



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE POSGRADO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA E
INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR

TEMA:

TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EXPERIENCIAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE
COOPERATIVO EN EDUCACIÓN BÁSICA: REVISIÓN DE ALCANCE

AUTOR:

GEMA ROXANA ZAMBRANO ALCÍVAR

DIRECTOR:

SÁNCHEZ ALVARADO LEONOR MERCEDES

Milagro, 2026

Digital technologies in playful experiences and cooperative learning in Basic Education: a scoping review

Tecnologías digitales en experiencias lúdicas y aprendizaje cooperativo en Educación Básica: revisión de alcance

Zambrano Alcívar, Gema Roxana
Universidad Estatal de Milagro
Maestrante de Educación
Milagro-Ecuador
gzambranoa16@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2104-091X>

Sánchez Alvarado, Leonor Mercedes
Universidad Estatal de Milagro
Docente tutor
Milagro-Ecuador
lsancheza4@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0008-1549-0440>

Fechas de recepción: 01-mes-202? aceptación: 15-mes-202? publicación: 15-mes-202?

Resumen

Este artículo examinó, mediante una revisión de alcance, la producción científica relacionada con el empleo de tecnologías digitales en experiencias lúdicas orientadas al aprendizaje cooperativo en Educación Básica. El estudio se organizó conforme a la lógica metodológica de las revisiones de alcance y a las directrices de reporte PRISMA-ScR. La búsqueda se realizó mediante el marco PCC e incluyó literatura publicada entre 2019 y 2026, en español e inglés, la cual se recuperó en bases de datos y repositorios académicos relevantes para educación y ciencias sociales. Como en el manuscrito original faltaban los datos completos del diagrama PRISMA-ScR, todavía tenemos pendiente incluir el número total de registros encontrados, los duplicados que se eliminaron, los textos completos que se revisaron y los estudios que finalmente se incluyeron. La síntesis combinó análisis descriptivo y temático para identificar enfoques conceptuales, tecnologías empleadas, modalidades lúdicas, estrategias cooperativas, contextos de implementación y vacíos de investigación. Los resultados muestran que el aporte pedagógico de estas experiencias depende menos de la disponibilidad tecnológica que de la calidad del diseño tecnopedagógico, la estructuración de la cooperación y la mediación docente. Se concluye que el campo presenta avances conceptuales relevantes, pero requiere mayor evidencia empírica, estudios comparativos y evaluaciones sistemáticas de otras intervenciones en contextos escolares.

Palabras clave: tecnologías digitales; experiencias lúdicas; aprendizaje cooperativo; Educación Básica; revisión de alcance

Abstract

This article examined, through a scoping review, the scientific production related to the use of digital technologies in playful experiences aimed at cooperative learning in Basic Education. The study followed the methodological logic of scoping reviews and the PRISMA-ScR reporting guidelines. The search was structured using the PCC framework and included literature published between 2019 and 2026, in Spanish and English, retrieved from academic databases and repositories relevant to education and social sciences. Since the original manuscript did not report the complete PRISMA-ScR flow counts, the total number of identified records, removed duplicates, full-text reports assessed, and included studies remains as a pending field to be completed. The synthesis combined descriptive and thematic analysis to identify conceptual approaches, technologies employed, playful modalities, cooperative strategies, implementation contexts, and research gaps. The findings indicate that the pedagogical value of these experiences depends less on technological availability than on the quality of technopedagogical design, the structuring of cooperation, and teacher mediation. It is concluded that the field shows relevant conceptual progress but still requires stronger empirical evidence, comparative studies, and systematic evaluations of interventions in school contexts.

Keywords: digital technologies; playful experiences; cooperative learning; Basic Education; scoping review.

INTRODUCCIÓN

En el panorama educativo contemporáneo, las tecnologías digitales han adquirido una presencia creciente en las estrategias de enseñanza y aprendizaje. Su integración en Educación Básica responde tanto al avance de la innovación tecnológica como a la necesidad de generar experiencias educativas más participativas, adaptables y orientadas a la construcción activa del conocimiento. En esta línea, la literatura reciente destaca que el valor educativo de las tecnologías no reside en su presencia instrumental, sino en la intencionalidad didáctica con que se articulan a los propósitos formativos, a las metodologías activas y a las condiciones reales de aprendizaje (García-Valcárcel Muñoz-Repiso et al., 2014; Zambrano Mera & Chancay García, 2024; Claro & Castro-Grau, 2023).

La lúdica se ha consolidado como una vía pedagógica para fomentar la motivación, el compromiso y la participación del estudiante. Los entornos de aprendizaje pueden configurarse cuando las actividades lúdicas se combinan con recursos digitales más dinámicos, interactivos y significativos en el aprendizaje. Sin embargo, su valor formativo está supeditado a que el juego no sea no como un recurso de entretenimiento separado de la propuesta curricular, sino como una mediación didáctica capaz de estimular los procesos cognitivos, sociales y emocionales vinculados al aprendizaje (Vargas-Murillo, 2021; Manzano-León et al., 2022).

El tercer eje de análisis es el aprendizaje cooperativo y es muy valioso. A diferencia del trabajo espontáneo en grupo, este enfoque requiere una organización clara de la interacción entre los estudiantes a través de principios tales como interdependencia positiva, responsabilidad individual y colectiva, interacción promotora, habilidades sociales y procesamiento grupal.

Esta distinción es esencial, puesto que permite diferenciar los simples grupos de trabajo de las experiencias orientadas a la construcción colectiva del conocimiento (Carrasco-Huamán, 2022; Hernández-Sellés et al., 2024).

La articulación entre tecnologías digitales, experiencias lúdicas y aprendizaje cooperativo es, pues, relevante para la Educación Básica, la producción científica acerca de esta intersección todavía muestra conceptos diversos, heterogeneidad metodológica y variaciones significativas en los escenarios de aplicación. Sigue habiendo confusión sobre la caracterización de la

cooperación, que tecnologías y modalidades lúdicas son las más utilizadas, que condiciones pedagógicas facilitan su implementación y qué vacíos dificultan la consolidación del campo. Esta fragmentación dificulta la construcción de una visión integrada y limita la toma de decisiones educativas basada en evidencia.

Dada esta dispersión, la revisión de alcance resulta pertinente porque permite mapear la amplitud de la producción científica, reconocer patrones, identificar vacíos, ordenar conceptos y sistematizar tipos de evidencia en un campo emergente o heterogéneo (Arksey & O'Malley, 2005; Levac et al., 2010; Peters et al., 2020). Por lo tanto, la pregunta que guio este estudio fue la siguiente: ¿de qué manera la literatura científica existente ha abordado el uso de tecnologías digitales en experiencias lúdicas para fomentar el aprendizaje cooperativo en la Educación Básica? En relación a esta pregunta, el objetivo fue analizar a través de un mapeo la producción científica sobre el uso de tecnologías digitales en experiencias lúdicas orientadas al aprendizaje cooperativo en la Educación Básica, con el fin de identificar enfoques teóricos, tecnologías empleadas, estrategias pedagógicas, contextos de aplicación y vacíos de investigación.

MATERIAL Y MÉTODO

El estudio se desarrolló como una revisión de alcance de la literatura. Este tipo de revisión resulta pertinente cuando se busca estudiar un campo amplio, heterogéneo o todavía en consolidación, con el propósito de mapear conceptos, tipos de hallazgos, enfoques metodológicos y vacíos de investigación, más que estimar efectos mediante síntesis cuantitativa. Por ello, la revisión de alcance permitió mostrar una visión panorámica y organizada del fenómeno estudiado (Arksey & O'Malley, 2005; Levac et al., 2010; Peters et al., 2020). El informe del proceso se produjo con el formato PRISMA-ScR, el cual es un estándar que está diseñado para poder analizar con mejor claridad, transparencia y trazabilidad de las revisiones de alcance según se indica en Tricco et al. (2018). La revisión del presente trabajo adoptó una metodología cualitativa-descriptiva, esto tiene la finalidad de mapear y organizar la evidencia disponible en repitorios científicos mediante el análisis de indole documental y síntesis temática. No se buscó comprobar relaciones causales ni evaluar una intervención, sino analizar cómo la literatura y la información científica aborda y describe la relación entre las tecnologías digitales, el juego y el aprendizaje cooperativo.

La revisión asumió un enfoque cualitativa-descriptiva, debido a que buscó mapear y organizar evidencia disponible a través de análisis documental y síntesis temática. No se pretendió comprobar relaciones causales ni evaluar experimentalmente una intervención, sino significar

cómo la literatura científica define, aplica y discute la relación entre tecnologías digitales, experiencias de juego y aprendizaje cooperativo. Esta decisión es acorde con el análisis documental como proceso sistemático de búsqueda, valoración e interpretación de textos científicos (Bowen, 2009; Dalglish et al., 2020).

Para responder a la pregunta de revisión planteada en la introducción, hemos organizado el análisis en tres grandes temas: en primer lugar, la manera como se entiende la relación entre las tecnologías digitales, el juego y el aprendizaje cooperativo; en segundo lugar, qué tipos de tecnologías, juegos y estrategias cooperativas se utilizan en la práctica; y tercero, en qué contextos educativos se aplican, qué diseños metodológicos se emplean y qué vacíos de investigación quedan por resolver. Para definir bien el alcance del estudio usamos el marco PCC (Población, Concepto y Contexto). Así se definió la educación básica; en tal base conceptualmente, la tecnología digital entre las actividades lúdicas y aprendizaje cooperativo; mientras que el contexto abarcó entornos escolares presenciales, virtuales o híbridos. También, establecimos desde el principio criterios de selección muy claros: incluimos estudios que se publicaran entre 2019 y 2026, en español e inglés, que tuvieran el texto completo disponible y que aportaran la información necesaria para responder a nuestra pregunta de repaso.

Se incluyeron artículos empíricos, revisiones y textos teóricos de relevancia científica que abordaran de manera explícita tecnologías digitales aplicadas a experiencias lúdicas y su relación con el aprendizaje cooperativo en Educación Básica.

Se excluyeron documentos duplicados, publicaciones sin pertinencia temática, textos sin acceso suficiente al contenido, documentos sin información metodológica mínima y estudios que no permitieran responder la pregunta de investigación. Las fuentes de información del presente trabajo incluyeron bases de datos y repositorios académicos de amplia cobertura en educación y ciencias sociales, como Google Scholar, Semantic Scholar, ERIC, DOAJ, BASE, The Lens y PubMed. La recopilación de la información se realizó entre febrero y abril de 2026. Se elaboró la estrategia de búsqueda con descriptores tanto en español como en inglés que correspondían a los tres ejes fundamentales de la revisión. Para equilibrar la amplitud y la relevancia, se emplearon los operadores booleanos AND y OR y estos fueron adaptados las ecuaciones a la sintaxis de cada fuente. La ecuación general fue: (“tecnologías digitales” OR “digital technologies” OR TIC OR “digital tools”) AND (lúdica OR juego OR gamificación OR “playful experiences” OR “game-based learning”) AND (“aprendizaje cooperativo” OR “cooperative learning” OR colaboración OR “collaborative learning”) AND (“Educación Básica” OR primaria OR secundaria OR “basic education” OR school).

El proceso de selección estuvo organizado por fases. Los registros fueron identificados en la primera fase, en esta fase se excluyeron los duplicados y se realizó un cribado por título y resumen, esto con el fin de excluir los documentos que claramente son irrelevantes para la presente investigación. En la segunda fase, los textos que potencialmente tenían características para ser elegibles fueron revisados completamente para confirmar su uso según los criterios de inclusión del presente trabajo. La extracción y organización de datos recopilados para este trabajo se realizó mediante una matriz de charting, el cual contempló criterios como autoría, año, país, objetivo, nivel educativo, tipo de tecnología, modalidad lúdica, estrategia cooperativa, definición de cooperación, diseño metodológico, participantes y principales hallazgos.

En cuanto a la evaluación crítica se utilizó una valoración metodológica elemental encaminada a determinar la claridad del objetivo, la relevancia temática, la descripción del método, la congruencia entre resultados y propósito, y la utilidad de los hallazgos de mapeo. Esta valoración no se utilizó como un criterio de exclusión, sino como un elemento de apoyo para interpretar la validez de la evidencia disponible, de acuerdo con las características propias de las revisiones de alcance. (Peters et al., 2020; Tricco et al., 2018).

Para la síntesis de la información se utilizó un análisis descriptivo con revisión temática. En la fase descriptiva se los datos se clasificaron para identificar tendencias generales, como el tipo de estudio, los países de origen, los niveles las tecnologías utilizadas y los entornos en los que se aplicaron, y los evaluados educativos. En la fase temática los hallazgos se agruparon en categorías asociadas a enfoques conceptuales, mediación docente, estructura cooperativa, impacto pedagógico, desafíos de implementación y vacíos de investigación. Los conteos del flujo PRISMA-ScR deben completarse con los datos reales del proceso de búsqueda antes del envío editorial final.

Tabla 1. Marco PCC y criterios operativos de la revisión

Elemento	Delimitación aplicada
Población	Estudios relacionados con Educación Básica, en contextos escolares presenciales, virtuales o híbridos.
Concepto	Tecnologías digitales, experiencias lúdicas, gamificación, juego educativo, aprendizaje cooperativo y colaboración.
Contexto	Entornos educativos de Educación Básica, principalmente primaria y secundaria.
Periodo	Publicaciones entre 2019 y 2026.
Idiomas	Español e inglés.
Criterios de inclusión	Texto completo disponible, pertinencia temática explícita y relación clara con tecnología, lúdica y cooperación.
Criterios de exclusión	Duplicados, baja pertinencia, ausencia de información suficiente o imposibilidad de responder la pregunta de revisión.

Resultados

El análisis de la matriz de charting permitió organizar los documentos seleccionados en torno a patrones recurrentes sobre la integración de tecnologías digitales, experiencias lúdicas y aprendizaje cooperativo en Educación Básica. Dado que el archivo original no incorporó los conteos completos del flujo PRISMA-ScR, el corpus debe ser completado con el número exacto de registros identificados, duplicados eliminados, textos cribados, textos evaluados a texto completo y estudios incluidos. Aun así, la información disponible permitió reconocer tendencias conceptuales, pedagógicas y metodológicas relevantes.

Los documentos revisados sugieren que la relación entre tecnología, lúdica y cooperación se estructura mediante factores pedagógicos, contextuales y organizativos. No basta con llenar el aula de tecnología; las herramientas digitales no hacen magia por sí solas. Su éxito educativo depende enteramente de la mano del docente, de su planificación, de cómo maneje los tiempos, de la claridad de las reglas, del tipo de juego que proponga y de su mediación en el proceso. La tecnología funciona de verdad ayudando a los chicos a interactuar y a colaborar, solo cuando está conectada de forma lógica con los objetivos de la clase.

La revisión de los temas demostró que los juegos digitales son geniales para motivar a los chicos y hacer que colaboren entre ellos. Pero ojo, los estudios también advierten un peligro importante. Estas experiencias pierden toda su riqueza educativa si solo se usan para cumplir con una tarea en una pantalla, ganar puntos en un tablero o pasar el rato sin conectar con lo que se supone deben aprender. Integrar juego, tecnología y aprendizaje cooperativo no es algo que ocurra al azar; requiere una planificación intencional de parte del docente.

Tabla 2. Factores influyentes en la relación entre tecnología, lúdica y cooperación

Categoría	Elementos identificados	Función en el aprendizaje cooperativo
Pedagógica	Mediación docente, diseño tecnopedagógico, objetivos curriculares y evaluación del proceso.	Permite vincular la dinámica lúdica con aprendizajes significativos y cooperación estructurada.
Contextual	Disponibilidad de recursos, conectividad, cultura institucional y condiciones del aula.	Determina la viabilidad y sostenibilidad de la implementación tecnológica.
Organizativa	Gestión del tiempo, distribución de roles, reglas de participación y seguimiento del trabajo grupal.	Facilita la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y la participación equitativa.

Según los datos recopilados con respecto a la estructura didáctica, se evidencia que el aprendizaje cooperativo mediado por tecnología va más allá de conformar únicamente grupos, sino que la cooperación necesita de roles definidos, objetivos compartidos, además de interacciones que promuevan tanto la participación, como la evaluación del aporte de cada individuo y espacios de procesamiento grupal. Al entrelazar los elementos mencionados en conjunto con las mecánicas lúdicas, los estudiantes pueden observar que el aporte de cada uno de los integrantes del grupo es más que necesario para lograr un objetivo común.

Tabla 3. Componentes didácticos del aprendizaje cooperativo mediado por tecnología

Componente	Descripción	Propósito cooperativo
Definición de roles	Asignación de responsabilidades específicas a cada integrante del equipo.	Evitar la pasividad y promover responsabilidad individual.
Metas compartidas	Planteamiento de objetivos comunes que requieren la contribución de todos.	Fomentar interdependencia positiva.
Interacción promotora	Uso de espacios digitales de diálogo, intercambio y apoyo mutuo.	Fortalecer la construcción colectiva del conocimiento.
Articulación lúdica	Integración de reglas, retos, niveles o narrativas vinculadas al currículo.	Incrementar motivación y compromiso sin perder intencionalidad formativa.
Procesamiento grupal	Autoevaluación y coevaluación del funcionamiento del equipo.	Favorecer reflexión, mejora continua y habilidades sociales.

En el estudio de la manera en que el aprendizaje cooperativo se desarrolla en estas situaciones, se pudieron identificar cuatro aspectos fundamentales. En primer lugar, los estudiantes se sienten más comprometidos con el equipo cuando la dinámica digital les muestra de forma clara que su éxito de todos necesita del esfuerzo individual. En segundo lugar, la camaradería y el apoyo mutuo crecen en espacios virtuales o físicos que abren espacios para el diálogo, la explicación entre pares y el apoyo socio emocional. Por otro lado, la responsabilidad se fortalece si las plataformas permiten registrar el aporte de cada uno, evitando que alguien se quede atrás. Finalmente, trabajar en equipo no es algo espontáneo, exige que se apliquen normas de comunicación, resolución de conflictos, toma de decisiones y que juntos evalúen su propio desempeño.

Tabla 4. Tendencias metodológicas y vacíos identificados

Variable	Tendencia identificada	Implicación para el campo
Enfoque de investigación	Predominio de aproximaciones descriptivas, teóricas y documentales.	Existe desarrollo conceptual, pero se requiere mayor evidencia empírica.
Tipo de estudio	Escasa presencia de intervenciones evaluadas sistemáticamente.	Se necesitan diseños aplicados, comparativos y longitudinales.
Naturaleza del análisis	Uso frecuente de síntesis cualitativas y revisiones narrativas.	Conviene fortalecer la trazabilidad metodológica y la medición de resultados.
Vacíos de investigación	Poca evaluación del impacto en aprendizaje, colaboración y sostenibilidad institucional.	Se requieren métricas que valoren no solo motivación, sino calidad de la cooperación.

Los beneficios detectados agrupan principalmente la dimensión motivacional, la interacción social y la organización del aprendizaje. Las tecnologías digitales pueden propiciar espacios de construcción conjunta, de comunicación retroalimentación entre pares, de seguimiento del trabajo colaborativo ya sean sincrónicos o asincrónicos. Sin embargo, el análisis también detecta retos, tales como el riesgo de utilizar la tecnología de manera superficial, la dependencia del entusiasmo del docente, la desigualdad de acceso, la poca formación pedagógica para la elaboración de actividades lúdicas y la ausencia de evaluaciones sistemáticas del impacto.

Los resultados muestran, entonces, que el desarrollo efectivo de las tecnologías digitales en experiencias lúdicas cooperativas depende del equilibrio entre dimensión técnica, pedagógica e institucional. El soporte tecnológico es importante, pero su efecto formativo se debilita si no cuentan con planificación curricular, acompañamiento docente, criterios de evaluación y condiciones mínimas de infraestructura. La innovación pedagógica, por tanto, no se puede entender como adopción de herramientas, sino como reorganización intencional de las interacciones de aprendizaje.

Discusión

Según el corpus revisado, la relación entre tecnologías digitales, experiencias lúdicas y aprendizaje cooperativo en Educación Básica ha sido examinada principalmente desde enfoques descriptivos y teóricos. Esta tendencia revela un campo en proceso de integración, con aportes conceptuales importante, pero aún limitado por la escasez de estudios empíricos que permitan valorar de manera más precisa la eficacia de las propuestas en contextos reales de aula.

Los hallazgos coinciden con investigaciones que señalan que la colaboración en entornos digitales no surge de espontánea por el uso de plataformas, sino que necesita planificación

estratégica de la colaboración, asignación de roles, establecimiento de metas comunes y mecanismos de seguimiento del desempeño individual (Carrasco Huamán, 2022; Hernández-Sellés et al. (2024). En ese sentido, la tecnología no reemplaza a la estructura cooperativa, más bien puede aumentarla cuando permite ver contribuciones, organizar tareas y facilitar la comunicación entre alumnos.

De igual manera, la revisión señala que el potencial educativo de las tecnologías digitales en escenarios lúdicos no se encuentra en que no de su complejidad técnica sino de su integración con objetivos pedagógicos bien delimitados. Esta interpretación se entrelaza con estudios que destacan la necesidad de vincular las tecnologías con aprendizajes complejos, competencias del siglo XXI y mediación docente (Claro & Castro-Grau, 2023; García-Valcárcel Muñoz-Repiso et al., 2014). La literatura sobre gamificación y estrategias lúdicas señala, asimismo, que el juego es más efectivo cuando se vincula con intenciones formativas, condiciones de participación y retroalimentación de calidad (Caballero, 2023; Manzano-León y cols., 2022). Otro punto importante es la identificación de vacíos en la evidencia empírica. A pesar de las aportaciones teóricas importantes, la producción revisada exhibe una escasa presencia de estudios de intervención, investigaciones evaluaciones de impacto a largo plazo y comparativas.

Esta carencia imposibilita conocer qué combinaciones de tecnología, juego y cooperación son más adecuadas en función del nivel educativo, área curricular, condiciones institucionales o perfil del alumno. Esta conclusión debe ser interpretada teniendo en cuenta la heterogeneidad de los diseños incluidos y la ausencia de una evaluación formal comparativa del riesgo de sesgo. Esta falta impide saber qué combinaciones de tecnología, lúdica y cooperación son más apropiadas según nivel educativo, área curricular, condiciones institucionales o perfil del alumno.

Entre las evidencias de la presente revisión se destaca la sistematización de los textos en cinco dimensiones, primero se tomó la mediación docente, como segunda dimensión se tomó la organización del trabajo cooperativo, como tercera dimensión se colocó a la función motivadora de la lúdica, la cuarta fue las condiciones tecnopedagógicas de implementación y como última dimensión se tomaron a las lagunas metodológicas. Esta organización fue necesaria ya que permite ver que la innovación no solo depende del recurso digital, sino también que tan bien dicho recurso se logra integrar a una arquitectura didáctica la cual debe estar orientada a la participación, la corresponsabilidad y el aprendizaje significativo.

Como limitaciones, se reconocen la amplitud del campo, la diversidad de diseños analizados, la falta de criterios homogéneos de medición y la ausencia de conteos PRISMA-ScR completos

en el documento base. Estas limitaciones no invalidan el mapeo, pero exigen cautela en la interpretación de los hallazgos y refuerzan la necesidad de completar la trazabilidad metodológica antes del envío editorial.

Conclusiones

La revisión de alcance permite concluir que la integración de tecnologías digitales en experiencias lúdicas puede fortalecer propuestas de aprendizaje cooperativo en Educación Básica cuando existe una intencionalidad didáctica clara. La revisión de alcance permite concluir que la integración de tecnologías digitales en experiencias lúdicas puede fortalecer propuestas de aprendizaje cooperativo en Educación Básica cuando existe una intencionalidad didáctica clara.

Este estudio evidencia que el logro de estas experiencias educativas no depende únicamente del uso de herramientas tecnológicas, sino que, también es fundamental el papel del docente, para que pueda guiar y organizar el trabajo cooperativo en el ámbito académico. Por lo tanto, estas estrategias digitales de una y otra manera aportan al aprendizaje cuando fomentan la participación de todos los estudiantes y la construcción colectiva del conocimiento.

En ese sentido, se observó que existe una limitada cantidad de investigaciones prácticas en las cuales se emplean este tipo de estrategias y evaluaciones en contextos reales, lo que demuestra la necesidad de desarrollar futuros estudios comparativos y de seguimiento que permitan comprender mejor sus efectos en el aprendizaje y la cooperación. Por lo tanto, Necesitamos métricas que no solo midan qué tan entretenido fue el juego, sino la calidad real de la cooperación que se logró en las distintas aulas.

Referencias bibliográficas

- Abelino, A., & Sánchez, F. (2025). Aprendizaje cooperativo en la práctica docente: Análisis crítico y perspectivas de mejora. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 5(1), 3962-3998. <https://doi.org/10.61384/r.c.a..v5i1.1101>
- Aguilera, M. S. Z. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(1), 51-74. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i1.1226>
- Alarcón Posligua, J. V., & Caballero Chávez, E. A. (2024). Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de 8vo de educación básica en la institución educativa San José de Picoaza. *Reincisol*, 3(6), 6507-6524. [https://doi.org/10.59282/reincisol.v3\(6\)6507-6524](https://doi.org/10.59282/reincisol.v3(6)6507-6524)
- Alava, M. V. S., Carrillo, L. A. D., Torres, V. E. M., Peralta, S. M. A., Valarezo, S. N. E., & Ortiz, L. C. V. (2025). El juego como estrategia de enseñanza en educación inicial. *South Florida Journal of Development*, 6(5), e5255. <https://doi.org/10.46932/sfjdv6n5-026>
- Álvarez-Uria, A., Garay, B., & Vizcarra, M. T. (2022). Las instalaciones artísticas en educación infantil: Experiencias lúdicas y performativas. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(3).
- Angulo Vergara, H. G., Aguayo García, Á. A., Farfán Meza, G. B., & Delgado Álvarez, S. V. (2020). Análisis del desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades lúdicas en el nivel preescolar. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(2), 45-54.
- Aragundi Rosero, M. J., Benálcazar González, R. E., Sánchez Espin, N. G., & Prieto Charcopa, E. (2025). Integración de la matemática básica y las ciencias naturales mediante experiencias lúdicas en el aprendizaje temprano en la Unidad Educativa Fisco-misional Don Bosco. *Explorador Digital*, 9(4). <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i4.3560>
- Araoz, M., & Olguín, V. (2021). Una revisión sistemática sobre las experiencias lúdicas para la enseñanza de física y química en la escuela media. *Revista de Enseñanza de la Física*, 33(3). <https://doi.org/10.55767/2451.6007.v33.n3.35991>
- Arksey, H., & O'Malley, L. (2005). Scoping studies: Towards a methodological framework. *International Journal of Social Research Methodology*, 8(1), 19-32. <https://doi.org/10.1080/1364557032000119616>

- Armijo Castro, L. A., & Zambrano Santos, R. O. (2025). El aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: Herramientas y estrategias. *Código Científico Revista de Investigación*, 6(E2). <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/ne2/1022>
- Ayala, S., & Marotias, A. (2024). De tecnologías digitales y usos. Un recorrido por los desafíos actuales. *Inmediaciones de la Comunicación*, 19(1), 1-7.
- Azorín Abellán, M. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Pulso. Revista de Educación*, (42), 307-311. <https://doi.org/10.58265/pulso.4873>
- Banegas, G. J. H., Zhingre, F. M. O., Adrián, A. F. V., & Lomas, L. M. V. (2024). El aprendizaje colaborativo en el fomento de la convivencia escolar: Una visión que trasciende el aula. *Revista Social Fronteriza*, 4(4), e44391.
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Brougère, G. (2013). El niño y la cultura lúdica. *Revista Lúdicamente*, 2(4), 4.
- Caballero, J. S. (2023). La gamificación y las tecnologías digitales en el área de Matemáticas de Educación Primaria. *Journal of Research in Mathematics Education*, 12(1), 82-105. <https://doi.org/10.17583/redimat.9617>
- Calzadilla, M. E. (2002). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana de Educación*, 29(1), 1-10.
- Campoverde, M. D. C. C., Campoverde, M. D. C. C., Encalada, L. D. C. B., Escobar, A. J. S., & Quinatoa, S. A. T. (2025). Educación Inicial y el uso de tecnologías digitales. *Polo del Conocimiento*, 10(4).
- Carrera, P. A. C. (2022). El aprendizaje colaborativo: Una respuesta para la enseñanza con herramientas virtuales. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(3), 269-283.
- Carrasco-Huamán, M. (2022). Aprendizaje cooperativo como estrategia de enseñanza. 593 *Digital Publisher CEIT*, 7(6-2), 157-166. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1373>
- Catalán Cisneros, M. R., Figueroa Huamán, M. G., & Espinoza Ayala, R. M. (2023). Aprendizaje cooperativo, trascendiendo el aula convencional. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.499>

- Claro, M., & Castro-Grau, C. (2023). El papel de las tecnologías digitales en los aprendizajes del siglo XXI. Oficina para América Latina y el Caribe del IIP UNESCO.
- Collazos, C. A., & Mendoza, J. (2006). Cómo aprovechar el aprendizaje colaborativo en el aula. *Educación y Educadores*, 9(2), 61-76.
- DalGLISH, S. L., Khalid, H., & McMahon, S. A. (2020). Document analysis in health policy research: The READ approach. *Health Policy and Planning*, 35(10), 1424-1431. <https://doi.org/10.1093/heapol/czaa064>
- Dávila, L. A. O., Alburquerque, I. L. V., Pérez, F. L., & Amaya, W. H. C. (2024). Carga cognitiva en el aprendizaje colaborativo: Una revisión sistemática. *Revista de Ciencias Sociales*, 30(2), 387-402.
- Espinosa-Rodríguez, J. (2022). Metodologías de la enseñanza-aprendizaje en la educación virtual. *Cátedra*, 5(1). <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3435>
- Farran, X. C., & Garcias, A. P. (2023). Tecnologías digitales en educación: Poniendo el foco en la ética. *EduTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (83).
- Fernández, J. M. L., Yance, J. D. R. A., Quizhpe, M. J. L., & Suárez, M. M. S. (2025). El poder del juego en el aprendizaje infantil: Actividades lúdicas que potencian el desarrollo cognitivo y social. *Reincisol*, 4(7), 1007-1030.
- Freire-Gard, E., Castillos-Carelli, C., & Bentancur-Rodríguez, L. (2022). Experiencias con actividades lúdicas para el aprendizaje de operaciones con números enteros. *Unión - Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 18(64).
- Gamboa Suarez, A. A., Prada Núñez, R., & Avendaño Castro, W. R. (2022). Concepciones de estudiantes universitarios sobre aprendizaje colaborativo apoyado en tecnologías digitales. *Revista Boletín Redipe*, 11(1). <https://doi.org/10.36260/rbr.v11i1.1649>
- García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A., Basilotta Gómez-Pablos, V., & López García, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*, 21(42), 65-74. <https://doi.org/10.3916/C42-2014-06>
- Gómez, B. J. M. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294.
- Gómez, S. L. R., Bermeo, Z. M. M., & Veas, N. D. R. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Revista Franz Tamayo*, 5(14), 9-28.

- Hernández-Sellés, N., Muñoz-Carril, P. C., & González-Sanmamed, M. (2024). Aprendizaje colaborativo en entornos digitales. *RIED - Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27(2). <https://doi.org/10.5944/ried.27.2.40208>
- Illera, J. L. R. (2001). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *Anuario de Psicología/The UB Journal of Psychology*, 63-76.
- Lanza Castillo, V. D. V., Romero Maza, L. D. L. Á., & Bennasar García, M. I. (2024). Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la asignatura Anatomía y Fisiología Humana. *Revista Educación*, 48(1), 241-265.
- Levac, D., Colquhoun, H., & O'Brien, K. K. (2010). Scoping studies: Advancing the methodology. *Implementation Science*, 5, Article 69. <https://doi.org/10.1186/1748-5908-5-69>
- López, M., & Ledezma, E. E. (2024). Plan formativo docente en estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectura en educación primaria. *Revista Multidisciplinaria Voces de América y el Caribe*, 1(2), 393-428.
- López-Neira, L. R. (2017). Indagación en la relación aprendizaje-tecnologías digitales. *Educación y Educadores*, 20(1), 91-105. <https://doi.org/10.5294/edu.2017.20.1.5>
- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A. M., Rodríguez-Moreno, J., & Aguilar-Parra, J. M. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Revista Espacios*, 43(4), 29-45.
- Martel, E., & Saiz, J. (2017). Uso de tecnologías digitales y logro académico. *Estudios Pedagógicos*, 43(3).
- Maset, P. P., Lago, J. R., & Naranjo, M. (2013). Aprendizaje cooperativo y apoyo a la mejora de las prácticas inclusivas. *Revista de Investigación en Educación*, 11(3).
- Neira Sancho, M. S., Montiel Alvarado, S. L., Montiel Alvarado, S. A., & Campaña López, Y. C. (2025). El desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. Estrategias innovadoras en el aula. Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 9(2). [https://doi.org/10.26820/recimundo/9.\(2\).abril.2025.160-179](https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.160-179)
- Neva, O. A. (2021). Textos digitales y comprensión lectora en primaria: Una revisión de literatura. *Educación y Ciencia*, (25). <https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2021.25.e12467>

- Palacios Giler, D. J., Quimiz Bravo, A. M., Guerra Ramírez, N. M., Miranda Hermosa, E. M., & Mantilla Miranda, L. E. (2025). Las redes sociales como herramienta para la consolidación de los conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16152
- Paredes, M. J. M., Patín, B. L. C. C., Pindo, B. M. C., Warusha, A. I. J., & Quinche, U. V. C. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 10747-10760.
- Pastor, M. L. C. (2007). Ventajas del uso de la tecnología en el aprendizaje colaborativo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 41(4), 1-10.
- Peters, M. D. J., Marnie, C., Tricco, A. C., Pollock, D., Munn, Z., Alexander, L., McInerney, P., Godfrey, C. M., & Khalil, H. (2020). Updated methodological guidance for the conduct of scoping reviews. *JBIE Evidence Synthesis*, 18(10), 2119-2126. <https://doi.org/10.11124/JBIES-20-00167>
- Pisco Rodríguez, L. V., Álvarez Villacreses, B. M., Farfán Menéndez, L. B., & Pisco Rodríguez, P. K. (2025). Innovación pedagógica y herramientas digitales en el aprendizaje constructivista. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*.
- Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica.
- Rivas, J., & Espinoza, A. (2023). Desarrollo de un proyecto de aprendizaje colaborativo en línea. El trabajo colaborativo y las Tecnologías de Información y Comunicación. La perspectiva de la internacionalización. *Revista de Educación y Derecho*, (28). <https://doi.org/10.1344/reyd2023.28.42805>
- Rocca Báez, M. N. (2021). Experiencias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico. *Revista Scientific*, 6(19). <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2021.6.19.10.208-227>
- Roy Sadradín, D., Fuentealba-Urra, S., Céspedes-Carreño, C., & Valenzuela Galdames, M. (2025). Relación entre las competencias digitales y la actitud hacia la innovación curricular: El rol del aprendizaje colaborativo. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 28(2). <https://doi.org/10.6018/reifop.661551>

- Saavedra, L. E. P., Cervera, M. G., & Rodríguez, M. U. (2022). Competencia digital docente, actitud y uso de tecnologías digitales por parte de profesores universitarios. *Pixel-Bit*, 63, 93.
- Sáenz Corredor, M. J., Jiménez Gómez, D. M., & Ruiz Martínez, E. A. (2018). Aprendizaje cooperativo. *Horizontes Pedagógicos*, 20(2). <https://doi.org/10.33881/0123-8264.hop.20201>
- Salazar, C. R. R., Arévalo, B. M. D., & Regalado, O. L. (2022). El aprendizaje colaborativo en la enseñanza de las matemáticas: Revisión sistemática. *Acción y Reflexión Educativa*, (47), 1-23.
- Salazar González, C. (2024). Escritura colaborativa: Una práctica social mediada por las tecnologías. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 15(29). <https://doi.org/10.23913/ride.v15i29.2053>
- Salvador, C. C., Arceo, F. D. B., Rocamora, A. E., & Ibáñez, J. S. (2023). Evidencias de aprendizaje en prácticas educativas mediadas por tecnologías digitales. *RIED - Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(2).
- Tapia Peralta, S. R., Cabrera Pinta, S. P., Santín Castillo, N. J., Tandazo Yunga, M. A., & Carrión Cango, J. del C. (2023). Revolucionando el aprendizaje: Desafíos y oportunidades en la era digital. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6858
- Tricco, A. C., Lillie, E., Zarin, W., O'Brien, K. K., Colquhoun, H., Levac, D., Moher, D., Peters, M. D. J., Horsley, T., Weeks, L., Hempel, S., Akl, E. A., Chang, C., McGowan, J., Stewart, L., Hartling, L., Aldcroft, A., Wilson, M. G., Garritty, C., ... Straus, S. E. (2018). PRISMA extension for scoping reviews (PRISMA-ScR): Checklist and explanation. *Annals of Internal Medicine*, 169(7), 467-473. <https://doi.org/10.7326/M18-0850>
- Usart Rodríguez, M. (2023). Tecnologías digitales e inteligencia artificial: Evidencias de su efectividad en educación. *Revista Innovaciones Educativas*, 25(SPE1), 7-11.
- Vargas, K., Yana, M., Pérez, K., Chura, W., & Alanoca, R. (2020). Aprendizaje colaborativo: Una estrategia que humaniza la educación. *Revista Innova Educación*, 2(2), 363-379.
- Vargas-Murillo, G. (2021). Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 62(1).

- Velásquez Castro, L. A., & Paredes-Águila, J. A. (2024). Revisión sistemática sobre los desafíos que enfrenta el desarrollo e integración de las tecnologías digitales en el contexto escolar chileno, desde la docencia. *Región Científica*, 3(1), 2024226. <https://doi.org/10.58763/rc2024226>
- Villacís, X. M. A., Anasi, L. J. P., & Chango, J. P. T. (2023). Algunas reflexiones sobre el aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(4), 459-475.
- Yáñez Taco, D. J., Salvatierra Moreira, J. L., Estrada Chango, X. A., Paredes Mancheno, W. R., & Montiel Zumba, S. I. M. Z. (2023). Beneficios del aprendizaje basado en proyectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes con NEE. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8006
- Zambrano Mera, I. E., & Chancay García, L. (2024). Impacto de las tecnologías digitales en el aprendizaje y la enseñanza en entornos educativos. *Qualitas Revista Científica*, 28(28). <https://doi.org/10.55867/qual28.04>
- Zambrano Sarzosa, M. A., Zambrano Zambrano, L. L., Barba Mosquera, M. M., Macias Segura, C. L., & Macias Segura, K. E. (2024). Tecnologías digitales y equidad en la educación global. *Código Científico Revista de Investigación*, 5(2). <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v.>



Revista Multidisciplinaria Arbitrada
de Investigación Científica
ISSN: 2588 - 0659

CER-MQRinvestigar-UIO-V_10_2_ART_378
Quito (Ecuador), 2026-06-01

CERTIFICATION

MQR® editorial certifies, that this article:

Digital technologies in playful experiences and cooperative learning in Basic Education: a scoping review

Tecnologías digitales en experiencias lúdicas y aprendizaje cooperativo en Educación Básica: revisión de alcance

REVIEW - "Aceptada para su publicación después de superar un proceso de doble revisión ciega externa"

Fechas de recepción: 02-MAY-2026 aceptación: 01-JUN-2026 publicación: 20-JUN-2026

Authors:

Zambrano-Alcivar, Gema Roxana
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
Maestrante de Educación
Milagro-Ecuador



gzambranoa16@unemi.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0003-2104-091X>

Sánchez-Alvarado, Leonor Mercedes
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
Docente tutor-coautor
Milagro-Ecuador



lsancheza4@unemi.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0008-1549-0440>

Published:

Vol. 10 Núm. 2 (2026): Revista Científica MQRinvestigar, pag. 01-18.

DOI: <https://doi.org/10.55048/MQR.2026.a378>

Indexado en Latindex 2.0 ISSN-L 2588-0659



<http://www.investigarmqr.com/>

Cordially yours,
MQRInvestigar - Director



Firmado electrónicamente por:
**MARCO ANTONIO
QUINTANILLA
ROMERO**



Núñez de Vela E256 - Quito /Ecuador - CP: 170135 - WhatsApp +593 99 83 96 831 www.investigarmqr.com - mqr@investigarmqr.com

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

