo		Revista de investigación apuntes universitarios	ALICIA CONCYTEC