

La integración del bienestar socioemocional en el currículo escolar: evidencias de su impacto en el aprendizaje y la convivencia estudiantil

Integrating socio-emotional well-being into the school curriculum: Evidence of its impact on student learning and coexistence

-Fecha de recepción: 06-08-2025 -Fecha de aceptación: 12-09-2025 -Fecha de publicación: 17-10-2025

Ixida Esperanza Cárdenas Armijos
Investigador Independiente, Sucumbíos Ecuador
cardenasixi19@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0007-6652-0219>

Gicela Enedina Barberán Intriago
Investigador Independiente, Sucumbíos Ecuador
gissbarberan@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0000-9932-5507>

Resumen

Esta investigación analiza la integración del bienestar socioemocional en el currículo escolar, un tema de relevancia creciente que examina las evidencias de su impacto sobre el aprendizaje y la convivencia de los estudiantes. El objetivo del estudio fue realizar una revisión sistemática de la bibliografía existente sobre la integración del bienestar socioemocional en el currículo escolar para evaluar su impacto en el aprendizaje y la convivencia estudiantil. La metodología empleada consistió en una revisión sistemática con el protocolo PRISMA, a través de la cual se seleccionó y analizó un corpus de once artículos científicos publicados entre 2021 y 2025 provenientes de bases de datos científicas. Los resultados principales muestran un fuerte consenso en la literatura sobre el doble beneficio de estas iniciativas: por un lado, se confirma una correlación positiva y directa con la mejora del rendimiento académico gracias al fortalecimiento de funciones ejecutivas; y se prueba un impacto transformador en la convivencia, con la disminución de comportamientos disruptivos y la creación de un clima escolar más seguro e inclusivo. Se concluye que aunque existe una base probatoria sólida y diversa sobre las ventajas de la educación socioemocional, el éxito de su aplicación no es un hecho garantizado. El factor más crítico para su efectividad es la calidad de la implementación en la que la falta de una formación docente adecuada

y continua representa la principal barrera para que el potencial de estas intervenciones se materialice por completo en el entorno escolar.

Palabras clave

bienestar socioemocional; currículo escolar; impacto; aprendizaje; convivencia estudiantil

Abstract

This research analyzes the integration of socio-emotional well-being into the school curriculum, a topic of growing relevance that examines the evidence of its impact on student learning and coexistence. The objective of the study was to conduct a systematic review of the existing literature on the integration of socio-emotional well-being into the school curriculum to assess its impact on student learning and coexistence. The methodology employed consisted of a systematic review using the PRISMA protocol, through which a corpus of eleven scientific articles published between 2021 and 2025 from scientific databases was selected and analyzed. The main results show a strong consensus in the literature on the dual benefits of these initiatives: on the one hand, a positive and direct correlation with improved academic performance thanks to the strengthening of executive functions is confirmed; and a transformative impact on coexistence is demonstrated, with the reduction of disruptive behaviors and the creation of a safer and more inclusive school climate. It is concluded that although there is a solid and diverse evidence base on the benefits of social-emotional education, its successful implementation is not guaranteed. The most critical factor for its effectiveness is the quality of implementation, with the lack of adequate and ongoing teacher training being the main barrier to fully realizing the potential of these interventions in the school setting.

Keywords

socio-emotional well-being; school curriculum; impact; learning; student coexistence

Introducción

En las últimas décadas la comunidad educativa ha reconocido la importancia de promover el bienestar socioemocional de estudiantes como parte integral de la enseñanza. Organismos internacionales como la UNESCO destacan que la enseñanza de habilidades socioemocionales abre nuevas puertas para nuestros estudiantes hecho que mejora el rendimiento académico al tiempo que el bienestar emocional e integral (UNESCO, 2024).

En América Latina, la pandemia de COVID-19 puso de relieve las carencias en la atención a la salud mental y socioemocional de la niñez donde informes recientes alertan sobre la urgencia de priorizar la salud psicosocial en las escuelas tras la crisis sanitaria (Vielma et al., 2024). En Ecuador, el Ministerio de Educación ha reconocido de manera oficial la necesidad de insertar la educación socioemocional en el currículo escolar al señalar que sin un trabajo permanente ligado a las emociones el proceso educativo es insuficiente (Ministerio de Educación del Ecuador, 2024). Esta tendencia refleja la relevancia actual de la integración curricular del bienestar socioemocional en Ecuador y en toda la región, con miras a favorecer una educación más holística y equitativa.

A pesar de la creciente atención al tema, persisten interrogantes sobre la evidencia concreta del impacto de la educación socioemocional en las aulas. Por ello surge la interrogante: ¿en qué medida la inclusión de contenidos socioemocionales en el currículo mejora el aprendizaje académico y la convivencia escolar?

Las revisiones bibliográficas existentes indican que las estrategias que desarrollan habilidades socioemocionales en la escuela dan resultados prometedores. Un ejemplo de ello es que se ha documentado que estudiantes con mayor desarrollo socioemocional prueban mejor motivación, concentración y manejo del estrés lo que promueve el éxito académico (Sate et al., 2025). Del mismo modo se observa consenso en que fortalecer habilidades socioemocionales reduce la ansiedad y mejora la convivencia en el aula.

En contraste, algunos autores como Vielma (2024) advierten obstáculos quien señala que su implementación tiene en la actualidad desafíos como la falta de formación docente y políticas públicas que respalden su inclusión curricular. Aquí se hace necesario sintetizar la investigación

más reciente (2021-2025) para clarificar los beneficios y retos de integrar el bienestar socioemocional en la enseñanza formal.

Por ello, el objetivo general de este estudio es realizar una revisión sistemática de la bibliografía existente sobre la integración del bienestar socioemocional en el currículo escolar para evaluar su impacto en el aprendizaje y la convivencia estudiantil. Para ello se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Identificar y seleccionar las fuentes bibliográficas relevantes que aborden la integración del bienestar socioemocional en el currículo escolar.
- Catalogar y describir las principales líneas temáticas y hallazgos de la literatura seleccionada con énfasis en los efectos reportados sobre el aprendizaje académico y la convivencia estudiantil.
- Analizar los estudios seleccionados en cuanto a la metodología utilizada y los resultados sobre el rendimiento académico y las dinámicas de convivencia en el aula.

Este estudio responde a la necesidad actual de fundamentar en evidencia la educación socioemocional. En el ámbito práctico sus resultados pueden orientar políticas y programas educativos (como los iniciativas ministeriales recientes) que integren de forma sistemática las competencias emocionales en las clases. En el plano teórico contribuye a clarificar controversias existentes porque mientras numerosos estudios avalan los beneficios socioemocionales para el aprendizaje y el clima escolar, otros enfatizan los desafíos de implementación (Mora, 2025).

A continuación de este párrafo se desarrollan los conceptos elementales, como son: el bienestar socioemocional, la convivencia escolar, el aprendizaje, entre otros, y se revisan aportes recientes de diferentes autores que abordan estas variables en concordancia u oposición. La sección Metodología expone el enfoque del estudio y detalla el proceso de búsqueda, selección y análisis de la literatura. Después se exponen los resultados y discusión de la revisión, y al final las conclusiones.

El bienestar socioemocional se refiere a la capacidad de los estudiantes para reconocer y gestionar sus emociones, mantener relaciones saludables y tomar decisiones responsables (Anchundia y Vega, 2024). Este constructo engloba habilidades como la auto-conciencia, la auto-regulación, la empatía y el manejo de relaciones interpersonales. Anchundia y Vega (2024) destacan que las estrategias pedagógicas que favorecen estas habilidades fortalecen dimensiones muy importantes de la inteligencia emocional como es el caso de la conciencia de uno mismo, la autogestión, la

conciencia social y la gestión de las relaciones. De esta forma, el bienestar socioemocional se entiende como un componente integral de la formación del alumno, más allá del conocimiento académico.

Varios autores ponen de relieve la estrecha relación entre las habilidades socioemocionales y el aprendizaje académico. La evidencia indica que estudiantes con mayor desarrollo socioemocional tienen una mejor motivación, concentración y manejo del estrés factores que promueven el rendimiento escolar (Sate et al., 2025).

Un análisis de 25 estudios recientes se concluyó que la integración de programas socioemocionales en la escuela impacta de forma positiva en el aprendizaje, en la adaptación escolar y en el bienestar de los estudiantes (Anchundia y Vega, 2024). Esta revisión señalaba que alumnos con mayor bienestar socioemocional muestran un aprendizaje más efectivo y éxito académico, y recomendaba la implementación de programas integrales de educación socioemocional en el currículo escolar. De manera similar, Mora (2025) encontró que la educación socioemocional en preescolar mejora la convivencia y que facilita un ambiente propicio para el aprendizaje y el crecimiento personal. Estos hallazgos coinciden con metaanálisis internacionales como el de Cipriano et al. (2024) que documentan incrementos en el rendimiento académico tras intervenciones socioemocionales en aula.

El otro gran eje temático es la convivencia estudiantil o clima escolar, que se refiere a la calidad de las relaciones interpersonales en la escuela. Se entiende como un entorno de respeto mutuo, inclusión y colaboración. Las habilidades socioemocionales son de mucha importancia para la convivencia positiva (Martínez et al., 2024). Estos autores reportan que las investigaciones coinciden en considerar las habilidades socioemocionales como una alternativa para aprender a resolver conflictos, mejorar la convivencia escolar en las aulas, y fomentar la ciudadanía.

De igual modo, investigaciones preescolares señalan que fortalecer competencias emocionales promueve una coexistencia más respetuosa y colaborativa en el ámbito académico (Mora, 2025). De esta forma la integración de contenidos socioemocionales en el currículo puede favorecer la resolución pacífica de conflictos y reducir comportamientos disruptivos para contribuir a un ambiente escolar sano.

En contraste, algunos autores señalan desafíos en la implementación de la educación socioemocional, donde Vielma et al. (2024) advierten que su inclusión curricular en América Latina tiene obstáculos como la falta de formación docente en educación socioemocional y la

escasez de políticas públicas que apoyen su inclusión en los currículos. Barría et al. (2021) en el contexto chileno debaten incluso la perspectiva pedagógica adecuada: discuten si la enseñanza de emociones debe orientarse a un modelo técnico de competencias o a un enfoque más crítico, así como el papel de docentes y estudiantes en ese proceso.

Estas visiones ponen de manifiesto que aunque existe acuerdo sobre los beneficios de la educación socioemocional para el aprendizaje y la convivencia aún hay debates sobre la mejor forma de implementarla y sus implicaciones en las políticas educativas (Sate et al., 2025; Anchundia y Vega, 2024).

La literatura consultada describe de manera amplia los conceptos de bienestar y aprendizaje socioemocional y destaca cómo se relacionan con el éxito académico y las relaciones escolares. La mayoría de los estudios coincide en que integrar el bienestar socioemocional en la educación mejora tanto el desempeño escolar como la convivencia.

En contraste también se documentan vacíos pues faltan enfoques claros sobre su aplicación curricular y estudios de seguimiento en contextos latinoamericanos recientes, en especial Ecuador. Esta revisión de la literatura contextualiza la necesidad de un análisis exhaustivo de la nueva bibliografía la temática tratada en el artículo.

Materiales y Métodos

Este estudio adopta un enfoque de investigación de tipo documental y descriptivo al realizar una revisión sistemática de la literatura científica existente. Con el seguimiento del protocolo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) se recopiló y analizó información de fuentes secundarias publicadas entre 2021 y 2025. La población del estudio son los artículos científicos relevantes publicados en dicho período sobre educación socioemocional en el currículo escolar. Como técnica de muestreo se aplicó un muestreo por conveniencia y relevancia temática al seleccionar los trabajos que cumplieran los criterios de búsqueda.

2.1. Diseño de investigación

El diseño adoptado es revisión sistemática de la literatura lo que implica un proceso estructurado de búsqueda, selección y síntesis de estudios. Este diseño permite agrupar y analizar hallazgos de diversos autores para extraer conclusiones generales. El estudio se centró en la revisión de artículos empíricos y revisiones previas que tratan la integración de la educación socioemocional en

escuelas primarias y secundarias enfocándose en los efectos reportados sobre variables de aprendizaje académico y convivencia.

2.2. Estrategia de búsqueda y criterios de elegibilidad

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

Tabla 1

Cadenas de búsquedas empleadas

N°	Cadenas
1	“bienestar socioemocional” AND currículo AND aprendizaje
2	“educación socioemocional” AND convivencia AND aprendizaje
3	“integración socioemocional” AND currículo escolar
4	“social-emotional learning” AND curriculum AND academic performance
5	“socioemotional well-being” AND curriculum AND student learning
6	“SEL curriculum integration” AND school AND coexistence
7	“habilidades socioemocionales” AND convivencia AND escuela
8	“social-emotional well-being” AND school AND Latin America
9	“aprendizaje socioemocional” AND adaptación escolar
10	“coexistencia estudiantil” AND “bienestar socioemocional”

Fuente: Elaboración propia

En consonancia con la metodología de revisiones previas la búsqueda inicial se realizó por título, resumen y palabras clave de los registros. Luego se filtraron los resultados con la aplicación de los criterios de elegibilidad. Se trabajó en paralelo en las bases seleccionadas y se registró el número de artículos obtenidos en cada paso (ver Figura 2).

2.3. Criterios de inclusión y exclusión

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



Fig. 1. Criterios de inclusión y exclusión utilizados

2.4. Análisis de los datos

Tras la aplicación de los criterios anteriores, se inició la fase de selección con el seguimiento de los pasos del método PRISMA. Se identificaron al inicio varios artículos mediante la combinación de palabras clave en las distintas bases de datos. Después de eliminar duplicados y examinar títulos y resúmenes, se restringió la muestra a estudios pertinentes. Al finalizar el proceso se incluyeron en la revisión un total de 11 artículos científicos, suficiente para cubrir las líneas temáticas principales sin sobrepasar el límite previsto. Este tamaño de muestra permite realizar un análisis profundo al mantener la calidad en la revisión.

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

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

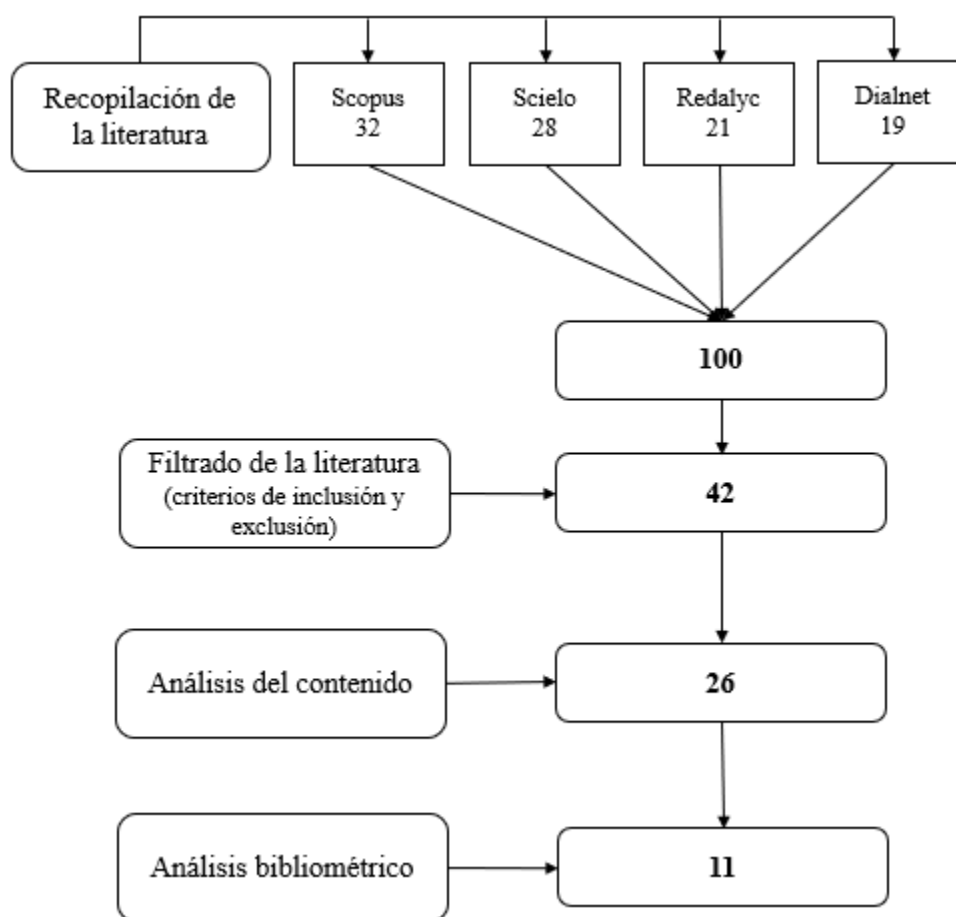


Fig. 2. *flujo PRISMA*

Durante la aplicación del método PRISMA se encontraron once trabajos que están muy vinculados con el enfoque y los objetivos establecidos en esta investigación. Estos documentos provienen de estudios hallados en las bases de datos científicas consultadas y expuestas en la Figura 2.

2.4. Consideraciones éticas

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

Resultados

Esta sección se dedica al análisis e interpretación de los hallazgos derivados de la revisión sistemática de la literatura, con el propósito de dilucidar el impacto de la integración del bienestar socioemocional en el currículo escolar. El análisis se estructura en dos apartados principales en correspondencia con los objetivos planteados. El primero cataloga y describe las líneas temáticas y los hallazgos reportados en la literatura, con un énfasis particular en el aprendizaje académico y la convivencia estudiantil. El segundo apartado profundiza en las metodologías empleadas en los estudios seleccionados y sintetiza sus resultados cuantitativos y cualitativos sobre el rendimiento y las dinámicas de aula.

3.1. Principales líneas temáticas y hallazgos sobre el impacto del bienestar socioemocional

El análisis de la literatura seleccionada da un fuerte y creciente consenso a nivel global sobre el papel elemental del aprendizaje socioemocional (SEL, por sus siglas en inglés) como un componente de vital importancia en la educación integral. Las investigaciones, que abarcan desde revisiones sistemáticas en contextos de desarrollo y humanitarios hasta meta-análisis a gran escala, convergen en la afirmación de que el SEL en lugar de ser un complemento, es una base elemental para el éxito estudiantil (Greenberg, 2023; Deitz et al., 2021; Cipriano et al., 2024). Los hallazgos se pueden agrupar en torno a dos ejes centrales: su impacto en el aprendizaje académico y su influencia transformadora en la convivencia escolar.

En cuanto al impacto en el aprendizaje y el rendimiento académico, una de las líneas de evidencia más contundentes es la correlación positiva entre la implementación de programas de SEL y la mejora en el rendimiento académico de los estudiantes. El meta-análisis de Cipriano et al. (2024) que evaluó 90 estudios en Estados Unidos reportó una gran mejora en el rendimiento académico como uno de los múltiples beneficios de los programas de SEL. De manera similar la exhaustiva revisión de Greenberg (2023) que sintetiza los resultados de 12 meta-análisis independientes

confirma que los programas de SEL mejoran de manera consistente el desempeño académico, con tamaños de efecto que van de 0.18 a 0.28 desviaciones estándar. Este hallazgo es consistente con la pionera investigación de Durlak et al. (2011), citada en múltiples fuentes, que encontró una ganancia promedio de 11 puntos percentiles en los resultados académicos para los estudiantes participantes en programas de SEL (Cosso et al., 2022; Greenberg, 2023).

El mecanismo subyacente a esta mejora parece estar mediado por el desarrollo de competencias cognitivas y ejecutivas. Pham (2024) indica que el SEL potencia funciones ejecutivas críticas como la regulación emocional, la atención sostenida y la resiliencia, todas ellas de mucha importancia para un aprendizaje efectivo. Al aprender a gestionar sus emociones y estrés, los estudiantes pueden concentrarse mejor en las tareas, persistir ante las dificultades y procesar la información de manera más eficiente. Esta conexión se evidencia en estudios de caso específicos en América Latina. Por ejemplo la investigación de Medina et al. (2024) en Ecuador, mediante un diseño cuasi-experimental encontró que el grupo de intervención mejoró mucho sus habilidades socioemocionales y su rendimiento académico en matemáticas, lengua y literatura en comparación con el grupo de control. Esto dice que dotar a los estudiantes de herramientas para la autogestión y la conciencia emocional crea un terreno fértil para que el aprendizaje académico florezca.

Relacionado con el impacto en la convivencia estudiantil y el clima escolar, la evidencia indica que los programas de SEL son herramientas eficaces para reducir conflictos, fomentar comportamientos prosociales y construir comunidades de aula más seguras e inclusivas. El estudio de Toledo et al. (2025) en Ecuador encontró una correlación positiva y fuerte ($Rho=0.740$) entre la implementación de una estrategia educativa basada en SEL y la mejora en la convivencia escolar al destacar avances en la interacción estudiantil y la inclusión educativa. De manera similar, el estudio de caso del programa Pisotón en Colombia (Cosso et al., 2021) demostró un aumento fuerte de 0.37 desviaciones estándar en el desarrollo socioemocional de los niños lo cual es la base para una mejor convivencia.

Estos programas logran transformar las dinámicas de aula al fortalecer habilidades elementales como la empatía, la resolución de conflictos y la colaboración (Romero et al., 2025). La revisión sistemática de Deitz et al. (2021) en contextos de desarrollo y humanitarios refuerza esta idea porque concluye que la instrucción explícita en SEL está asociada con efectos positivos en los resultados sociales y emocionales. Los estudiantes aprenden a comprender las perspectivas de los

demás, a comunicar sus propias necesidades de manera asertiva y a resolver disputas de forma constructiva.

Este desarrollo de competencias se traduce en una reducción de los comportamientos disruptivos y agresivos, como lo demuestran los meta-análisis revisados por Greenberg (2023) que reportan una disminución consistente en los problemas de conducta y el malestar emocional. La integración de prácticas como la música, como explora Woo y Colón (2024) en el contexto de programas en El Salvador, Colombia y Brasil, demuestra ser una vía muy poderosa para fomentar la conexión, la autoexpresión y la empatía para así contribuir a un ambiente escolar más armónico.

3.2. Análisis de metodologías y síntesis de resultados

La base de evidencia sobre el SEL se caracteriza por una diversidad metodológica que en su conjunto fortalece la validez de sus conclusiones. En el nivel más alto se encuentran los meta-análisis y las revisiones sistemáticas, que agregan datos de cientos de estudios para dar una visión panorámica y fuerte. Los trabajos de Greenberg (2023), Cipriano et al. (2024) y Deitz et al. (2021) son ejemplos de este enfoque. Estos estudios utilizan rigurosos criterios de inclusión para sintetizar estudios experimentales y cuasi-experimentales y con ello generalizar los hallazgos sobre la eficacia del SEL.

A nivel de estudios primarios predominan los diseños cuasi-experimentales, en especial en el ámbito latinoamericanos como Colombia y Ecuador (Cosso et al., 2021; Medina et al., 2024; Toledo et al., 2025). Estos diseños aunque carecen de la aleatorización de los ensayos controlados, son pragmáticos para entornos educativos reales y permiten comparaciones entre grupos de intervención y de control.

Se observa además el uso de metodologías mixtas que combinan datos cuantitativos (encuestas, escalas estandarizadas) y cualitativos (entrevistas, observaciones) para obtener una comprensión más profunda del fenómeno (Cortez et al., 2024). Los estudios de tipo revisión documental, como el de Romero et al. (2025) complementan este panorama al sintetizar hallazgos y teorías existentes para fundamentar la práctica. En conjunto, esta variedad metodológica permite cuantificar el impacto del SEL y al mismo tiempo comprender los mecanismos y contextos que influyen en su efectividad.

Relacionado con los resultados sobre el rendimiento académico y las dinámicas de convivencia, al analizar los resultados específicos, los datos cuantitativos sobre el rendimiento académico son consistentes. Los meta-análisis reportan tamaños de efecto pequeños pero significativos y

consistentes hecho que indica un impacto real y fiable a nivel de población. El aumento de 11 puntos percentiles (Durlak et al., 2011) es una métrica muy citada que ilustra el beneficio tangible de estas intervenciones. Estudios como el de Medina et al. (2024) validan estos hallazgos a nivel local porque demuestra que la integración curricular del SEL se asocia de manera directa con mejores calificaciones para proporcionar una fuerte justificación para su implementación.

En cuanto a las dinámicas de convivencia los resultados son del mismo modo son convincentes, aunque a menudo se miden a través de una combinación de indicadores. Desde el punto de vista cuantitativo los estudios reportan grandes reducciones en problemas de conducta, agresividad y síntomas de externalización (Cipriano et al., 2024).

El enfoque cualitativo indica una transformación en el clima del aula. El estudio de Chunchi y Ordóñez (2024) en Ecuador destaca que a pesar de que los docentes reconocen la importancia de estas habilidades, los estudiantes tienen déficits en conciencia emocional. Esto pone de manifiesto la necesidad de intervenciones estructuradas. Cuando estas intervenciones se implementan, como lo muestra Cortez et al. (2024), se observan mejoras notables en la capacidad de los estudiantes para manejar sus emociones y trabajar en equipo.

Un hallazgo de mucha importancia y que atraviesa toda la literatura es la importancia de los factores de implementación. El éxito de los programas de SEL depende del currículo y de cómo se implementa. Las pruebas encontradas se alinean con el hecho de que de forma consistente los programas son más efectivos en los momentos en los que se siguen el enfoque SAFE (Secuenciado, Activo, Focalizado y Explícito) (Greenberg, 2023).

Del mismo modo el papel del docente es insustituible. Cipriano et al. (2024) encontraron que los resultados son más sólidos cuando los maestros son los implementadores, lo que resalta la necesidad imperiosa de una formación docente adecuada y un fuerte compromiso institucional, un tema recurrente en casi todas las publicaciones analizadas (Romero et al., 2025; Pham, 2024; Deitz et al., 2021). La falta de planes de desarrollo estructurados y de capacitación continua para los docentes identificado en el contexto ecuatoriano (Chunchi y Ordóñez, 2024) es una de las principales barreras para la implementación sostenible y efectiva del bienestar socioemocional en las escuelas.

Conclusiones

Para la identificación y selección de las fuentes bibliográficas se ejecutó un proceso de revisión sistemática con el protocolo PRISMA. La búsqueda se realizó en bases de datos de alto reconocimiento académico como Scopus, Scielo, Redalyc, Dialnet y Google Scholar. La aplicación de criterios de elegibilidad rigurosos, como el período de publicación (2021-2025), el enfoque en la educación formal y la pertinencia temática permitió depurar un conjunto inicial de cien registros. El resultado de este procedimiento fue la consolidación de un corpus documental final de once artículos científicos de alta relevancia los que formaron la base probatoria para el análisis y desarrollo de esta investigación.

La catalogación y descripción de la literatura seleccionada permite identificar dos líneas temáticas centrales. La primera confirma una relación directa y positiva entre la integración de programas socioemocionales y la mejora del aprendizaje académico. La evidencia demuestra que el desarrollo de competencias como la autorregulación y la gestión del estrés fortalece las funciones ejecutivas del estudiantado y esto se traduce en una mayor capacidad de concentración y un rendimiento académico superior. La segunda línea temática se enfoca en el impacto transformador del bienestar socioemocional en la convivencia estudiantil. Los hallazgos coinciden en que el fomento de la empatía, la comunicación asertiva y la resolución pacífica de conflictos crea un clima escolar más seguro y colaborativo e inclusivo con una disminución notable de los comportamientos disruptivos.

El análisis de las metodologías de los estudios da una base de evidencia sólida y diversa que se sustenta en meta-análisis a gran escala que otorgan validez general a los hallazgos, así como en diseños cuasi-experimentales y de métodos mixtos que dan una comprensión profunda en contextos específicos como los de Ecuador. Los resultados cuantitativos son consistentes y señalan un impacto real y medible tanto en las calificaciones académicas como en la reducción de problemas de conducta.

Un hallazgo transversal de suma importancia es el papel decisivo de la implementación. El éxito de estas iniciativas curriculares en lugar de ser un hecho garantizado depende de la calidad del programa y de la figura del docente. La falta de una formación docente adecuada y continua es la barrera principal para la implementación efectiva y sostenible del bienestar socioemocional en el sistema educativo. Sin un compromiso institucional firme con el desarrollo profesional de los

educadores en esta área el potencial de estas intervenciones corre el riesgo de no materializarse por completo.

Referencias

- Anchundia, G., y Vega, J. (2024). Evidencia de estrategias de desarrollo de habilidades socioemocionales y su impacto en el aprendizaje y el ajuste escolar. *Revista Innova Educación*, 6(3), 1-14. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2024.03.004>
- Barría, P., Améstica, M., & Miranda, C. (2021). Educación socioemocional: discutiendo su implementación en el contexto educativo chileno. *Revista Saberes Educativos*, 1(6), 59-75.
- Chunchi, P., & Ordóñez, E. (2024). Educación Socioemocional como Herramienta del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en los Estudiantes de 1ro de Bachillerato. *Revista Tecnológica Espol*, 36(1), 82-97. <https://doi.org/10.37815/rte.v36n1.1085>
- Cipriano, C., Strambler, M., Naples, L., Ha, C., Kirk, M., Wood, M., . . . Durlak, J. (2024). The state of evidence for social and emotional learning: A contemporary meta-analysis of universal school-based SEL interventions. *PubMed*, 94(5), 1181-1204. <https://doi.org/10.1111/cdev.13968>
- Cortez, V., Sanchez, R., Vergel, E., & Chiriboga, F. (2024). La educación socioemocional en la formación integral en los estudiantes de 8vo año de educación general básica. *Sinergia Académica*, 7(4), 349-372.
- Cosso, J., Russo, R., Hein, S., Reales, P., Ramirez, L., & Ponguta, A. (2022). Impact of a Social-emotional Skills-Building Program (Pisotón) on early development of children in Colombia: A pilot effectiveness study. *International Journal of Educational Research*, 111(1), 101898. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2021.101898>
- Deitz, R., Lahmann, H., & Thompson, T. (2021). *Social and Emotional Learning (SEL) Systematic Review*. [Report about SEL, United States Agency for International Development (USAID)], United States Agency for International Development (USAID).
- Greenberg, M. (2023). *Evidence for Social and Emotional Learning in Schools*. [Report about Social and Emotional Learning in Schools, Learning Policy Institute], Learning Policy Institute. <https://learningpolicyinstitute.org/product/evidence-social-emotional-learning->

schools

- Martínez, J., Lozano, C., & Alvarado, V. (2024). Habilidades socioemocionales y convivencia escolar. Un análisis documental en la Educación Primaria. *Aletheia: Revista de Desarrollo Humano Educativo y Social Contemporáneo*, 16(2), 1-24.
<https://doi.org/10.11600/ale.v16i2.799>
- Medina, M., Guerra, G., & Benitez, A. (2024). El papel de la educación emocional y el desarrollo de habilidades socioemocionales en el currículo de la educación secundaria en Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 6742-6758.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.11090
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2024). *Intensión Curricular: Educación Socioemocional*. [Informe sobre currículum, MINEDU], MINEDU. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/09/insercion-curricular-educacion-socioemocional.pdf#:~:text=de%20razonar%20son%20centrales%2C%20pero,discriminaci%C3%B3n%20de%20quienes%20nos%20parecen>
- Mora, C. (2025). Mejorar la convivencia escolar fortaleciendo habilidades socioemocionales en el aula de nivel preescolar. *Revista Holón*, 3(9), 33-43.
<https://doi.org/10.48204/j.holon.n9.a7720>
- Pham, V. (2024). The influence of social and emotional learning on academic performance, emotional well-being, and implementation strategies: A literature review. *Saudi Journal of Humanities and Social Sciences*, 9(12), 381-391.
<https://doi.org/10.36348/sjhss.2024.v09i12.001>
- Romero, T., Pérez, C., Correa, J., & Larreta, A. (2025). Implementación de programas de aprendizaje socioemocional para desarrollar habilidades blandas en estudiantes de educación básica. *Revista Invecom*, 5(2), 1-20.
- Sate, M., Garzón, C., Arias, A., & Arcentales, A. (2025). Importancia de las habilidades socioemocionales en el rendimiento académico. *Sapiens*, 2(2), 1-24.
<https://doi.org/10.71068/ja433r75>
- Toledo, V., De la Cruz, M., Bernal, R., & Vergel, E. (2025). Estrategia educativa para mejorar la convivencia escolar de estudiantes de 8vo de Educación General Básica. *Sinergia Académica*, 8(3), 782-810.
- UNESCO. (2024). *Las habilidades socioemocionales en salas de clases de América Latina y el*

Caribe. [Infomes sobre habilidades socioemocionales, UNESCO], Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

<https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-publica-un-informe-sobre-las-habilidades-socioemocionales-en-salas-de-clases-de-america#:~:text=%E2%80%9CLa%20ense%C3%B1anza%20de%20habilidades%20socioemocionales,los%20retos%20del%20futuro%E2%80%9D%2C%20agreg%>

Vielma, C., Bellei, C., & Ponce, T. (2024). Oportunidades de aprendizaje y bienestar socioemocional en pandemia: Nuevas. <https://doi.org/10.7764/pel.61.3.2024.3>

Woo, L., & Colón, C. (2024). Technology, music education, and social-emotional learning in Latin America. *Journal of Student Research*, 13(2), 1-20.

Prácticas pedagógicas innovadoras en docentes de educación básica: revisión sistemática de su efectividad en el aprendizaje estudiantil.

Innovative pedagogical practices among elementary school teachers: A systematic review of their effectiveness in student learning.

-Fecha de recepción: 23-09-2025 -Fecha de aceptación: 30-10-2025 -Fecha de publicación: 27-11-2025

Yajaira Lissbeth Lapo Pacheco
Investigador Independiente, Sucumbíos Ecuador
Lissbeth_lapo@yahoo.com
<https://orcid.org/0009-0007-0516-4724>

Betty Olimpia Cerda Andi
Investigador Independiente, Sucumbíos Ecuador
cerdabetty71@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0007-8682-8376>

Resumen

Esta publicación presenta una revisión sistemática de la literatura actual sobre las prácticas pedagógicas innovadoras y su impacto en el proceso educativo, empleando para ello la metodología PRISMA 2020, esta metodología tiene como objetivo identificar patrones, tendencias y resultados comunes en investigaciones acerca de este asunto; el enfoque persigue encontrar estrategias que promuevan un aprendizaje relevante, el desarrollo de habilidades críticas y una participación activa del alumnado, ha posibilitado durante los últimos cinco años la identificación, selección y análisis detallado de investigaciones significativas publicadas en una variedad de fuentes académicas; se analizan procedimientos como el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación; los hallazgos indican que el uso de tecnologías emergentes y la educación invertida no solo mejoran el desempeño académico, sino que además fomentan un ambiente educativo más motivador y colaborativo. Asimismo, enfatizan las dificultades relacionadas con la aplicación de estas técnicas, entre las cuales se encuentran la necesidad de capacitar constantemente al profesorado y adecuarse a diversos contextos educativos, se concluye que aplicar métodos pedagógicos innovadores en la enseñanza beneficia considerablemente el aprendizaje del

alumnado; sin embargo, se destaca lo importante que es tener un enfoque contextualizado que tome en cuenta las particularidades específicas de cada comunidad educativa e institución.

Palabras clave

Educación; prácticas pedagógicas; innovación; rendimiento académico; proceso docente.

Abstract

In this article, we conduct a systematic review of the existing literature on innovative pedagogical practices and their influence on the teaching process. The PRISMA 2020 methodology was used to identify patterns, trends, and common findings in research on this topic, focusing on techniques that foster active student **engagement**, the development of critical skills, and valuable learning. This methodology facilitated the identification, selection, and comprehensive analysis of relevant research published in a variety of academic sources over the past five years. Methods such as project-based learning, flipped education, the use of emerging technologies, and gamification are examined. The findings suggest that these practices, in addition to enhancing academic performance, promote a more collaborative and stimulating educational environment. They also highlight the challenges associated with implementing these methods, including the need for ongoing teacher training and adaptation to diverse educational contexts. The study concludes that student learning significantly benefits from the implementation of innovative pedagogical methods in teaching. However, the importance of a contextualized approach that considers the specific characteristics of each educational institution and its community is emphasized.

Keywords

Education; pedagogical practices; innovation; academic performance; teaching process.

Introducción

Los sistemas educativos deben cumplir con las demandas presentes y futuras de la sociedad, además de desarrollar su capacidad para equipar a los alumnos para enfrentar los desafíos del mundo actual, en este sentido, es crucial que estos sistemas tengan la habilidad de adaptarse y cambiar constantemente, esta capacidad de adaptación es fundamental para garantizar que los estudiantes adquieran las competencias necesarias para prosperar en esta continua transformación

social, pues permite a las instituciones educativas responder adecuadamente a lo variable de las necesidades sociales y laborales.

La innovación fomenta que los seres humanos interactúen con la tecnología, lo cual promueve la capacitación para enfrentar los desafíos de la era digital; además, esta permite acceder al conocimiento de manera democrática y apoyar el aprendizaje autónomo, estos recursos hacen posible que los estudiantes indaguen en temas que les interesan, profundicen sus estudios y amplíen su perspectiva académica más allá de las barreras físicas de las instituciones educativas; asimismo, propicia que surjan nuevos productos y servicios con atributos que elevan y aumentan el nivel de vida individual.

1.1 Innovación educativa

La innovación educativa se refiere a procesos cuyo objetivo principal es mejorar la calidad de la educación, desarrollar y probar nuevas o alternativas metodologías, aumentar el compromiso y la participación de los diversos actores educativos y actualizar los programas de estudio, estos elementos contribuyen a formar ciudadanos más conscientes, abiertos al cambio y capaces de generar soluciones innovadoras en todos los ámbitos sociales (Opazo et al., 2019, p.15); la innovación educativa no solo implica implementar tecnologías modernas; también incluye renovar las estrategias pedagógicas, las tácticas para aprender y enseñar, el papel del profesorado, adquirir conocimientos y desarrollar actitudes (Mesa Cano et al., 2019).

Igualmente, la capacitación de los maestros y el avance profesional están relacionados con la innovación (Stenhouse 1984, citado en González-Monteagudo, 2020), este enfoque se centra sobre todo en fomentar las capacidades individuales del profesorado para mejorar su desempeño, la formación continua (asesoramiento y capacitación) es el pilar o factor principal que determina sus prácticas; además, se entiende que la formación y el asesoramiento tienen un impacto significativo en las prácticas pedagógicas, en este contexto, el propósito de este estudio es examinar de forma sistemática la bibliografía existente acerca de las prácticas pedagógicas innovadoras y su efecto en el proceso educativo, se pretende identificar tendencias, analizar la eficacia de diversos enfoques y ofrecer sugerencias para implementar con éxito estas prácticas en distintos escenarios educativos.

Hoy en día, se considera esta investigación como relevante debido a que los métodos pedagógicos innovadores posibilitan una personalización más intensa del aprendizaje, pues se adaptan a los intereses, necesidades y ritmos individuales de cada estudiante; preparan al alumnado para un entorno más desafiante y dinámico; no solo mejoran la participación y el aprendizaje, sino que además fomentan competencias fundamentales para el futuro al promover una educación más equitativa e inclusiva; el proceso de enseñanza-aprendizaje es la manifestación de una dinámica social que se presenta en un sistema específico de relaciones instructivas e innovadoras. Es un proceso bidireccional con dos participantes principales, los alumnos y los maestros, quienes tienen funciones distintas dependiendo del rol social que desempeñan: aprender y enseñar; en este procedimiento, el maestro es el responsable de la gestión docente para lograr prácticas educativas apropiadas y encontrar soluciones para conseguir aprendizajes óptimos, en respuesta a las crecientes demandas sociales.

Una de las ayudas para implementar estas buenas prácticas es innovar en el método de enseñanza. Esto incentiva la adopción y el uso de tecnologías que fomentan nuevas maneras de aprender y enseñar, con el objetivo de centrar al alumnado en el proceso educativo e impulsar la adquisición de nuevas competencias requeridas por los sectores públicos, privados y sociales (García et al., 2019).

1.2 TIC

Las TIC (tecnologías de la información y comunicación) aportan un valor significativo a las estrategias de enseñanza y aprendizaje, lo que hace más evidente su contribución a la mejora educativa, siguiendo esta línea, Ruiz y Ríos (2020) citan a la UNESCO (2016), que sostiene que es fundamental adecuar la educación a los cambios que la sociedad atraviesa en relación con el conocimiento, la tecnología, la información, los nuevos lenguajes, la comunicación y la investigación, esto implica incorporarse a la innovación como un componente fundamental del nuevo escenario social.

Sobre el tema, Ruiz y Ríos (2020) sostienen una perspectiva que busca reducir la distancia entre las demandas sociales y la educación, con el fin de alcanzar una mayor coherencia entre ambos aspectos que garantice la calidad, pertinencia e imparcialidad de lo que se brinda en términos

educativos, la innovación es concebida como un enfoque capaz de cambiar estructuralmente el sistema educativo convencional; no se trata solo de añadir componentes que operan de forma aislada o independiente, no se centra en perfeccionar un aspecto específico; por el contrario, es una acción conjunta, interactiva y complementaria entre estos elementos con la finalidad de alcanzar una educación equitativa, pertinente y de gran calidad; en otras palabras, se refiere a un impacto importante en la infraestructura educativa que fomente una cultura escolar abierta a la innovación y al cambio.

En otro orden de cosas, García et al. (2019) indican que hay tres tipos de innovación en el campo educativo: la institucional, la docente y la fundamentada en proyectos de I+D+i, la innovación docente se enfoca específicamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y tiene que ver con los elementos de este proceso; la que se basa en proyectos de I+D+i emplea tecnología y tiene un alcance global con financiamiento estable; finalmente, la innovación institucional hace referencia a poner en marcha tecnología, comenzar campañas promocionales e invitar a los docentes a usarla.

El uso de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) en el campo educativo, así como la función relevante que cumplen las instituciones educativas, se han vinculado con la innovación en el siglo XXI, un buen ejemplo de ello es la plataforma Edoome, que brinda un ambiente sencillo y familiar, junto con herramientas que posibilitan un intercambio más exacto de contenido nuevo, discutir asuntos o trabajar en grupo para resolver tareas, existen otras plataformas adicionales para aprender colaborativamente que proporcionan espacios virtuales donde los estudiantes pueden colaborar, trabajar juntos e intercambiar ideas, Google Docs, EdApp, Slack, Minecraft (su versión educativa) y StoriumEDU. Además, Montaña et al. (2023) enfatiza el aprendizaje individualizado por medio de computadoras, que se centra en adaptar la enseñanza asistida a cada individuo, Geekie es un caso representativo de esto; se trata de una plataforma web brasileña cuyo propósito es perfeccionar las capacidades de los estudiantes a través del desarrollo de exámenes, la participación en juegos lógicos y la atención virtual personalizada.

1.3 Aprendizaje estudiantil

Es importante mencionar que este aprendizaje asistido puede incluir una gran variedad de herramientas y recursos tecnológicos que proporcionan retroalimentación durante el proceso educativo, también existe un conjunto de materiales educativos a los que pueden acceder libremente los estudiantes colombianos, elaborados por las universidades con el fin de ofrecer a la educación múltiples recursos para desarrollar proyectos e investigaciones, así como medios auxiliares que permiten alcanzar objetivos a quien lo necesite, ya sea estudiante o docente; un ejemplo de estos recursos es la Web Aula Planeta, que produce contenidos, genera soluciones digitales para la enseñanza y fomenta proyectos dirigidos a centros educativos en España, México y Colombia (Suárez, 2023).

En Ecuador, en el sector educativo, el uso de tecnologías es fragmentado debido a que no todas las instituciones educativas poseen los componentes necesarios para su adecuada implementación, según Meza Cano et al. (2018), la utilización de tecnologías en el país no es adecuada porque existe una falta de formación y actualización en este ámbito o bien una falta de tiempo para investigar y elaborar nuevos métodos pedagógicos; además, opinan que es urgente capacitar a los docentes y que las instituciones educativas ecuatorianas deben incorporar tecnologías educativas que se integren en las labores diarias del centro; esto contribuirá a desarrollar las competencias requeridas para formar a los ciudadanos del futuro.

Materiales y Métodos

La revisión sistemática de la literatura se realizó siguiendo las pautas de la Guía PRISMA (Objetos de Reporte Recomendados para Revisiones Sistemáticas y Meta-Análisis), a través de una investigación en bases de datos digitales en inglés y español, que tienen el potencial de ser muy relevantes e impactantes, se tomaron en cuenta solamente publicaciones recientes (de los últimos cinco años) y de alta calidad, sin limitaciones idiomáticas.

2.1 Criterios de inclusión

- Estudios de cohorte.
- Investigaciones especializadas.

- Estudios que detallen
- Publicaciones de los últimos cinco años con acceso completo al estudio.
- Documentos publicados en páginas webs de organizaciones de educación certificadas.
- Documentos en idioma inglés y español.

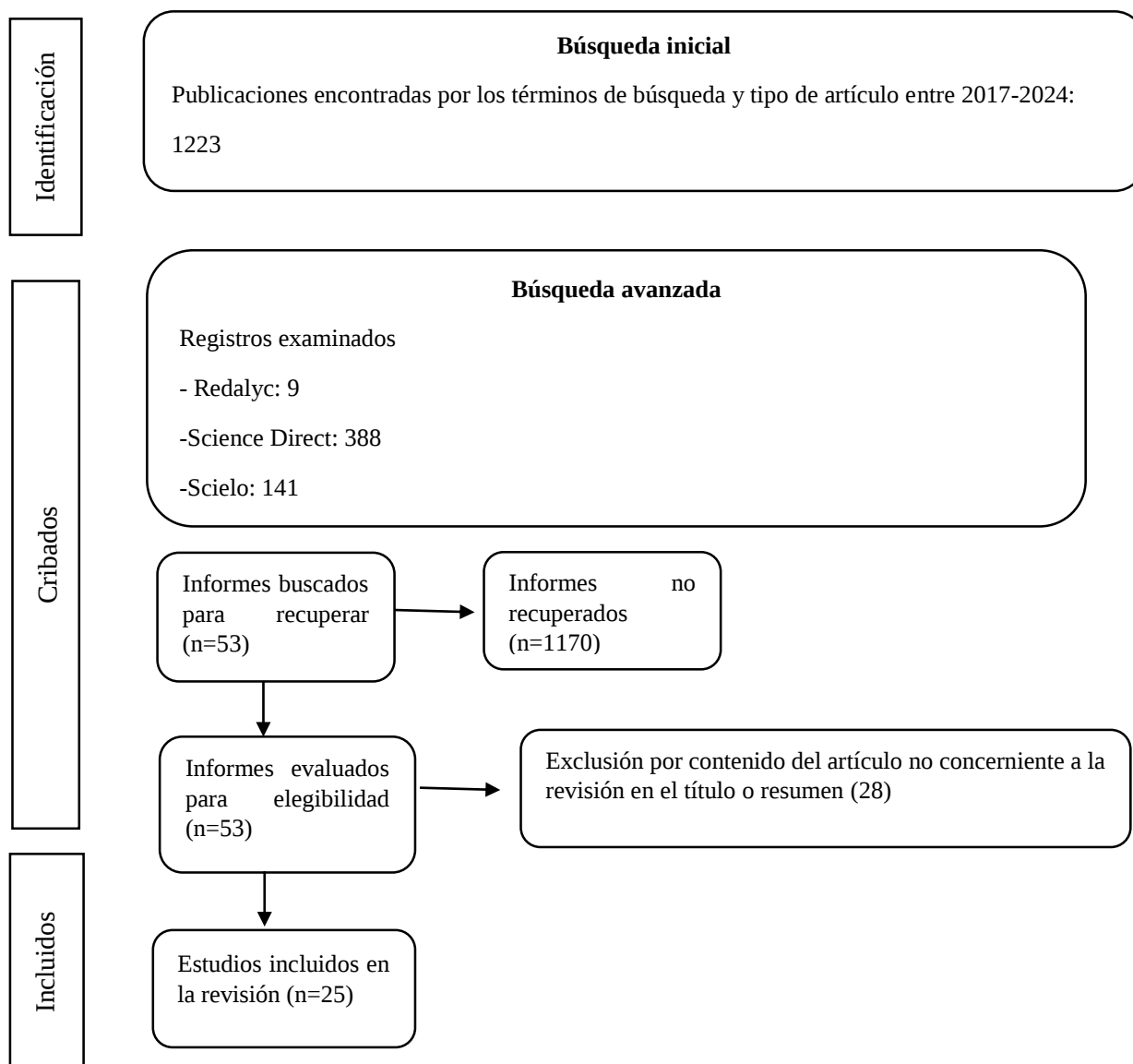
2.2 Criterios de exclusión

- Estudios de baja calidad.
- Documentos que tenga más de 5 años de antigüedad
- Revisiones bibliográficas
- Fuentes de información

Se realizó la recolección de datos en bases de datos académicas reconocidas, tales como PubMed, Cochrane Library Plus, Scielo, bibliotecas virtuales de salud y bibliotecas de instituciones académicas, el objetivo del estudio es obtener archivos adecuados para proporcionar información actualizada y de alta calidad sobre los documentos elegidos en preferencias (los publicados entre 2020 y 2025); estos abarcan no solo investigaciones realizadas en inglés, sino también en español, siguiendo la definición de estrategia de búsqueda, se seleccionaron materiales de la siguiente manera: 642 documentos fueron extraídos de PubMed; 48 documentos fueron obtenidos a través de Cochrane, 133 en la biblioteca virtual de salud y 12 en Scielo, posteriormente, se lleva a cabo un control riguroso para identificar cuántos archivos son útiles y aplicables en esta investigación

Figura 1

Flujograma con la búsqueda, selección y exclusión de artículos



Resultados y/o Discusión

Tabla 1.

Búsqueda y Revisión de Artículos. Año 2020-2024

Nombre de la base de datos	Artículos encontrados	Artículos seleccionados	Palabras clave o descriptores
Redalyc	9	8	“conocimientos” “casa” “entornos” “virtuales”
Science Direct	388	9	“conocimientos” “casa” “entornos” “virtuales”
Scielo	141	3	“conocimientos” “casa” “entornos” “virtuales”
Google académico	614	5	“conocimientos” “casa” “entornos” “virtuales”
Total	1223	25	

Nota. Elaboración propia

Se elaboraron tablas y gráficos de los artículos seleccionados, tomando en cuenta las dos variables clave, esto permitió un análisis más detallado basado en los patrones detectados durante el estudio de la literatura, con el objetivo de identificar similitudes y diferencias; sin embargo, estas últimas eran predominantes debido al efecto positivo que tienen las prácticas pedagógicas innovadoras en el ámbito educativo: todo esto se realiza con el propósito de analizar patrones y tendencias en la literatura de manera sistemática, considerando como variable independiente a las prácticas pedagógicas innovadoras y como dependiente al impacto sobre el proceso educativo. Para lograr los objetivos del estudio, se definieron subvariables que sirvieron de criterios para revisar la literatura y especificar en la variable dependiente. Se realizó un análisis sobre métodos y enfoques que enriquecieron las prácticas pedagógicas innovadoras y factores contextuales, en relación con la variable independiente, se llevó a cabo una investigación centrada en mejorar el rendimiento académico, las actitudes y motivaciones de los alumnos, así como sus percepciones y experiencias docentes, estas variables respondieron a las preguntas planteadas en el estudio, cumplieron con el

propósito establecido e hicieron énfasis en el tema tratado, cómo influyen las prácticas pedagógicas innovadoras en el proceso educativo.

Se examinaron 10 artículos de investigación que abordan cómo las metodologías innovadoras impactan en el proceso docente, al estudiar la bibliografía sobre este asunto, se notó que, comparado con la cantidad de publicaciones anuales, hubo un incremento considerable en los dos años subsiguientes, esto demuestra que el aumento de esta producción científica indica un interés creciente por este tema y señala que es un campo interesante para la comunidad científica.

Se observó una diversidad significativa en el análisis de las definiciones utilizadas para conceptualizar las prácticas pedagógicas innovadoras y su impacto en el proceso educativo, esta variedad es diferente en función del autor; la heterogeneidad de significados que algunos autores han dado a estos términos demuestra cuán amplios y complejos son en este contexto, en la literatura analizada, se detectan un conjunto diverso de perspectivas y enfoques a través de términos comunes como gamificación, prácticas pedagógicas, aprendizaje basado en proyectos y proceso docente, esto revela la riqueza e importancia interpretativa de este ámbito interdisciplinario, en la bibliografía revisada, se observó un acuerdo generalizado acerca de la pertinencia de tratar esta integración positivamente al examinar los documentos teóricos que sustentan las prácticas pedagógicas innovadoras y su vinculación directa con el proceso educativo.

Esto muestra la riqueza y el peso interpretativo de este campo interdisciplinario; en la bibliografía analizada, se encontró un consenso general sobre la conveniencia de abordar esta integración de manera positiva al examinar los textos teóricos que respaldan las prácticas pedagógicas innovadoras y su conexión directa con el proceso educativo. La bibliografía revisada sostiene que las prácticas pedagógicas innovadoras, así como su interacción e influencia en la enseñanza, son cruciales no solo para el desarrollo y la capacitación de los docentes, sino también para una educación integral a nivel individual y colectivo; gracias a esta relación, los alumnos tienen la oportunidad de aumentar sus conocimientos teóricos, desarrollar competencias y habilidades y sentirse listos para afrontar retos sociales, esto les posibilita alcanzar un alto nivel educativo; a su vez, la conexión entre la formación docente y el trato con los estudiantes en estas prácticas pedagógicas propicia un clima de innovación y creatividad.

La combinación de innovadoras prácticas pedagógicas con los avances en la educación ha suscitado un debate sobre sus efectos y resultados en diversos contextos, tanto locales como internacionales, a pesar de que las investigaciones revisadas subrayan las ventajas de estas prácticas, también se han identificado retos vinculados a las restricciones de esta integración debido a que los docentes y las autoridades competentes no cumplen con el rol que les corresponde, siguiendo las mismas políticas; esto obstaculiza la consideración de la innovación pedagógica como una herramienta para mejorar el éxito del proceso educativo; la falta de adecuada formación del profesorado y la implementación de estas prácticas novedosas., las cuales se ajustan a las particularidades concretas de los alumnos, los docentes, las entidades educativas y las comunidades en general.

Los estudios revisados subrayaron que es crucial enfrentar los desafíos pedagógicos y sociales que surgen en las instituciones educativas al combinar las dos variables de investigación para incrementar la producción de resultados más abundantes y de mayor calidad a lo largo del proceso docente, se enfatizó en la importancia de emplear métodos pedagógicos innovadores para crear un impacto positivo en la enseñanza, algo que se ha observado en esta revisión sistemática de la literatura; esto pone de relieve cuán relevante es fomentar prácticas pedagógicas novedosas, las cuales ejercen un efecto beneficioso sobre los resultados del proceso docente, con el objetivo de perfeccionar la formación del alumnado y del profesorado así como del contexto social.

El uso de métodos pedagógicos innovadores en la práctica docente tiene una serie de debilidades y ventajas que necesitan ser analizadas cuidadosamente en el ámbito estudiado, sin duda, la literatura consultada ha mostrado las ventajas y cómo estas pueden influir positivamente en determinados aspectos; las prácticas pedagógicas son las que garantizan el desempeño académico del alumnado, mientras que las estrategias didácticas del maestro se encargan de la calidad del conocimiento adquirido (Ripoll, 2021), se coincide con el autor porque las prácticas pedagógicas, que buscan directamente mejorar los resultados académicos, tienen en cuenta la innovación y el progreso de las competencias profesionales.

Las prácticas pedagógicas innovadoras, que pueden ocurrir en áreas de dirección o en instituciones educativas, requieren del uso de recursos y la participación conjunta, según Chen et al. (2020),

estas prácticas benefician tanto a los estudiantes como a los docentes o al personal administrativo. Según Avilés et al. (2023), los estudios analizados enfatizaron que, para lidiar con los desafíos pedagógicos y sociales que surgen en las instituciones educativas, es esencial utilizar métodos pedagógicos innovadores y combinar las dos variables de investigación, esto tiene como finalidad aumentar la cantidad y mejorar la calidad de los resultados educativos, esta revisión sistemática de la literatura ha revelado lo importante que es fomentar prácticas pedagógicas novedosas, ya que tienen un efecto positivo en los resultados del proceso docente, el objetivo es perfeccionar la formación tanto de alumnos como de profesores, así como del entorno social.

En este caso, se establecen acuerdos con el autor porque el aprendizaje tiene más protagonismo y peso si se utilizan estrategias como la gamificación y el aula invertida, esta conclusión estratégica concuerda con lo que sostiene Meza Villares et al. (2023), quienes consideran que la solución principal es incluir un acceso universal a la tecnología en las prácticas pedagógicas innovadoras, este aspecto es fundamental porque promueve sistemas de gestión del aprendizaje que integran tanto la comunicación como la tecnología y, naturalmente, adquiere un significado mayor, de acuerdo con la bibliografía analizada, existen criterios que determinan factores que pueden influir en las prácticas pedagógicas innovadoras y el aprendizaje de los estudiantes, estos factores abarcan desde los estímulos y el contexto social y grupal hasta las características individuales del profesor, como coinciden Bermúdez et al., (2021).

Conclusiones

En las bibliografías revisadas se destacó la importancia de implementar nuevas estrategias pedagógicas, como el aprendizaje basado en proyectos, la educación invertida y la gamificación, porque estos métodos mejoran significativamente el rendimiento académico de los estudiantes, además, a través del análisis de las fuentes se demostró que las tácticas innovadoras estimulan la colaboración y participación activa de los alumnos, lo cual genera un entorno dinámico para el aprendizaje que promueve la curiosidad y el compromiso; se observó que estas prácticas fomentan un aprendizaje activo y participativo, en el cual los estudiantes se involucran activamente con su proceso educativo, desarrollando habilidades colaborativas al trabajar en equipo y cultivando una mentalidad crítica.

Contribución de autoría (Taxonomía CRediT)

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

Ejemplo:

Autor 1: Conceptualización, Metodología, Redacción – borrador original.

Autor 2: Análisis formal, Validación, Redacción – revisión y edición.

Referencias

- Avilés Pacha, S. M., Romero Alarcón, J. B., Ordoñez León, M. M., León Solórzano, S. E., & Del Cadena Vásquez, A. C. (2023). Estrategias pedagógicas emergentes: Un análisis comparativo de enfoques efectivos en la educación del siglo XXI. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 2002–2022. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5454
- Bermúdez Pacheco, J. A., Rodríguez Zambrano, L. M., & Macías Cedeño, J. A. (2021). Modelo de estrategias de enseñanza para fortalecer el aprendizaje significativo en la educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5), 9247–9275. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.986
- Bond, M., Zawacki-Richter, O., & Nichols, M. (2020). Revisiting five decades of educational technology research. *British Journal of Educational Technology*, 51(6), 2002–2021. <https://doi.org/10.1111/bjet.13001>
- Cabrera Larreategui, S. Y., Rojas Yalta, E. M., Montenegro Torres, D., & López Regalado, O. (2021). El aula invertida en el aprendizaje de los estudiantes: Revisión sistemática. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (77), 152–168. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.77.1967>
- Ccoto Tacusi, T. F. (2023). Desempeño docente en la calidad educativa. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1361–1373. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.597>
- Cedeño Hidalgo, E. J., Vélez Mera, J. F., & Anchundia García, L. A. (2022). Educación, redes sociales y realidad educativa en Ecuador. *Código Científico Revista de Investigación*, 3(1), 45–59.

- Chen-Quesada, E., Cerdas-Montano, V., & Rosabal-Vitoria, S. (2020). Modelos de gestión pedagógica: Factores de participación, cambio e innovación en centros educativos. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1–29. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.16>
- Deroncele-Acosta, Á., Medina-Zuta, P., Goñi-Cruz, F. F., Montes-Castillo, M. M., Roman Cao, E., & Gallegos Santiago, E. (2021). Innovación educativa con TIC en universidades latinoamericanas. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(4), 7–26. <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.009>
- García-Peñalvo, F. J., Corell, A., Abella-García, V., & Grande, M. (2020). La innovación educativa en la educación superior: Metodologías activas y tecnologías digitales. *Campus Virtuales*, 9(1), 9–18.
- González-Monteagudo, J. (2020). Reivindicación de la innovación educativa. *Praxis Pedagógica*, 20(26), 1–5. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.20.26.2020.1-5>
- Márquez Peñaranda, C. G. (2023). Correspondencia entre prácticas pedagógicas y currículo: Revisión sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 7518–7537. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7503
- Martín-Párraga, L., Llorente-Cejudo, M. C., & Barroso-Osuna, J. (2023). Competencia digital docente: Estudio documental. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 75(4), 53–74. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2023.96306>
- Meza Cano, J. M., La Rosa Gómez, A., Rivera Baños, J., & González Santiago, E. (2019). Innovación educativa mediante Design Thinking y Game Thinking. *HAMUT'ay*, 5(2), 1–15. <https://doi.org/10.21503/hamu.v5i2.1617>
- Meza Villares, J. A., Pérez Martínez, R., & Castillo Zambrano, A. (2023). Gamificación y aprendizaje significativo en educación básica. *Revista Educación*, 47(2), 1–18.
- Montaño, J. C., Silva, P. A., & Andrade, M. J. (2023). Aprendizaje personalizado mediante plataformas digitales. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 22(1), 45–62.
- Opazo, M., Cifuentes, P., & Ortega, L. (2019). Innovación educativa y transformación pedagógica. *Revista Educación*, 43(2), 1–15.
- Prieto, A., Barbarroja, J., Álvarez, S., & Corell, A. (2021). Efectividad del aprendizaje activo en educación básica. *Educación XX1*, 24(1), 1–25. <https://doi.org/10.5944/educXX1.27077>

- Ripoll, O. (2021). Prácticas pedagógicas y desempeño académico. *Revista Electrónica Educare*, 25(1), 1–20.
- Ruiz, M., & Ríos, D. (2020). Innovación educativa y TIC: Retos contemporáneos. *Revista de Educación a Distancia*, 20(63), 1–18.
- Sánchez Gómez, M. C., Martín Cuadrado, A. M., & Mena Marcos, J. J. (2020). Educación virtual en América Latina: Desafíos y brechas. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 25–45.
- Schindler, L. A., et al. (2020). Computers in education: A meta-analysis. *Computers & Education*, 146, 103752. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103752>
- Suárez, J. M. (2023). Recursos educativos digitales abiertos y aprendizaje autónomo. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (66), 87–102.
- UNESCO. (2016). *Innovación educativa y tecnologías de la información*. UNESCO.
- UNESCO. (2021). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. UNESCO.
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2020). Systematic review of research on artificial intelligence applications in education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–27. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00217-3>

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

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

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

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

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

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

Resumen

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

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

Palabras clave:

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

Abstract

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

Keywords:

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

Introducción

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

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

El enfoque específico de esta revisión en la Educación General Básica (EGB) responde a un período formativo muy importante donde se consolidan las bases del conocimiento y se forma la actitud del estudiante hacia el aprendizaje (Bazantes y Guamán, 2024). Potenciar la motivación intrínseca en esta etapa es determinante para la trayectoria académica futura y para el desarrollo integral del estudiante. Por consiguiente, la necesidad de generar evidencia científica que valide la aplicación eficaz de estas estrategias en la EGB y que guíe las inversiones derivadas de la Agenda Digital ecuatoriana es ineludible. Una revisión sistemática rigurosa da el mecanismo de control de calidad necesario para contrastar las directrices de política con la evidencia empírica disponible. A pesar del reconocimiento institucional y el auge internacional del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) existen una brechas entre la promoción teórica de esta estrategia y la comprensión práctica de su eficacia en el contexto local específico de la Educación General Básica. La pregunta central

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

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

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

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

Sin embargo, persisten vacíos de conocimiento como son:

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

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

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

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

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

Los objetivos específicos son:

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

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

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

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

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

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

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

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

Materiales y Métodos

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

2.1. Diseño de investigación

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

2.2. Estrategia de búsqueda y criterios de elegibilidad

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

Tabla 1
Cadenas de búsquedas empleadas

Nº	Cadenas	Propósito
1	((("Educational game*" OR "Gamification" OR "Game-based learning") AND "Motivation" AND "Learning outcome*") AND ("Ecuador" OR "Basic Education"))	Variables centrales y delimitación geográfica o poblacional.
2	((("Juegos educativos" OR "Ludificación" OR "Aprendizaje basado en juegos") AND "Motivación" AND "Aprendizaje") AND ("Ecuador" OR "EGB"))	Refuerzo en idioma español y nivel educativo local.
3	"Gamification" AND "Primary school" AND "Learning" AND "2021-2025"	Enfoque en el nivel educativo específico (EGB/Primaria).
4	"Juegos educativos" AND "Ecuador" AND "EGB"	Búsqueda específica en bases de datos regionales y el contexto ecuatoriano.
5	"Educational Technology" AND "Digital Agenda Ecuador" AND "REDA"	Contextualización con políticas educativas y recursos digitales.
6	"Game Mechanics" AND "Self-determination Theory" AND "Academic performance"	Artículos centrados en el marco teórico de motivación y sus efectos.
7	"Gamification" AND "Cognitive Load Theory" AND "Primary Education"	Artículos que abordan el marco teórico cognitivo y eficiencia instruccional.
8	("ABJ" OR "Juego serio") AND ("Ecuador" OR "América Latina") AND "EGB"	Uso de acrónimos y sinónimos relevantes para la región.
9	("Digital games" AND "Learning outcomes") NOT "Higher Education"	Exclusión explícita del nivel universitario, que domina la literatura.
10	"Teacher training" AND "Educational Games" AND "Challenges"	Identificación de barreras de implementación y formación docente.

Fuente: Elaboración propia

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

2.3. Criterios de inclusión y exclusión

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

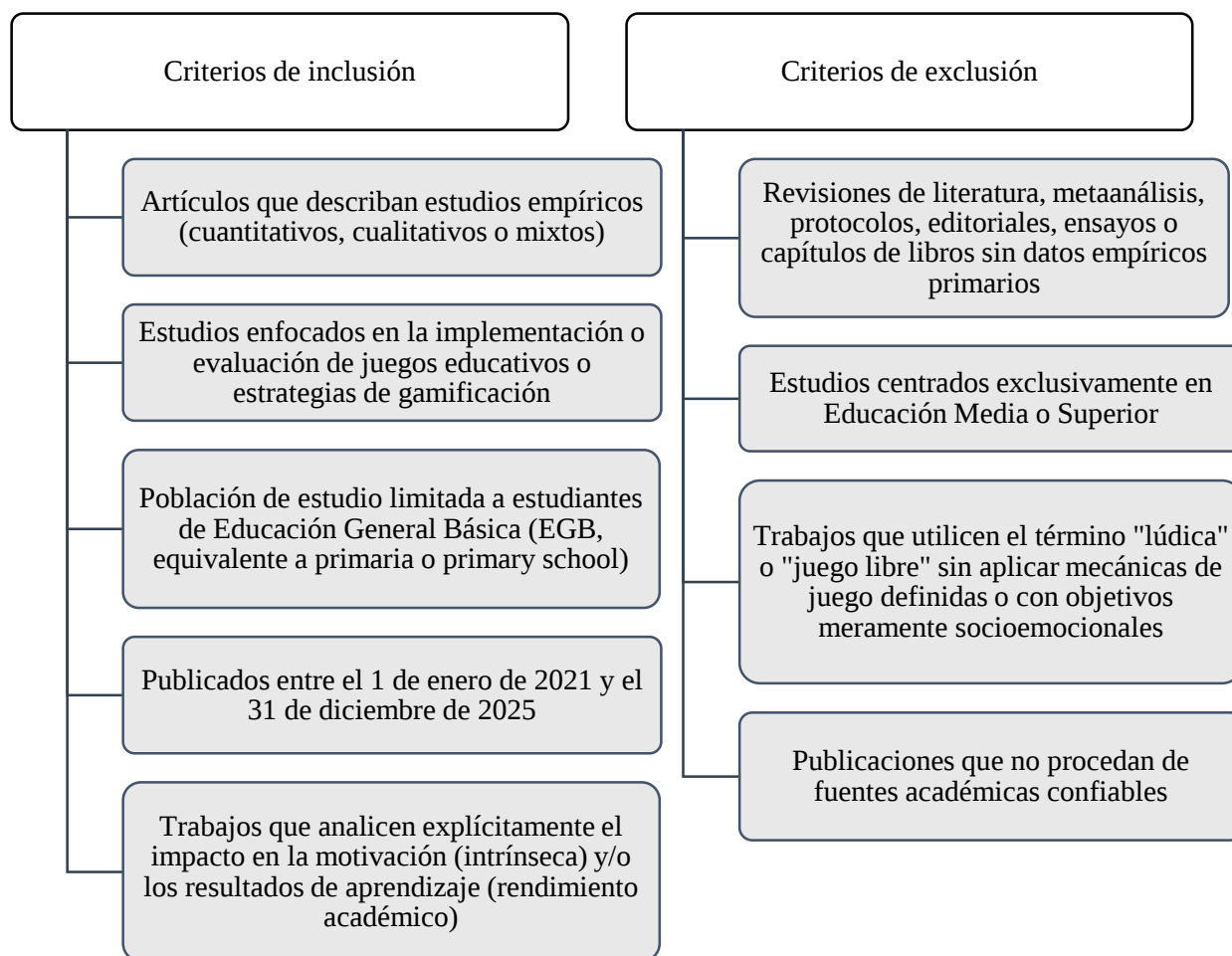


Fig. 1. Criterios de inclusión y exclusión utilizados

2.4. Análisis de los datos

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

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

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

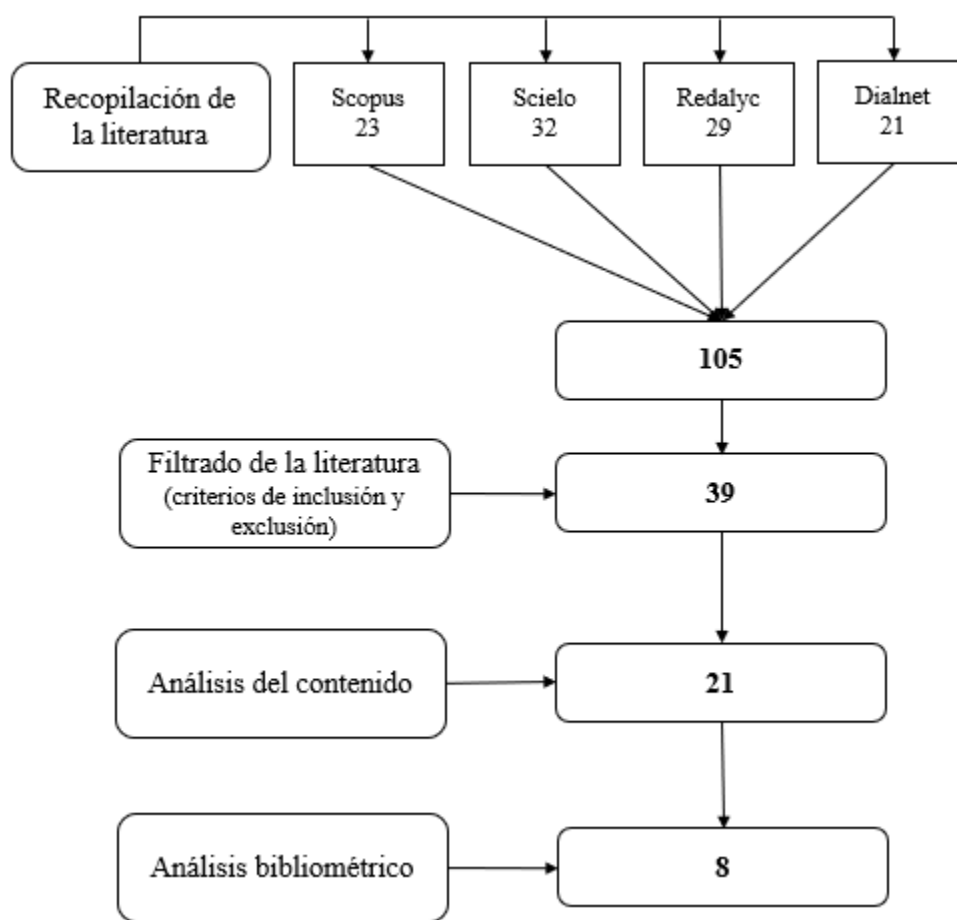


Fig. 2. *flujo PRISMA*

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

2.4. Consideraciones éticas

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

Resultados

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

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

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

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

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

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

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

3.2. Los enfoques metodológicos y el contexto ecuatoriano

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

3.3. Las herramientas lúdicas implementadas

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

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

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

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

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

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

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

Contribución de autoría (Taxonomía CRediT)

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

Ejemplo:

Autor 1: Conceptualización, Metodología, Redacción – borrador original.

Autor 2: Análisis formal, Validación, Redacción – revisión y edición.

Conclusiones

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

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

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

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

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

Referencias

- Atiencia, P., Mayorga, D., & Ñaguazo, S. (2024). Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos: Su Impacto en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales. *Saga*, 1(2), 1-20.
<https://revistasaga.org/index.php/saga/article/view/22>
- Bazantes, L., & Guamán, M. (2024). *La gamificación como estrategia para potenciar habilidades cognitivas y motivación intrínseca en estudiantes de quinto año de educación básica en la escuela de educación básica Luis Aurelio González de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, durante los*. [Tesis de maestría, Universidad Estatal de Bolívar], Repositorio Institucional de la Universidad Estatal de Bolívar.
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/BAZANTES%20GUILLEN%20LOURDES%20FERNANDA-GUAMANLEMA%20MARIA%20GABRIELA-final.pdf>
- D'Santiago, J. (2022). Gamification and game-based learning as strategies for teaching in the university context. *Pedag[ogical Constellations*, 1(1), 9-24.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.13509033>
- Estrada, J., & Balseca, R. (2025). La gamificación como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de educación básica media. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 5(1), 829-850. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v5i1.1163>
- Hinojoza, S. (2022). *Educational games as a strategy to strengthen motivation in students from Octavo año de Educación Básica from "Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Monseñor Leonidas Proaño" in city of Riobamba, Province of Chimborazo, during the Academic Period 2021-2022*.
- Mendoza, P., Quinteros, L., & Zambrano, J. (2024). Gamificación para desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes de Básica Superior Intensiva. *Revista Científica Multidisciplinaria SAPIENTIAE*, 7(14), 55-73.
<https://doi.org/10.56124/sapientiae.v7i14.0004>
- Ministerio de Educación. (2024, mayo 22). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2024-

- 00031-A. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/05/MINEDUC-MINEDUC-2024-00031-A.pdf>
- Pinta, C., Egas, P., & Vera, P. (2024). The use of gamification in formative assessment of vocabulary learning. *Revista Social Fronteriza*, 4(6), e506.
[https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(6\)506](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(6)506)
- Prieto, J. (2024). Cómo Evitar Efectos Negativos al Gamificar en Educación. Revisión. *REMIE*, 14(2), 244-266. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9650652>
- Quintana, N., Rodríguez, N., Quintana, M., Miranda, J., & Quintana, R. (2025). Aplicación de las estrategias de gamificación en el desarrollo de la memoria a largo plazo en niños de 6 a 8 años. *Revista Veritas de Difusão Científica*, 6(2), 2013-2041.
<https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i2.731>
- Ruano, J., Angulo, J., Anzules, E., & Maliza, I. (2025). Impacto de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de educación básica superior. *Ciencia Digital*, 9(2), 85-110. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v9i2.3374>
- Ruiz, M. (2018). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. [Tesis de pregrado, Universidad de Cantabria], Repositorio Institucional de la Universidad de Cantabria.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Sandoval, C. (2022). *Uso del efecto de auto-explicación como apoyo en el aprendizaje de la programación, aplicando la teoría de carga cognitiva*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Aguascalientes], Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma de Aguascalientes. <http://bdigital.dgse.uaa.mx:8080/xmlui/handle/11317/2299>
- Serna, E., & Serna, A. (2021). *Educación Siglo XXI*. Instituto Antioqueño de Investigación.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.4763316>
- Soto, S., Espinosa Cevallos, L., & Rojas Encalada, M. (2025). Studies on motivation and EFL teaching and learning in Ecuador. *Revista INVECOM*, 5(1), 1-23.
<http://www.revistainvecom.org>
- Stover, J., Bruno, F., Uriel, F., & Fernández, M. (2019). Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 14(2), 105-115. <https://www.redalyc.org/pdf/4835/483555396010.pdf>

- Valdés, R., López, V., & Jiménez, F. (2019). Inclusión educativa en relación con la cultura y la convivencia escolar. *Educación y Educadores*, 22(2), 187-211.
<https://doi.org/10.5294/edu.2019.22.2.2>
- Valero, J. (2019). *La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias*. Tesis para la obtención del título de grado en Pedagogía, Universitat de les Illes Balears, D de Pedagogía Aplicada y Psicología de la Educación.
- Vrcelj, A., Hoić, N., & Holenko, M. (2023). Use of gamification in primary and secondary education: A systematic literature review. *International Journal of Educational Methodology*, 9(1), 13-27. <https://doi.org/10.12973/ijem.9.1.13>
- Zambrano, M., & Solano, G. (2025). Gamificación con herramientas digitales para potenciar el aprendizaje y la motivación en el entorno educativo. *Revista Social Fronteriza*, 5(1), e620. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(1\)e620](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)e620)