

Entre la motivación y el conocimiento: una revisión sistemática del aprendizaje basado en juegos en la educación escolar

Alejandro Serra García, Vicente Gabarda Méndez, María Isabel Pardo Baldoví, Pablo Busó Alós

Resumen

El juego, en sus múltiples formas, ha sido reconocido como una herramienta didáctica eficaz para potenciar el aprendizaje en contextos educativos. En los últimos años, su integración en el aula mediante metodologías como el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) ha cobrado especial relevancia en la educación primaria y secundaria. Este artículo presenta una revisión sistemática de estudios recientes que analizan el impacto del ABJ en el proceso educativo. Los resultados muestran que el uso de juegos, tanto tradicionales como digitales, contribuye a mejorar la motivación, la participación activa del alumnado y el desarrollo de diversas competencias clave. Además, se identifican elementos comunes en las experiencias exitosas, como el diseño pedagógico adaptado, la contextualización de los contenidos y la implicación del profesorado. A pesar de los beneficios observados, persisten ciertos retos relacionados con la implementación práctica y la evaluación de los aprendizajes. Entre las conclusiones, se destaca el impacto positivo del ABJ en el rendimiento académico y en el fomento de habilidades transversales como la cooperación, el pensamiento crítico o la resolución de problemas, así como la importancia de una planificación didáctica cuidadosa para maximizar sus efectos.

Palabras-clave:

Aprendizaje basado en juegos; Infancia; Gamificación; Revisión Sistemática de Literatura.

Between motivation and knowledge: a systematic review of game-based learning in school education

Abstract: Play, in its multiple forms, has been recognised as an effective didactic tool to enhance learning in educational contexts. In recent years, its integration in the classroom through methodologies such as Game-Based Learning (GBL) has gained special relevance in primary and secondary education. This article presents a systematic review of recent studies that analyse the impact of GBL on the educational process. The results show that the use of games, both traditional and digital, contributes to improving motivation, active student participation and the development of various key competences. Moreover, common elements are identified in the successful experiences, such as the adapted pedagogical design, the contextualisation of the contents and the involvement of teachers. Despite the benefits observed, there are still some challenges related to the practical implementation and assessment of learning. Among the conclusions, we highlight the positive impact of GBL on academic performance and the promotion of transversal skills such as cooperation, critical thinking and problem solving, as well as the importance of careful didactic planning to maximise its effects.

Keywords: Early childhood; Gamification; Game-based learning; Systematic literature review.

Título do artigo em francês

Résumé: Le jeu, sous ses multiples formes, a été reconnu comme un outil didactique efficace pour améliorer l'apprentissage dans les contextes éducatifs. Ces dernières années, son intégration en classe par le biais de méthodologies telles que l'apprentissage par le jeu (GBL) a pris une importance particulière dans l'enseignement primaire et secondaire. Cet article présente une revue systématique des études récentes qui analysent l'impact de l'apprentissage par le jeu sur le processus éducatif. Les résultats montrent que l'utilisation de jeux, tant traditionnels que numériques, contribue à améliorer la motivation, la participation active des élèves et le développement de diverses compétences clés. En outre, des éléments communs sont identifiés dans les expériences réussies, tels que la conception pédagogique adaptée, la contextualisation des contenus et l'implication des enseignants. Malgré les avantages observés, certains défis liés à la mise en œuvre pratique et à l'évaluation de l'apprentissage persistent. Parmi les conclusions, nous soulignons l'impact positif de GBL sur les performances académiques et la promotion de compétences transversales telles que la coopération, la pensée critique et la résolution de problèmes, ainsi que l'importance d'une planification didactique minutieuse pour maximiser ses effets.

Mots-clés: Apprentissage par le jeu; Enfance; Gamification; Revue systématique de la littérature.

Entre a motivação e o conhecimento: uma revisão sistemática da aprendizagem baseada em jogos na educação escolar

Resumo: O jogo, nas suas múltiplas formas, tem sido reconhecido como uma ferramenta didática eficaz para potenciar a aprendizagem em contextos educativos. Nos últimos anos, a sua integração na sala de aula através de metodologias como a Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ) tem ganho especial relevância no ensino básico e secundário. Este artigo apresenta uma revisão sistemática de estudos recentes que analisam o impacto da ABJ no processo educativo. Os resultados mostram que a utilização de jogos, tanto tradicionais como digitais, contribui para melhorar a motivação, a participação ativa dos alunos e o desenvolvimento de várias competências-chave. Além disso, são identificados elementos comuns nas experiências bem-sucedidas, tais como a conceção pedagógica adaptada, a contextualização dos conteúdos e o envolvimento dos professores. Apesar dos benefícios observados, existem ainda alguns desafios relacionados com a implementação prática e a avaliação da aprendizagem. Entre as conclusões, destacamos o impacto positivo da ABJ no desempenho académico e na promoção de competências transversais como a cooperação, o pensamento crítico e a resolução de problemas, bem como a importância de um planeamento didático cuidado para maximizar os seus efeitos.

Palavras-chave: Aprendizagem baseada em jogos; Infância; Gamificação, Revisão sistemática da literatura.

Introducción

A lo largo de las últimas décadas, el juego se ha consolidado como un recurso y un principio didáctico fundamental en el ámbito educativo, especialmente en las etapas de educación infantil y primaria. Su valor reside no solo en su capacidad para entretener, sino también en su papel clave en el desarrollo cognitivo, social y emocional del alumnado, favoreciendo un aprendizaje significativo y contextualizado. Con la llegada de la era digital y la incorporación de las tecnologías a la vida cotidiana, los videojuegos y juegos digitales han emergido como alternativas pedagógicas con el potencial de conservar y ampliar las funciones educativas de los juegos tradicionales.

Desde una perspectiva sociocultural, Baquero (1996) recoge el enfoque de Vygotsky, quien consideraba el juego como la actividad central en la vida del niño, dotándolo de un valor expresivo, simbólico y elaborativo, más allá del simple ejercicio funcional. En esta línea, el juego se convierte en una herramienta privilegiada para fomentar la creatividad, la autonomía y la capacidad de resolver problemas en los entornos escolares.

En paralelo al uso tradicional del juego, ha cobrado especial relevancia en los últimos años el concepto de gamificación o ludificación, entendido como la aplicación de elementos propios del diseño de juegos en contextos no lúdicos. Miller (2013) subraya la capacidad de los juegos para influir en el comportamiento humano, lo que refuerza su potencial transformador en el ámbito educativo. Asimismo, la gamificación permite adaptar las estrategias de enseñanza a los diferentes estilos cognitivos de los estudiantes, potenciando su autoeficacia y motivación.

En cambio, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), también conocido como *Game-Based Learning* (GBL), es una metodología que utiliza el juego en su totalidad como medio para aprender. Su objetivo es promover el aprendizaje mediante la experiencia lúdica, permitiendo al alumnado explorar contenidos y conceptos mientras participa activamente en dinámicas de juego. Tal y como señalan Martín-Hierro y Pastor-Seller (2020), esta estrategia convierte al alumnado en protagonista de su propio proceso de aprendizaje, favoreciendo una comprensión más profunda y significativa. Durante el desarrollo del juego, o bien al finalizar la partida, el docente puede aprovechar para reflexionar con el alumnado sobre las dinámicas vividas y los contenidos trabajados, generando así espacios de análisis que refuerzan el conocimiento adquirido.

Ahora bien, ¿qué evidencias científicas existen sobre la efectividad del aprendizaje basado en juegos? ¿En qué contextos se ha implementado con éxito y qué elementos resultan claves en su diseño? En la literatura reciente pueden encontrarse experiencias y casos reales que muestran resultados positivos, tanto en términos de rendimiento académico como en el aumento de la motivación y el compromiso del alumnado (Camacho-Sánchez et al., 2022; Manzano-León et al., 2022). Sin embargo, también se

observan desafíos relacionados con su aplicación práctica, la formación del profesorado o la evaluación de los aprendizajes.

Numerosos estudios recientes han evidenciado los beneficios del ABJ en diferentes etapas educativas. Investigaciones como las de Cortinas y Torres (2024) destacan que el uso de juegos fomenta la motivación y la implicación del alumnado, además de facilitar el desarrollo de competencias clave como la colaboración, la resolución de problemas o el pensamiento crítico. Del mismo modo, Hernández-Rubio et al. (2023) y Moreno-Costa y Zabala-Vargas (2022) han demostrado cómo la implementación sistemática del aprendizaje basado en juegos puede mejorar el rendimiento académico en primaria. Estos resultados refuerzan la necesidad de seguir explorando metodologías activas que integren el juego en el diseño curricular y permitan transformar el rol del alumnado en el aula.

El presente artículo tiene como objetivo analizar, a través de una revisión sistemática de la literatura, la producción científica sobre el aprendizaje basado en juegos, identificando sus características principales, los resultados obtenidos y las tendencias actuales en su aplicación educativa. A través de esta revisión, se pretende aportar una visión global que oriente futuras investigaciones y prácticas docentes fundamentadas en el potencial educativo del juego.

Metodología

El estudio se centra en la realización de una revisión sistemática de la literatura científica alojada en bases de datos entre 2020 y 2025 sobre el aprendizaje basado en juegos y los resultados que presentan dichas propuestas de aprendizaje llevadas a cabo.

Para la revisión sistemática se han empleado las bases de datos Dialnet y Scopus. Se eligieron estas dos bases debido a su alta relevancia y accesibilidad en el ámbito educativo, así como su capacidad para ofrecer una muestra representativa y diversificada de los estudios relevantes para el tema de investigación. La elección de estas dos bases de datos se justifica, además, por su complementariedad en términos de cobertura lingüística y geográfica. Mientras Dialnet se enfoca en el ámbito hispanohablante, Scopus ofrece una cobertura internacional, lo que permite la integración de estudios de diversos países y lenguas. Esta combinación garantiza una revisión más equilibrada y representativa de los estudios sobre el ABJ, desde sus aplicaciones en España y América Latina hasta las experiencias internacionales más destacadas. Los descriptores utilizados para la búsqueda fueron "aprendizaje basado en juegos", "educación primaria", "educación secundaria", "infancia", "educación elemental" y "adolescencia*" combinadas con operadores booleanos OR/AND, en inglés y castellano para obtener una visión más global de la búsqueda. Los criterios de inclusión fueron: artículos científicos publicados en revistas con acceso libre al texto completo y publicados en español,

valenciano e inglés entre el año 2020 y el año 2025 (ambos incluidos). Los criterios de exclusión considerados fueron: investigaciones de carácter teórico como revisiones de literatura; publicaciones diferentes a artículos científicos como capítulos de libro, libros o tesis doctorales; publicaciones no comprendidas dentro del rango de tiempo seleccionado; documentos no disponibles a texto completo y en abierto; publicaciones en otros idiomas a los establecidos; y participantes distintos a población comprendida de las etapas educativas de primaria y secundaria.

Tabla 1.
Criterios aplicados para la selección de documentos

Criterios de inclusión	Tipología	Artículos científicos
	Disponibilidad	Acceso abierto y texto completo
	Tipo de estudio	Investigación empírica
	Participantes	Niños y niñas con edades comprendidas entre 6 y 15 años
	Fecha de publicación	2020-2025
	Idioma	Castellano, inglés o valenciano
Criterios de exclusión	Tipología	Capítulos de libro, actas de congresos, papers de conferencias...
	Disponibilidad	De pago, solo abstracts o sin acceso al texto completo
	Tipo de estudio	Artículos de revisión, teóricos, propuestas sin implementar
	Participantes	Cualquier otro tipo de participante
	Fecha de publicación	Anterior a 2020
	Idioma	Cualquier otro idioma

Fuente: elaboración propia.

El estudio se rige por las directrices PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) (Page et al., 2021), ampliamente utilizadas para revisiones sistemáticas y meta-análisis por su énfasis en la transparencia y reproducibilidad a lo largo de identificación, cribado, elegibilidad e inclusión. Bajo este marco, aplicamos una búsqueda, selección y evaluación rigurosas y estructuradas, lo que eleva la calidad del reporte y permite interpretar los resultados con mayor precisión.

El proceso de selección de estudios se realizó siguiendo los pasos establecidos por la metodología PRISMA, comenzando con una búsqueda exhaustiva en las bases de datos. Esta búsqueda inicial resultó en un total de 540 registros (de los cuales 184 correspondían a Dialnet y 356 a Scopus).

En la fase de identificación, se eliminaron 24 registros duplicados, quedando un total de 516 registros para el cribado inicial. Durante el cribado de títulos y resúmenes, se aplicaron los criterios de inclusión y exclusión, que implicaron la exclusión de 391 artículos que no cumplían con los criterios establecidos. Los principales motivos de exclusión en esta fase fueron la falta de relevancia en relación con el aprendizaje basado en juegos (ABJ), así como el no cumplimiento de los criterios de idioma, tipología o fecha de publicación. De esta manera, se seleccionaron 125 estudios que pasaron a la siguiente fase de evaluación.

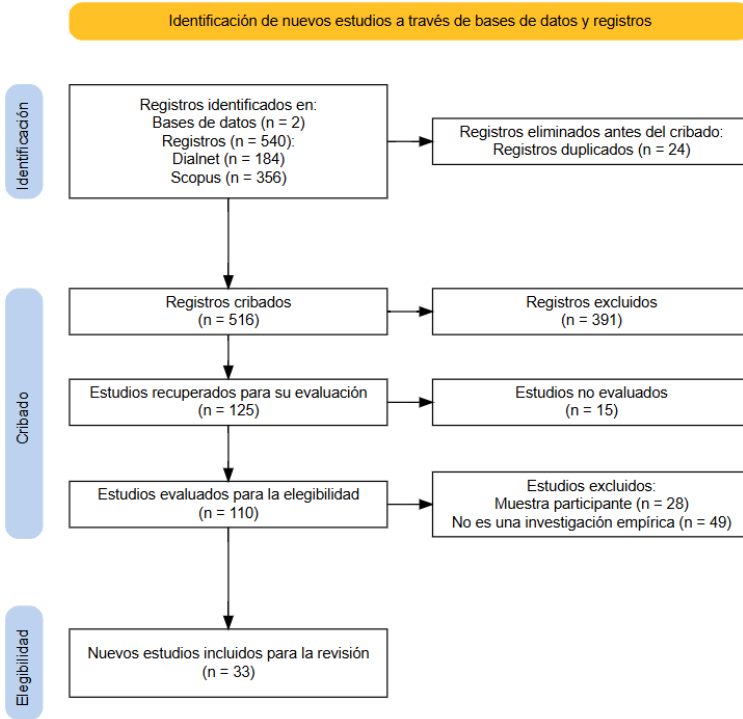
En la evaluación de elegibilidad, de los 125 estudios recuperados, 15 artículos fueron descartados después de una revisión más detallada de sus títulos y resúmenes, ya que no estaban directamente relacionados con el ABJ. Esto dejó 110 estudios para la revisión manual a texto completo.

En la última fase de evaluación, se excluyeron 28 estudios debido a que la muestra participante no incluía niños y niñas de entre 6 a 15 años, que era el grupo objetivo de esta revisión. Además, se descartaron 49 estudios porque no eran investigaciones empíricas, sino artículos de revisión, teóricos o estudios sin implementación real. Al final de este proceso, se incluyeron 33 estudios que cumplían todos los criterios de inclusión establecidos.

Este proceso de selección y exclusión de estudios está detallado en el diagrama de flujo PRISMA (Figura 1), el cual ilustra claramente cada fase de la revisión. Además, la Tabla 1 presenta un resumen de los criterios de inclusión y exclusión aplicados, proporcionando una visión completa del procedimiento seguido en la selección de los estudios incluidos en la revisión.

Figura 1.

Diagrama de búsqueda PRISMA para la identificación de bases de datos y registros



Fuente: elaboración propia a partir de Haddaway et al. (2022).

Resultados

Los 33 documentos seleccionados fueron analizados mediante un enfoque de análisis de contenido centrado en las características metodológicas, contextuales y los principales hallazgos de cada investigación. En este conjunto se observa una amplia diversidad en cuanto a objetivos, tipos de juegos empleados (tanto tradicionales como digitales), áreas curriculares implicadas y edades de los participantes, que abarcan desde los 6 hasta los 15 años. Esta heterogeneidad permite obtener una visión integral del alcance del aprendizaje basado en juegos (ABJ) en distintos escenarios educativos y facilita identificar tendencias comunes que trascienden las particularidades de cada estudio.

Dado el volumen y la variedad de la información recopilada, la Tabla 2 ha sido trasladada al Anexo I con el objetivo de facilitar su consulta detallada. Este material complementario recoge: autoría, año, muestra, contexto educativo, objetivos y resultados de cada intervención, y permite observar con mayor precisión los matices, similitudes y diferencias entre estudios.

En una primera aproximación, la mayoría de los trabajos coinciden en señalar mejoras en variables fundamentales del aprendizaje, como el compromiso, la atención sostenida y la participación activa. Estas mejoras se observan independientemente del área curricular, lo que refuerza la transversalidad del ABJ como estrategia pedagógica. Asimismo, los estudios comparativos muestran que las experiencias colaborativas tienden a ofrecer mayores beneficios que las individuales, ya que promueven la interacción entre iguales, la resolución conjunta de desafíos y la construcción colectiva del conocimiento. Este componente social resulta clave para entender por qué determinadas intervenciones basadas en juegos presentan impactos especialmente significativos.

Además de estos resultados generales, múltiples investigaciones abordan dimensiones emocionales, destacando reducciones en la ansiedad (particularmente en asignaturas percibidas como difíciles, como matemáticas), incrementos en la autoestima y una mayor disposición hacia el aprendizaje. Estos efectos positivos no solo complementan las mejoras cognitivas, sino que también contribuyen a generar un contexto de aula más seguro y motivador. En algunos casos, se reporta que el ABJ mejora la convivencia escolar al disminuir comportamientos disruptivos y fomentar actitudes de apoyo mutuo, lo cual tiene implicaciones relevantes para el bienestar del alumnado y la dinámica de los grupos de clase.

A partir de esta base, se aprecia un incremento constante de investigaciones en los últimos años, lo cual evidencia el creciente interés de la comunidad científica por explorar las posibilidades del ABJ. Aunque los estudios se desarrollan en contextos y niveles educativos diversos, la mayoría se concentra en educación primaria y secundaria, etapa en la cual se registra una alta receptividad hacia las metodologías activas. La variabilidad en los diseños metodológicos (desde estudios cuasi-experimentales hasta propuestas de intervención) enriquece el panorama y permite valorar el impacto del ABJ desde múltiples perspectivas.

En cuanto a las finalidades de los estudios, es posible estructurar la producción científica en tres líneas principales. La primera, centrada en la evaluación de intervenciones, es la más extensa y proporciona un marco sólido para determinar la efectividad del ABJ en la práctica educativa. La segunda línea incluye trabajos orientados al diseño o implementación de recursos y herramientas basadas en juegos, lo que aporta innovaciones que amplían el repertorio metodológico disponible. Finalmente, una tercera línea aborda el análisis de enfoques y metodologías, aportando marcos conceptuales

que sustentan la integración del juego en la enseñanza. Esta clasificación permite comprender de manera más precisa el papel que desempeña el ABJ en diferentes fases del desarrollo didáctico.

En relación con los resultados específicos de aprendizaje, se documentan mejoras destacadas en áreas tan diversas como matemáticas, ciencias, lectura, alfabetización digital y pensamiento lógico. Este impacto positivo se observa tanto en contenidos conceptuales como procedimentales, así como en habilidades más transversales, como el razonamiento, la creatividad o la capacidad de análisis. De hecho, algunas intervenciones muestran mejoras cuantificables en el rendimiento académico mediante pruebas pretest y posttest, lo que refuerza empíricamente la eficacia del ABJ como estrategia para potenciar la comprensión de contenidos.

No obstante, es importante destacar que los beneficios no se limitan al plano académico. En ámbitos socioemocionales, el ABJ contribuye a reforzar la autoconfianza, el sentido de pertenencia y la disposición a participar, especialmente en alumnado vulnerable o con dificultades previas. Estos resultados sugieren que el ABJ tiene un efecto compensador, al favorecer que estudiantes que habitualmente muestran menos implicación adopten roles más activos y participativos en situaciones de aprendizaje lúdicas.

A pesar de esta tendencia general, un estudio aislado (Bereczki et. al, 2024) no encontró diferencias significativas en el rendimiento académico respecto a metodologías tradicionales. Este hallazgo pone de manifiesto la importancia de considerar la calidad del diseño pedagógico, la alineación entre el juego y los objetivos de aprendizaje, y el papel del docente como mediador durante la actividad. Estas variables, cuando no están adecuadamente integradas, pueden limitar la magnitud del impacto del ABJ, recordando que su efectividad no depende únicamente del uso del juego, sino también de su coherencia metodológica.

Al analizar el tipo de juego empleado, se observa que tanto los juegos tradicionales como los digitales presentan beneficios, aunque cada uno aporta ventajas particulares. Los juegos digitales suelen ofrecer retroalimentación inmediata, adaptabilidad de niveles, ambientes simulados y una mayor personalización del aprendizaje, lo que favorece la autonomía del estudiante y permite atender a distintas necesidades educativas. Por su parte, los juegos tradicionales fomentan dinámicas cooperativas más explícitas, interacción cara a cara y experiencias vivenciales que fortalecen el desarrollo socioemocional. Esta complementariedad sugiere que no existe un único tipo de juego óptimo, sino que la elección debe basarse en los objetivos educativos, el contexto y el perfil del alumnado.

Conclusiones

El análisis realizado ha permitido obtener una visión global del estado actual del aprendizaje basado en juegos (ABJ) en las etapas de educación primaria y secundaria, ofreciendo una lectura integrada de los objetivos y resultados de los estudios revisados. A partir de la síntesis de las evidencias disponibles, se observa que el ABJ constituye una metodología con un impacto positivo y consistente en diversos ámbitos del proceso educativo, aportando tanto beneficios académicos como motivacionales, emocionales y sociales.

En términos generales, los resultados de esta revisión sistemática evidencian una tendencia sólida hacia la efectividad del ABJ como estrategia metodológica. La mayor parte de las investigaciones analizadas reporta mejoras en variables clave como la motivación del alumnado, su implicación en las actividades escolares y el desarrollo de competencias transversales. Asimismo, estas mejoras se muestran especialmente relevantes en disciplinas como matemáticas, ciencias, alfabetización y enseñanza de lenguas extranjeras, donde la incorporación de dinámicas lúdicas favorece una mayor comprensión, participación y retención del aprendizaje. Estos hallazgos coinciden con la literatura previa y consolidan el valor del ABJ como herramienta pedagógica que promueve un aprendizaje más activo, significativo y orientado a la participación.

Asimismo, los beneficios del ABJ no se restringen a los contextos formales dentro del aula, sino que también se extienden a espacios no convencionales, como programas de refuerzo educativo, actividades complementarias o propuestas comunitarias. En dichos ámbitos, se constata un impacto positivo tanto en el rendimiento académico como en el interés por aprender. Además, los resultados revelan que el tipo de juego utilizado (tradicional o digital) no determina únicamente la efectividad, sino que esta depende en mayor medida de la coherencia pedagógica, la adecuación del diseño didáctico y la contextualización de la propuesta. En consecuencia, las intervenciones mejor planificadas y alineadas con los objetivos curriculares tienden a mostrar resultados más sólidos.

Los resultados obtenidos se corresponden con estudios previos como los de Utami y Crescenzi-Lanna (2024), Zabala-Vargas et al. (2020) y Armijos et al. (2024), que también han puesto de manifiesto el impacto positivo del juego (en sus variantes digitales y no digitales) sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta coincidencia refuerza la consistencia de las evidencias y subraya la pertinencia de seguir investigando el ABJ como estrategia consolidada en el ámbito educativo.

No obstante, esta revisión también presenta limitaciones. La selección de bases de datos, centrada exclusivamente en Dialnet y Scopus, puede haber reducido el alcance y la diversidad de los estudios incluidos, dejando fuera investigaciones recogidas en bases como Web of Science o ERIC. Del mismo modo, el hecho de que la revisión se centre

únicamente en estudiantes de educación primaria y secundaria limita la extrapolación de los resultados a otros niveles, como la educación infantil, el bachillerato o la formación docente, donde el ABJ también se está aplicando con resultados significativos.

A pesar de estas limitaciones, los hallazgos obtenidos permiten reafirmar los beneficios asociados al uso del ABJ en el ámbito educativo. Esta metodología favorece de manera consistente la motivación, el compromiso y el interés del alumnado, generando entornos de aprendizaje más dinámicos y participativos. Además, numerosos estudios evidencian mejoras concretas en el rendimiento académico, especialmente en áreas fundamentales del currículo, así como avances en competencias transversales como la cooperación, el pensamiento crítico, la resolución de problemas o la expresión emocional. La versatilidad del ABJ, aplicable en contextos escolares y extraescolares y mediante múltiples formatos (desde juegos tradicionales hasta experiencias digitales interactivas), refuerza su valor pedagógico y su capacidad de adaptación a distintas necesidades y características del alumnado.

Por tanto, los resultados permiten concluir que el aprendizaje basado en juegos constituye una estrategia pedagógica versátil, eficaz y con un alto potencial de impacto. Su efectividad se maximiza cuando las actividades lúdicas se diseñan con intencionalidad didáctica, se integran de manera coherente en la secuencia de aprendizaje y se ajustan a las necesidades reales del contexto educativo. De esta manera, el ABJ se posiciona como un recurso capaz de mejorar la calidad del aprendizaje y contribuir al desarrollo integral del alumnado.

En cuanto a futuras líneas de investigación, sería pertinente profundizar en el papel del docente en la planificación, gestión y mediación del ABJ, así como en el impacto a largo plazo de estas propuestas en el desarrollo de competencias clave. Resulta especialmente relevante explorar cómo integrar el ABJ de manera sostenible dentro del currículo escolar, atendiendo a distintos estilos de aprendizaje, niveles de rendimiento y realidades socioculturales. Asimismo, convendría ampliar el estudio de propuestas híbridas que combinen juegos analógicos y digitales, así como avanzar en el diseño de herramientas de evaluación que permitan medir de forma rigurosa los aprendizajes derivados de experiencias lúdicas.

Referencias

- *Abraham, O., & McCarthy, T. J. (2024). An Introduction to the OutSMART Cancer Serious Game: Current and Future Directions. *JMIR Cancer*, *10*, e56168. <https://doi.org/10.2196/56168>
- *Alipova, A., Turganbayeva, A., Alimzhanova, L., Savelyeva, V., & Malybayev, R. (2024). Evaluating the Effectiveness of Gaming Practices in Enhancing Computer Science Terminology Learning among Primary School Students. *International Journal of Information and Education Technology*, *14*(6), 865–875. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.6.2112>

- *Arastoopour Irgens, G., Bailey, C., Famaye, T., & Behboudi, A. (2024). User experience testing and co-designing a digital game for broadening participation in computing with and for elementary school children. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 42, 100699. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100699>
- Armijos, P. A. A., Capa, D. I. M., Jordan, S. V. I., & Illescas, J. A. T. (2024). Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos: Su Impacto en el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales. *SAGA: Revista Científica Multidisciplinar*, 1(4), 178-187. <https://doi.org/10.63415/saga.v1i4>
- *Azhar, S. A. F. J., & Jalil, H. A. (2022). Comparison of Individual and Collaborative Game-Based Learning Using Tablet In Improving Students' Knowledge In Primary Classroom Environment. *Asian Journal of University Education*, 18(1), 205–216. <https://doi.org/10.24191/ajue.v18i1.17188>
- Baquero, R. (1996). *Vigotsky y el aprendizaje escolar* (Vol. 4). Aique.
- *Berezki, E. O., Takacs, Z. K., Richey, J. E., Nguyen, H. A., Mogessie, M., & McLaren, B. M. (2024). Mindfulness in a digital math learning game: Insights from two randomized controlled trials. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(4), 1567–1590. <https://doi.org/10.1111/jcal.12971>
- *Bouziid, T., Kaddari, F., Darhmaoui, H., & Bouziid, E. G. (2021). Enhancing math-class experience throughout digital game-based learning, the case of moroccan elementary public schools. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 13(5), 1-13. <https://doi.org/10.5815/ijmecs.2021.05.01>
- Camacho-Sánchez, R., Rillo-Albert, A., & Lavega-Burgués, P. (2022). Gamified Digital Game-Based Learning as a Pedagogical Strategy: Student Academic Performance and Motivation. *Applied Sciences*, 12(21), 11214. <https://doi.org/10.3390/app122111214>
- *Cantero Cortinas, S., & Reyes Torres, A. (2024). Desarrollo de la alfabetización a través del aprendizaje basado en juegos y la gamificación en la clase de inglés como lengua extranjera en educación primaria. *DIGILEC: Revista Internacional de Lenguas y Culturas*, 11, 240–268. <https://doi.org/10.17979/digilec.2024.11.11176>
- *Chaves-Yuste, B. (2023). Active methodologies for grammatical errors treatment in the EFL classroom. *Bellaterra Journal of Teaching and Learning Language and Literature*, 16(4), e1197. <https://doi.org/10.5565/rev/jtl3.1197>
- *Cuevas, J., Díez-Canseco, D., Alfaro, P., Rosa-Cintas, S., Andreu, J. M., Francisco Baeza, J., Benavente, D., Cañaveras, J. C., Corbí, H., Delgado, J., Giannetti, A., Rojas, I. M., Medina Cascales, I., & Peral, J. (2020). Geoyincana Alicante: pruebas de destreza e ingenio al aire libre para el aprendizaje de la Geología. *Enseñanza de las ciencias de la tierra: Revista de la Asociación Española para la Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 38-49.
- *Fernández-Oliveras, A., Espigares-Gámez, M. J., & Oliveras, M. L. (2021). Implementation of a playful microproject based on traditional games for working on mathematical and scientific content. *Education Sciences*, 11(10), 624. <https://doi.org/10.3390/educsci11100624>
- *Ferrer, L. M., Duque, I. D., & Vinyoles, A. A. (2024). Ecosistemas: Una experiència d'aprenentatge basat en el joc a primer cicle. *Ciències: revista del professorat de ciències de Primària i Secundària*, (48), 48-57. <https://doi.org/10.5565/rev/ciencias.517>

- *García-Tudela, P. A., Solano-Fernández, I. M., & Sánchez-Vera, M. D. M. (2020). Análisis de una Escape Room Educativa en Clase de Matemáticas de Educación Primaria. *Journal of Research in Mathematics Education*, 9(3), 273. <https://doi.org/10.17583/redimat.2020.4437>
- *Gauthier, A., Porayska-Pomsta, K., Dumontheil, I., Mayer, S., & Mareschal, D. (2022). Manipulating Interface Design Features Affects Children's Stop-And-Think Behaviours in a Counterintuitive-Problem Game. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 29(2), 12. <https://doi.org/10.1145/3485168>
- *Gil-Espinosa, F.J., Merino-Marbán, R. & Mayorga-Vega, D. (2020). Aplicación móvil Endomondo para promocionar la actividad física en estudiantes de educación secundaria. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 15(46), 465-473. <https://doi.org/10.12800/ccd.v15i46.1597>
- *Gómez Muñoz, V., & García Andres, J. (2022). ¿Aprendizaje basado en juegos? "Catedral 1221" como ejemplo práctico. *Clio*, 48, 70–91. https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2022487292
- *González-Lara, A., & Delgado-Algarra, E. J. (2022). El uso de la realidad virtual y los videojuegos para el aprendizaje de las civilizaciones griega, egipcia y vikinga en el aula. *Clio*, 48, 182-204. https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2022487263
- *Guijarro Serrano, C., & Robles Moral, F. J. (2024). Los Terremotos a través de un Escape Room Educativo para 4º ESO. *Didáctica de Las Ciencias Experimentales y Sociales*, 46, 157–174. <https://doi.org/10.7203/dces.46.27908>
- Haddaway, N. R., Page, M. J., Pritchard, C. C., & McGuinness, L. A. (2022). PRISMA2020: An R package and Shiny app for producing PRISMA 2020-compliant flow diagrams, with interactivity for optimised digital transparency and Open Synthesis. *Campbell Systematic Reviews*, 18, e1230. <https://doi.org/10.1002/cl2.1230>
- Hernández, A. F. V., Padilla, D. S. B., & Newball, A. A. N. (2024). Videogames and open feedback systems to enhance probabilistic reasoning and engagement. *International Journal of Serious Games*, 11(1), 3-24. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v11i1.656>
- Hernández-Rubio, J. A.; García-Martínez, S.; Olaya-Cuartero, J.; Ferriz-Valero, A. (2023). Acropolis: Una propuesta de aprendizaje basado en juegos en Educación Física para una mayor motivación y rendimiento académico. *Journal of Sport and Health Research*. 15(1), 151-166. <https://doi.org/10.58727/jshr.88813>
- *Herreros, D., & Sanz, M. T. (2020). Estadística en educación primaria a través del aprendizaje basado en juegos. *Matemáticas, Educación y Sociedad*, 3(1), 33–47.
- *Heß, J., Karageorgos, P., Müller, B., Riedmann, A., Schaper, P., Lugin, B., & Richter, T. (2024). Improving word reading skills of low-skilled readers: An intervention combining a syllable-based approach with digital game-based features. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(5), 2306-2324. <https://doi.org/10.1111/jcal.13021>
- *Holz, H., Ninaus, M., Beuttler, B., Brandelik, K., & Meurers, D. (2023). A Digital Game-Based Training Improves Spelling in German Primary School Children-A Randomized Controlled Field Trial. *Learning and Instruction*, 87, 101771, <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2023.101771>

- *Janković, A., & Lambić, D. (2022). The effect of game-based learning via Kahoot and Quizizz on the academic achievement of third grade primary school students. *Journal of Baltic Science Education*, 21(2), 224. <https://doi.org/10.33225/jbse/22.21.224>
- *Keller, C., Döring, A. K., & Makarova, E. (2023). Factors Influencing the Effectiveness of Serious Gaming in the Field of Vocational Orientation. *Education Sciences*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.3390/educsci13010016>
- *Lamonedá Prieto, J., & Flores Aguilar, G. (2022). Aprendizaje basado en juegos para la evaluación inicial en educación física en adolescentes españoles. *Retos*, 46, 683–693. <https://doi.org/10.47197/retos.v46.94561>
- Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Aguilar-Parra, J. M., Fernández-Campoy, J. M., Trigueros, R., & Martínez-Martínez, A. M. (2022). Juega y aprende: influencia de la gamificación y aprendizaje basado en juego en los procesos lectores de alumnado de secundaria. *Revista de Psicodidáctica*, 27(1), 38-46. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2021.07.001>
- *Martín Hierro, L., y Pastor Seller, E. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. *Revista Prisma Social*, (30), 88–114.
- *Martínez Carmona, M., & López Banet, L. (2021). Unidad didáctica sobre los cambios químicos que intervienen en el efecto invernadero. *Ápice. Revista de Educación Científica*, 5(2), 71–85. <https://doi.org/10.17979/arec.2021.5.2.7997>
- *Merino-Campos, C., del-Castillo, H., & Medina-Merodio, J. A. (2023). Factors affecting the Acceptance of Video Games as a Tool to improve students' academic performance in Physical Education. *Education and Information Technologies*, 28(5), 5717-5737. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11295-y>
- Miller, C. (2013). The gamification of education. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 40, 196-200.
- Moreno-Acosta, Jairo, y Zabala-Vargas, Sergio A. (2022). Efecto sobre la motivación y el rendimiento académico al aplicar aprendizaje basado en juegos en la enseñanza de las redes definidas por software. *Formación universitaria*, 15(4), 81-94. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062022000400081>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., McGuinness, L. A., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. Declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas. *Revista española de cardiología (English ed.)*, 74(9), 790–799. <https://doi.org/10.1016/j.rec.2021.07.010>
- *Pynnönen, L., Hietajärvi, L., Kumpulainen, K., & Lipponen, L. (2022). Overcoming illiteracy through game-based learning in refugee camps and urban slums. *Computers and Education Open*, 3, 100113. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100113>
- *Revuelta Domínguez, F.-I., Guerra-Antequera, J., Antequera-Barroso, J.-A., & Pedrera-Rodríguez, M.-I. (2023). Exploring the Impact of the Video Game Monité on Exogenous Factors and Resilience

- against Bullying in Primary Education Students. *Education Sciences*, 13(8), 814. <https://doi.org/10.3390/educsci13080814>
- *Sun, L., Ruokamo, H., Siklander, P., Li, B., & Devlin, K. (2021). Primary school students' perceptions of scaffolding in digital game-based learning in mathematics. *Learning, Culture and Social Interaction*, 28, 100457. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2020.100457>
- *Torralba-Burrial, A., & Dopico, E. (2023). Promoting the Sustainability of Artisanal Fishing through Environmental Education with Game-Based Learning. *Sustainability*, 15(17), 12905. <https://doi.org/10.3390/su151712905>
- Utami, A., & Crescenzi-Lanna, L. (2024). Una Revisión Sistemática del Juego Digital y el Aprendizaje basado en Juegos en la Educación Infantil. En Ó.Flores y T. Hernández (Coords.), *Conectados y conscientes: pantallas, educación y salud* (pp. 59-70). Dykinson S.L.
- *Wang, K., Liu, P., Zhang, J., Zhong, J., Luo, X., Huang, J., & Zheng, Y. (2023). Effects of Digital Game-Based Learning on Students' Cyber Wellness Literacy, Learning Motivations, and Engagement. *Sustainability*, 15(7), 5716. <https://doi.org/10.3390/su15075716>
- Zabala-Vargas, Sergio A., Ardila-Segovia, Dayan A., García-Mora, Lewis H., & Benito-Crosetti, Bárbara L. de. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. *Formación universitaria*, 13(1), 13-26. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000100013>
- *Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2024). Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10(1), e23490. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>

Alejandro Serra García

Universitat de València y AIJU-Instituto Tecnológico de Productos Infantiles y Ocio, València, España
ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-5920-2929>
Email: asegar5@alumni.uv.es

Vicente Gabarda Méndez

Universitat de València, València, España
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6159-5173>
Email: vicente.gabarda@uv.es

María Isabel Pardo Baldoví

Universitat de València, València, España
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8630-0818>
Email: misabel.pardo@uv.es

Pablo Busó Alós

AIJU-Instituto Tecnológico de Productos Infantiles y Ocio, València, España

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8034-2729>

Email: pablobuso@aiju.es

Data de submissão: junho 2025

Data de avaliação: julho 2025

Data de publicação: dezembro 2025

Tabla 2.

Investigaciones, variables y análisis de estudios aceptados. Categorización de resultados

Año	Autoría	Contexto	Muestra	Finalidad del estudio	Resultados
2020	García-Tudela, P.A., Solano-Fernández, I.M. y Sánchez-Vera, M.	España	24 niños y niñas de 8 a 9 años (Educación primaria)	Analizar las consecuencias de implementar una habitación de escape educativa en el aprendizaje del cálculo en una clase de matemáticas de educación primaria	La implementación del escape room educativa generó una alta motivación y participación activa entre los estudiantes, mostrando un interés significativo por la actividad.
2020	Gil-Espinosa, F.J., Merino-Marbán, R. y Mayorga-Vega, D.	España	138 niños y niñas de 14 a 16 años (Educación secundaria)	Analizar el efecto de la utilización de la app móvil Endomondo en la asignatura de Educación Física, enfocándose en la participación y el aumento de la actividad física (AF) entre los estudiantes	Los estudiantes de cuarto curso recorrieron una distancia significativamente mayor y una proporción mayor alcanzó el reto individual de 37.
2020	Cuevas, J., Díez-Canseco, D., Alfaro, P., Rosa-Cintas, S., Andreu, J.M., Baeza, J.F., Benavente, D., Cañaveras, J.C., Corbí, H., Delgado, J., Giannetti, A., Martín, I., Medina, I. y Peral, J.	España	87 niños y niñas de 15 a 16 años (Educación secundaria)	Evaluar la efectividad de una actividad educativa basada en juegos para enseñar conceptos geológicos a estudiantes de secundaria	La metodología de aprendizaje basado en juegos utilizada en la Geoyincana-Alicante ha mejorado efectivamente el aprendizaje de la geología.
2020	Herreros, D. y Sanz, M.T.	España	17 niños y niñas de 10 a 11 años (Educación primaria)	Evaluar las ventajas del aprendizaje a través del juego (GBL) en comparación con el modelo didáctico tradicional en un grupo de alumnos de 11 a 12 años	Los resultados muestran una mejora significativa en el rendimiento de los alumnos tras la intervención con GBL, evidenciada por un aumento en la media del posttest (7,25) en comparación con el pretest (1,372).

2020	Martín, L., y Pastor, E.	España	49 niños y niñas de 6 a 12 años (Educación primaria)	Analizar si el aprendizaje basado en el juego, implementado en grupos de refuerzo educativo y ludotecas, favorece el rendimiento académico, el desarrollo de habilidades sociales, la convivencia positiva en el aula y la resolución pacífica de conflictos en contextos comunitarios vulnerables	El aprendizaje basado en el juego motiva a los estudiantes, despierta su interés por el aprendizaje y mejora su rendimiento académico, especialmente en matemáticas y lenguaje.
2020	Alipova A.; Turganbayeva A.; Alimzhanova L.; Savelyeva V.; Malybayev R.	Islas Fiji	60 niños y niñas de 10 a 12 años (Educación primaria)	Investigar la efectividad del Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) en mejorar la memorización de la terminología de la informática y la motivación entre los estudiantes de primaria	Los estudiantes en el Grupo Experimental (EG), que aprendieron a través del Aprendizaje Basado en Juegos (GBL), mostraron habilidades de memorización y niveles de motivación significativamente más altos en comparación con el Grupo de Control (CG), que fue enseñado con métodos tradicionales.
2021	Martínez Carmona, M. y López Banet, L.	España	Niños y niñas de 13 a 14 años (Educación secundaria)	Diseñar una propuesta educativa para estudiantes de segundo y tercer curso de la ESO que facilite la comprensión del modelo de cambio químico, especialmente en el contexto del efecto invernadero y el cambio climático	La propuesta educativa mejoró significativamente el aprendizaje de los estudiantes, quienes valoraron positivamente las actividades basadas en indagación y modelización.
2021	Fernández-Oliveras A.; Espigares-Gómez M.J.; Oliveras M.L.	España	32 niños y niñas de 7 a 12 años (Educación primaria)	Diseñar, crear e implementar actividades basadas en juegos tradicionales seleccionados, con el fin de movilizar contenido matemático y científico en los jugadores	Los juegos tradicionales pueden ser herramientas efectivas para enseñar conceptos matemáticos y científicos.
2021	Sun L.; Ruokamo H.; Siklander P.; Li B.; Devlin K.	Estados Unidos	141 niños y niñas de 9 a 11 años (Educación primaria)	Capturar la experiencia de la enseñanza mediante el uso de estrategias de andamiaje por parte de los profesores en un entorno de aprendizaje basado en juegos digitales en aulas de matemáticas de primaria	Las estrategias de andamiaje utilizadas por los profesores mejoraron significativamente la participación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje de matemáticas.

2021	Bouzid T.; Kaddari F.; Darhmaoui H.; Bouzid E.G.	Marruecos	196 niños y niñas de 10 a 12 años (Educación primaria)	Investigar el impacto del aprendizaje basado en juegos digitales (DGBL) en la disminución de la ansiedad matemática y la mejora de la experiencia en el aula de matemáticas para estudiantes de escuelas públicas elementales en Marruecos	El uso de un juego educativo de matemáticas en aulas de educación primaria en Marruecos resultó en una reducción significativa de la ansiedad matemática, así como en un aumento del compromiso y la motivación de los estudiantes.
2022	Pynnönen L.; Hietajärvi L.; Kumpulainen K.; Lipponen L.	Bangladesh y Pakistán	359 niños y niñas de 5 a 8 años (Educación primaria)	Evaluar el impacto de un juego digital basado en tablets en las habilidades de lectura de niños jóvenes que no asisten a la escuela	El grupo de intervención mostró un progreso significativo en tareas clave como sonidos de letras y memorización de rimas, con efectos positivos en las puntuaciones de EGRA.
2022	Gauthier A.; Porayska-Pomsta K.; Dumontheil I.; Mayer S.; Mareschal D.	Chile	45 niños y niñas de 6 a 7 años (Educación primaria)	Determinar cómo diversas características de la interacción humano-computadora (HCI) influyen en el comportamiento de "Stop & Think" (S&T) de los niños y cómo estas conductas se relacionan con su precisión en actividades de aprendizaje	El tiempo dedicado a la mecánica de "Stop & Think" (S&T) se relacionó significativamente con el rendimiento en problemas de ciencia, sugiriendo que podría ser un buen indicador de pensamiento reflexivo.
2022	González-Lara, A. y Delgado-Algarra, E.J.	España	Niños y niñas de 11 a 12 años (Educación primaria)	Implementar un proyecto educativo que fomente el aprendizaje activo y la colaboración entre los estudiantes a través de la gamificación y el uso de herramientas digitales	Los estudiantes lograron cumplir con los objetivos de aprendizaje propuestos, evidenciando un alto nivel de motivación y compromiso.
2022	Gómez, V. y García Andres, J.	España	Niños y niñas (Educación secundaria)	Validar el potencial educativo del juego en el aprendizaje, específicamente a través del Aprendizaje Basado en Juego (ABJ), y explorar cómo este enfoque puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y modificar el comportamiento de los alumnos en el aula	La aplicación del juego en diversos centros educativos ha validado algunas premisas sobre su potencial educativo, aunque la recopilación de datos fue informal y no sistemática.
2022	Lamoneda, J. y Flores, G.	España	455 niños y niñas de 12 a 16 años (Educación secundaria)	Describir una propuesta de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para realizar una evaluación inicial en Educación Física (EF) y mostrar las percepciones y necesidades de los estudiantes	Los participantes valoraron positivamente las actividades de juegos y deportes, juegos de rastreo y juegos cooperativos, mientras que las actividades relacionadas con la condición física fueron las menos valoradas.

2022	Azhar S.A.F.J.; Jalil H.A.	Malasia	114 niños y niñas de 10 a 11 años (Educación primaria)	Evaluar la efectividad del aprendizaje basado en juegos (GBL) individual y colaborativo en la mejora del conocimiento y habilidades de resolución de problemas de los estudiantes en un entorno de aula de educación física en una escuela primaria	Los estudiantes que aprendieron en grupo colaborativo obtuvieron mejores resultados en las pruebas que aquellos que aprendieron de forma individual o en un grupo de control.
2022	Jankovi A.; Lambi D.	Perú	113 niños y niñas de 8 a 9 años (Educación primaria)	Investigar el efecto del aprendizaje basado en juegos, utilizando Kahoot y Quizizz, en el rendimiento académico de estudiantes de tercer grado de primaria en ciencias naturales	El grupo que utilizó Kahoot como herramienta de aprendizaje logró un rendimiento académico significativamente mejor en el post-test en comparación con el grupo de control ($p < .$
2023	Holz H.; Ninaus M.; Schwerter J.; Parrisius C.; Beuttler B.; Brandelik K.; Meurers D.	Alemania	116 niños y niñas de 7 a 11 años (Educación primaria)	Investigar la eficacia del programa de entrenamiento Prosodiya para mejorar la conciencia del acento silábico y las habilidades ortográficas en niños con dislexia	El programa Prosodiya tuvo un efecto significativo en la conciencia del acento silábico, con un aumento en la puntuación de = 4.
2023	Wang K.; Liu P.; Zhang J.; Zhong J.; Luo X.; Huang J.; Zheng Y.	China	154 niños y niñas de 12 a 13 años (Educación secundaria)	Evaluar la efectividad del aprendizaje basado en juegos digitales (DGBL) en mejorar la alfabetización cibernética, la motivación de aprendizaje y el compromiso de los estudiantes en comparación con métodos de enseñanza tradicionales	Los estudiantes que participaron en el aprendizaje basado en juegos digitales (DGBL) mostraron mejoras significativas en la alfabetización cibernética, específicamente en las dimensiones de conciencia y opiniones, así como en comportamiento y tendencia conductual, en comparación con el grupo de control.
2023	Chaves-Yuste, B.	España	122 niños y niñas de 15 a 16 años (Educación secundaria)	Analizar si el uso integrado de seis metodologías activas (aprendizaje basado en tareas, aprendizaje cooperativo, instrucción basada en contenido, aprendizaje invertido, gamificación y aprendizaje basado en el juego) contribuye a disminuir los errores gramaticales de los estudiantes en el aula de inglés como lengua extranjera	La implementación de metodologías activas no solo disminuyó significativamente los errores gramaticales en la producción oral de los estudiantes, sino que también fomentó una mayor motivación y participación durante las actividades de aprendizaje.

2023	Merino-Campos C.; del-Castillo H.; Medina-Merodio J.-A.	España	166 niños y niñas de 15 a 16 años (Educación secundaria)	Analizar los factores que influyen en la aceptación de los videojuegos como herramientas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en la educación física	Los factores analizados— accesibilidad, disfrute, competencia tecnológica y aprendizaje a través de videojuegos—tienen un impacto significativo en la aceptación de los videojuegos como herramientas educativas en la educación física.
2023	Revuelta Domínguez F.-I.; Guerra-Antequera J.; Antequera-Barroso J.-A.; Pedrera-Rodríguez M.-I.	España	92 niños y niñas de 10 a 12 años (Educación primaria)	Analizar la influencia del videojuego Monité en la percepción de los agentes exógenos (familia, grupo de pares y escuela) en estudiantes de primaria	La percepción de los problemas exógenos analizados disminuyó tras el tratamiento con el videojuego, lo que llevó a una reducción en los comportamientos de acoso y victimización.
2023	Torralba-Burrial A.; Dopico E.	España	1200 niños y niñas de 6 a 12 años (Educación primaria)	Evaluar la efectividad del aprendizaje basado en juegos para fomentar el compromiso, la motivación y el aprendizaje de los estudiantes en relación con la sostenibilidad de las pesquerías	El juego de memoria "Fishing Resources of Asturias Memory Game" mostró una mayor capacidad para activar el conocimiento previo de los estudiantes, facilitando interacciones más abundantes durante su aplicación.
2023	Keller C.; Döring A.K.; Makarova E.	Suiza	532 niños y niñas de 13 a 14 años (Educación secundaria)	Analizar en qué medida el juego serio "like2be" puede ampliar los horizontes de elección profesional de los jóvenes adultos, específicamente en adolescentes de nivel secundario en Suiza	El juego serio "like2be" tuvo un impacto positivo en el conocimiento sobre ocupaciones de los jóvenes, siendo el proceso de aprendizaje cognitivo el factor más relevante.
2024	Heß J.; Karageorgos P.; Müller B.; Riedmann A.; Schaper P.; Lugrin B.; Richter T.	Alemania	249 niños y niñas de 7 a 8 años (Educación primaria)	Investigar los efectos de una nueva aplicación de intervención de lectura basada en sílabas, diseñada para mejorar las habilidades de lectura de palabra en niños de segundo grado con bajos niveles de competencia en esta área	Los niños en el grupo de tratamiento, que recibieron la intervención digital basada en sílabas, mostraron una mejora significativa en las habilidades de reconocimiento de palabras y en los procesos de recodificación fonológica en comparación con el grupo de espera que no recibió la intervención.
2024	Zheng Y.; Zhang J.; Li Y.; Wu X.; Ding R.; Luo X.; Liu P.; Huang J.	China	80 niños y niñas de 8 a 9 años (Educación primaria)	Evaluar el impacto de un enfoque de aprendizaje basado en juegos digitales (DGBL) en la alfabetización en etiqueta digital, motivaciones de aprendizaje y compromiso de los estudiantes en comparación con un método de enseñanza tradicional	El aprendizaje basado en juegos digitales (DGBL) fomenta un mayor compromiso y motivación entre los estudiantes en comparación con métodos tradicionales.

2024	Velasco-Hernández A.F.; Baldeón-Padilla D.S.; Navarro-Newball A.A.	Colombia	88 niños y niñas de 13 a 14 años (Educación secundaria)	Analizar la relación entre el razonamiento probabilístico, el tipo de retroalimentación y el compromiso académico en una práctica educativa basada en juegos digitales (DGBL)	Existe una correlación significativa entre la retroalimentación abierta y el razonamiento probabilístico, lo que indica que niveles altos de retroalimentación están asociados con un mejor desarrollo del razonamiento probabilístico en los estudiantes.
2024	Martín, L, Darné, I. y Amar, A.	España	25 niños y niñas de 6 a 7 años (Educación primaria)	Evaluar cómo una situación de aprendizaje (SA) basada en el juego permite a los alumnos mejorar su comprensión de las relaciones entre los seres vivos en un ecosistema, específicamente en cuanto a la complejidad de las interacciones tróficas	Los grupos de alumnos aumentaron entre un 51% y un 63% las relaciones tróficas correctas entre especies al final de la intervención.
2024	Guijarro, C. y Robles, F.J.	España	28 niños y niñas de 15 a 16 años (Educación secundaria)	Utilizar el ERE como herramienta de evaluación para que el alumnado aplique los conocimientos geológicos adquiridos en una unidad didáctica sobre terremotos	El 80% del alumnado relacionó el terremoto de Lorca con sus conocimientos previos, y la mayoría mostró comprensión sobre la peligrosidad de los terremotos y su relación con el comportamiento de la naturaleza.
2024	Cantero, S. y Reyes, A.	España	48 niños y niñas de 8 a 9 años (Educación primaria)	Explorar la integración de juegos en la enseñanza de idiomas a través del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y la Gamificación en el aula de Inglés como Lengua Extranjera (ILE) en una escuela primaria pública de Valencia, España	El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como la Gamificación tienen impactos positivos en el desarrollo de la literacidad en dimensiones conceptuales, personales, socioculturales y estéticas.
2024	Arastoopour Irgens G.; Bailey C.; Famaye T.; Behboudi A.	Estados Unidos	7 niños de 7 a 12 años (Educación primaria)	Evaluar la usabilidad y la experiencia de los usuarios en un juego educativo diseñado para niños, identificando problemas de diseño y áreas de mejora a través de entrevistas y observaciones durante las sesiones de juego	Los niños mostraron un alto nivel de compromiso y disfrute al jugar, aunque también se identificaron varios problemas de usabilidad que afectaron su experiencia.

2024	Abraham O.; McCarthy T.J.	Estados Unidos	466 niños y niñas de 12 a 18 años (Educación secundaria)	Desarrollar e implementar el juego OutSMART Cancer, una herramienta educativa innovadora que busca aumentar la conciencia sobre el cáncer y promover comportamientos de prevención entre adolescentes y sus familias en los Estados Unidos	Muchos adolescentes están interesados en aprender sobre la prevención del cáncer, aunque tienen un conocimiento limitado sobre cómo evaluar su riesgo y las acciones que pueden tomar para prevenirlo.
2024	Berezki E.O.; Takacs Z.K.; Richey J.E.; Nguyen H.A.; Mogessie M.; McLaren B.M.	Estados Unidos	227 niños y niñas de 10 a 12 años (Educación primaria)	Examinar la efectividad de una intervención de mindfulness en un juego digital educativo, comparando su impacto en el rendimiento académico y el comportamiento de resolución de problemas en estudiantes de quinto y sexto grado, en comparación con versiones de juego enriquecidas con historias y versiones regulares	Las inducciones de mindfulness no lograron aumentar significativamente el estado de mindfulness en los estudiantes, lo que probablemente explica la falta de efectos beneficiosos en el aprendizaje y el comportamiento en el juego.

Fuente: elaboración propia.