

Estado de la publicación: El preprint no ha sido enviado para publicación

Lúdica y gamificación como herramientas de convivencia y equidad de género en el ámbito educativo: Revisión de alcance

Kevin Felipe Caicedo Arias, Edgar Alejandro Galarza Díaz, Jhony Jairo Cárdenas Garay, Diana Patricia Gil Moreno

<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.16523>

Enviado en: 2026-06-12

Postado en: 2026-06-25 (versión 1)

(AAAA-MM-DD)

La moderación de este preprint recibió lo/s endoso/s de:

- Carlos Alberto Romero Cuestas (ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6287-8711>)

Lúdica y gamificación herramientas de convivencia y equidad de género en la educación. Revisión de alcance.

Play and gamification tools for coexistence and gender equity in education. Scope review.

Kevin Felipe Caicedo-Arias

Universidad de Cundinamarca, Colombia.

ROR ID: <https://ror.org/040tqqd15>

E-mail: kcaicedo@ucundinamarca.edu.co

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3650-0915>

Edgar Alejandro Galarza-Díaz

Universidad de Cundinamarca, Colombia.

ROR ID: <https://ror.org/040tqqd15>

E-mail: egalarza@ucundinamarca.edu.co

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-1154-5112>

Jhony Jairo Cárdenas Garay

Universidad de Cundinamarca, Colombia.

ROR ID: <https://ror.org/040tqqd15>

E-mail: jhonyjcardenas@ucundinamarca.edu.co

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-0060-4760>

Diana Patricia Gil Moreno

Universidad de Cundinamarca, Colombia.

ROR ID: <https://ror.org/040tqqd15>

E-mail: dpgil@ucundinamarca.edu.co

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9216-6304>

RESUMEN:

Introducción: la educación actualmente enfrenta retos importantes especialmente su papel en dinámicas de género y convivencia, por tal motivo herramientas como la lúdica y la gamificación brindan nuevas maneras de afrontar estos desafíos.

Objetivo: analizar panorámicamente el empleo de dinámicas lúdicas y de gamificación como medios para potenciar la convivencia escolar y la equidad de género. **Metodología:** fundamentada en el protocolo PRISMA-ScR, se examinaron

11 investigaciones académicas publicadas entre 2020 y 2025, centradas en los niveles de educación superior y secundaria. **Resultados:** Los hallazgos revelan que técnicas como escapes rooms, aplicación de videojuegos y los juegos colaborativos generan efectos beneficiosos en materia de convivencia, estas herramientas optimizan el ambiente educativo. Respecto a la equidad de género, favorecen la deconstrucción de roles tradicionales y violencia implícita, incentivando conductas más inclusivas, sin embargo, se identifica una limitada producción científica en contextos Latinoamericanos y en la educación primaria, así como el seguimiento temporal para medir efectos duraderos. **Conclusiones:** la eficacia de la lúdica y la gamificación no es intrínseca, sino que exige objetivos educativos precisos, preparación de los docentes y políticas institucionales. Las metodologías lúdicas muestran resultados prometedores, su aplicación efectiva demanda un diseño cuidadoso que considere las particularidades de cada grupo estudiantil.

Palabras clave: tecnología educativa, coexistencia pacífica, Igualdad de Género, Educación, Revisión de Alcance.

ABSTRACT:

Introduction: Education currently faces significant challenges, especially its role in gender dynamics and coexistence. Therefore, tools such as play and gamification offer new ways to address these challenges. **Objective:** To provide a comprehensive analysis of the use of playful dynamics and gamification as means to enhance school coexistence and gender equity. **Methodology:** Based on the PRISMA-ScR protocol, 11 academic research projects published between 2020 and 2025, focusing on higher and secondary education levels, were examined. **Results:** The findings reveal that techniques such as escape rooms, video game applications, and collaborative games generate beneficial effects on coexistence; these tools optimize the educational environment. Regarding gender equity, they favor the deconstruction of traditional roles and implicit violence, encouraging more inclusive behaviors. However, limited scientific production is identified in Latin American contexts and in primary education, as well as limited temporal follow-up to measure

lasting effects. **Conclusions:** The effectiveness of play and gamification is not intrinsic; rather, it requires specific educational objectives, teacher preparation, and institutional policies. While playful methodologies show promising results, their effective application requires careful design that considers the specific characteristics of each student group.

Keywords: Educative technology, Peaceful coexistence, Gender Equality, Education, Scoping Review.

INTRODUCCIÓN

La convivencia escolar es una construcción de vínculos entre actores dentro del medio educativo, teniendo derechos y deberes como aspectos inmersos dentro de dicho proceso, todo esto desarrollado dentro del contexto formativo Leyton-Leyton (2020). Son varias las dimensiones que deben ser contempladas para lograr un ambiente idóneo que permita el aprendizaje conjunto, entendiendo al sujeto como un ser social, quien necesita del colectivo para desarrollar su condición humana (Jiménez-Pineda, A., 2021).

Una de las dimensiones abordadas es la equidad de género que, aunque autores como Marchionni et al. (2018) mencionan un avance importante en el trabajo a la mitigación a cierre de brechas de género en la educación respecta, como ejemplo de ello, es el tiempo promedio de educación, que para las mujeres en 1992 se encontraban 5 meses por debajo del promedio de los hombres, se puede resaltar que para 2015 las mujeres superaron dicha brecha, logrando incluso adelantar a los hombres en casi tres meses, todo esto en Latinoamérica (pag.41). A pesar de ello estudios más recientes centrados en convivencia escolar muestran que el abordaje de esta se da desde diversas dimensiones, sin embargo, el género no es una de las que se trabajan de manera activa para la mejora en el entorno educativo (Leyton-Leyton, 2020).

Es de vital importancia poder enfocar esfuerzos en la mejora de la convivencia, pues acorde a diferentes investigaciones realizadas en Latinoamérica, se puede evidenciar claramente una correlación significativa entre convivencia escolar y desempeño académico (Díaz-Vargas et al., 2023; Romero Espinosa et al., 2024). Buscando además integrar dentro de dicha labor por la mejora del ambiente escolar, interconectando al trabajo de reducción de brechas de género, como una de las dimensiones que pueden significar un avance importante sobre esta temática, sin embargo, la incógnita está respecto a la herramienta más adecuada para abordar la temática en los contextos escolares.

En la actualidad, la gamificación se resalta como una metodología que viene abriéndose paso de manera importante dentro de este campo, utilizándose principalmente para mejorar la motivación y potenciar resultados efectivos del proceso enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, su empleo en temáticas disruptivas ha sido poco explorado y continúa siendo aspecto de debate (Schiavo et al., 2024). Los Escape Rooms también hacen parte de esta gama de herramientas, estos consisten en juegos por equipo, donde los participantes siguen pistas, resuelven acertijos y logran un objetivo específico en un tiempo limitado, dicho objetivo está direccionado según la temática que desea abordar la persona a cargo o docente líder del proceso (Veldkamp et al., 2021; Vidergor, 2021).

Acuñando a lo anterior, es necesario también dialogar sobre la importancia de la ludificación, la cual contempla el uso de técnicas de juego en entornos no lúdicos (Navarro, et al., 2020) interactuando propiamente dentro de ambientes educativos, llevando a la gamificación adoptar aspectos de la ludificación y el aprendizaje con el fin de potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Marín, 2015).

La gamificación como herramienta educativa sigue presentando algunas contradicciones respecto a sus beneficios, sin embargo, un aspecto de suma relevancia a tener en cuenta sobre la implementación de la gamificación en el

ámbito educativo, como es mencionado por Romero-Rodríguez et al. (2024), es principalmente la capacidad de obtener y concentrar la atención de los estudiantes por medio de contenido interactivo que contenga, elementos de juego, progreso, recompensas y puntuación, evidenciando efectos positivos en la educación en el nivel de primaria.

Entendiendo el panorama actual frente a las metodologías innovadoras, las cuales favorecen a clases más atractivas y motivadoras, permitiendo a los estudiantes llevar el conocimiento más allá del salón de clases (Rodríguez-Torres, A. F., 2022), sin embargo, es importante poder profundizar en procesos que aborden el uso de dichas herramientas en suma de la equidad de género y la convivencia escolar, es por esto que se plantea como objetivo de la presente revisión, compilar la mayor cantidad de evidencia e información referente a la lúdica y la gamificación como herramientas para la mejora de la convivencia y/o disminución de brechas de género en el ámbito educativo, y de esta manera poder tener un panorama más claro y actualizado, el cual permita fortalecer los proceso educativos.

MÉTODOS

Protocolo y registro

Para la construcción de la revisión de alcance se tuvieron en cuenta cinco (5) momentos, uno (1) iniciando por la identificación de la pregunta de investigación, permitiendo responder al tipo de pregunta PCC (población, concepto y contexto), tipología utilizada para las revisiones de alcance o Scoping Review por su término en inglés (Lopez-Cortes et al., 2022). Dos (2) El siguiente paso fue la identificación de los estudios relevantes, tres (3) posteriormente la selección de los artículos, cuatro (4) representación gráfica de los datos obtenidos de cada uno de los estudios y cinco (5) finalmente recopilación, resumen y socialización de los resultados (Mak & Thomas, 2022).

Todo el proceso se estructuró y desarrolló por medio de los lineamientos establecidos por la declaración PRISMA-ScR, protocolo establecido para el

desarrollo de revisiones de alcance (Lopez-Cortes et al., 2022). Se realizó el registro final del protocolo en la plataforma Open Science Framework OSF, el 09 de marzo de 2025; <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/ENTPA>.

Criterios de elegibilidad

Para el presente estudio se establecieron los criterios que permitirían orientar la búsqueda y el proceso de selección, teniendo en cuenta la pregunta de investigación formulada acorde a la estructura PCC. Todos los estudios incluidos debieron ser publicados desde enero de 2020 hasta diciembre de 2025.

Tipo de estudios / diseño de estudios

Se incluyeron (1) estudios empíricos de cualquier tipo de diseños (cualitativos, cuantitativos y mixtos), (2) revisiones de cualquier tipo (sistemáticas, alcance, narrativas) y (3) también tesis o proyectos de grado de cualquier nivel educativo. Se excluyeron todos los estudios publicados en idiomas diferentes al inglés, español y portugués.

Población

Se incluyeron todos los estudios dirigidos a población estudiantil de cualquier nivel, sin exclusión por edad, género, raza o etnia.

Intervención

Los estudios que fueron incluidos, son todos aquellos que trabajaron la lúdica y/o la gamificación como herramientas la mejora de la convivencia y/o la equidad de género, todo esto dentro de ambientes educativos, se excluyeron artículos que utilizaban lúdica o gamificación en otras áreas de estudio (matemáticas, inglés, español, etc.), de igual manera todos aquellos estudios que no se dieron en el interior de una institución educativa, o poblaciones diferentes a estudiantes, fueron excluidos también.

Fuentes de información

Las bases de información científica especializada para realizar el proceso de búsqueda fueron, Web of Science, ProQuest, ScienceDirect, Google scholar y ERIC, los resultados fueron exportados a Mendeley Reference Manager.

Estrategia de búsqueda

Se inició por establecer los términos acordes al tesoro de DeCS, posteriormente se realizó la ecuación de búsqueda de la información, utilizando operadores boléanos para mejorar la efectividad, procurando obtener la información más relevante para la revisión. La ecuación resultante fue: ("gender" AND "coexistence" AND "game based learning" OR "playful learning" AND "gamification" OR "escape room"), las ecuaciones fueron ajustadas en los tres diferentes idiomas, inglés, español y portugués, sin embargo, fue utilizada la misma ecuación en las bases de datos utilizadas.

Selección de fuentes de información

Se realizó la ecuación inicial, la cual fue ajustada para ir identificando la mejor combinación a utilizar en las bases de datos, al finalizar con este proceso, se ejecutó la ecuación en todas las bases de datos, todas aquellas que se identificaron estudios fueron las bases de datos incorporadas dentro de la investigación como fuentes de información. A partir de los artículos identificados, se elaboró el diagrama de flujo acorde al modelo PRISMA que describe el proceso y los artículos descartados en cada uno de los momentos (identificación, chequeo e inclusión).

Extracción de datos

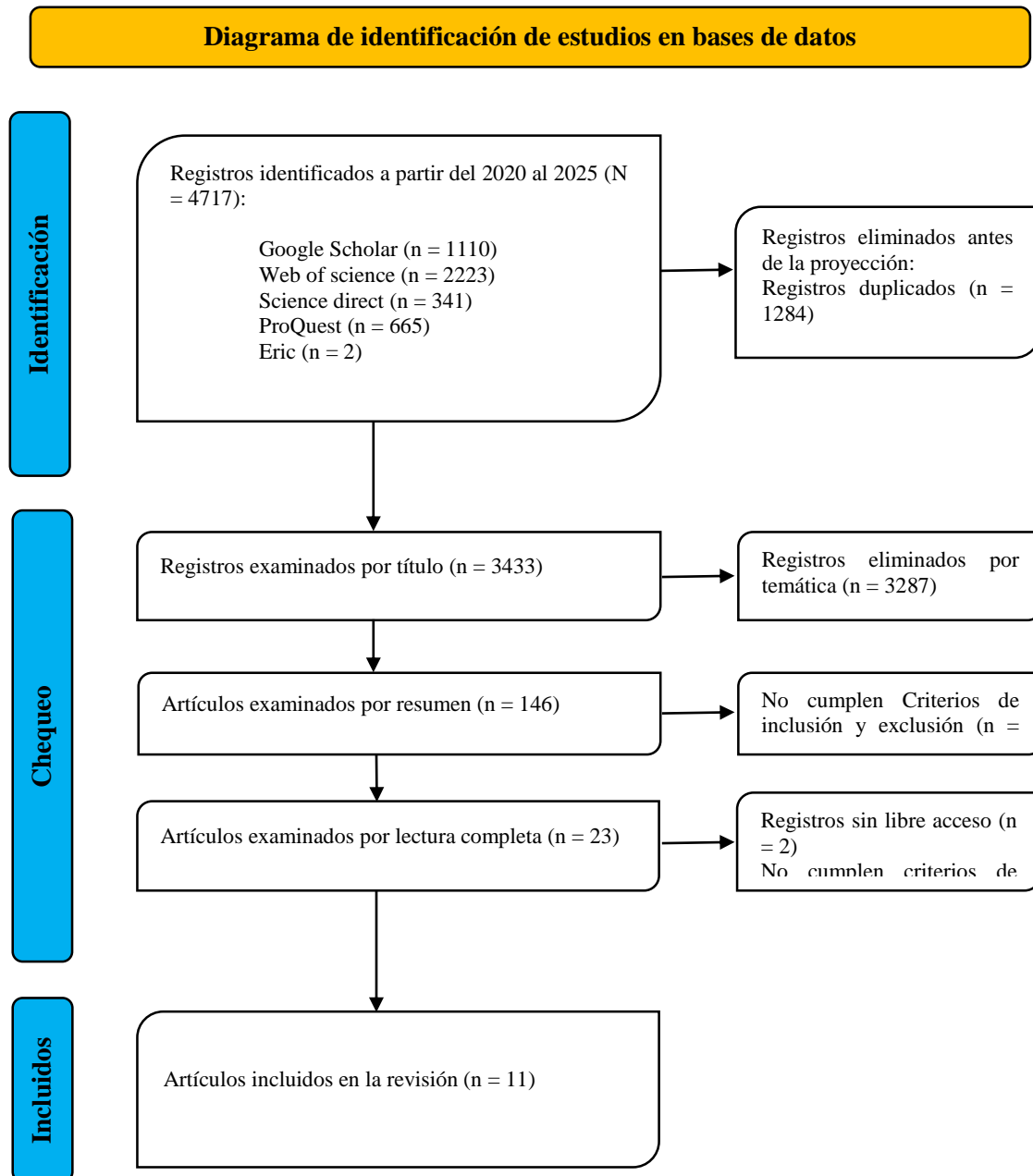
Se consideraron los datos estratégicos de cada uno de los artículos seleccionados, utilizando dos matrices elaboradas previamente por parte del equipo evaluador (4 expertos), donde se consignaron datos como autor, año de publicación, país, tipo de estudio, objetivos, intervención, herramientas, instrumentos y principales resultados (Pollock et al., 2024). Este proceso de extracción de datos fue realizado con los 11 artículos seleccionados para el estudio. Es importante resaltar que todos los evaluadores hicieron parte del proceso y estuvieron de acuerdo con los artículos

incluidos en la revisión procurando que cada uno de ellos cumpliera con todos los criterios de inclusión y exclusión, así como la calidad del contenido de los documentos incluidos.

RESULTADOS

Se identificaron 4717 artículos entre el 2020 al 2025. Las bases de datos consultadas fueron Google Scholar (1110 artículos), Web of Science (2223 artículos), Science Direct (341 artículos), Proquest (665 artículos) y ERIC (2 artículos). Los artículos duplicados fueron excluidos inicialmente (1284 artículos), posteriormente se realizó la lectura del título, proceso en el que se excluyeron 3287 por no estar relacionado a la temática. El proceso de chequeo continuo con la lectura de los resúmenes donde se excluyeron 123 artículos por no cumplir con los criterios de inclusión y exclusión, para finalmente realizar la lectura total de los documentos elegibles (23), que dio como resultado la exclusión de documentos sin libre acceso (2) y otros más que no cumplían en su totalidad con los criterios de inclusión (10), especialmente por no trabajar convivencia o equidad de género, y realizar los procesos fuera del ambiente educativo. Siendo incluidos 11 artículos para la presente revisión. (figura 1.)

Figura 1. Diagrama de flujo, identificación de estudios en bases de datos.



Descripción básica de los artículos incluidos

Los 11 estudios que hicieron parte de la revisión de alcance se llevaron a cabo en países como España con seis estudios (54%), uno en Suiza (9%), uno en Chile (9%), uno países bajos (9%) uno Turquía (9%) y un estudio realizado en España y Brasil simultáneamente (9%). Los idiomas de publicación de los artículos fueron nueve en inglés (81%) y dos en español (18%). Con relación a los diseños metodológicos, se destacan cinco estudios cualitativos (45%), tres cuasi-experimentales (27%), una investigación mixta (9%), una revisión sistemática (9%) y un estudio experimental (9%) (Tabla 1).

Respecto a la población de los estudios se identificaron $n = 2225$ participantes, siendo $n = 625$ estudiantes y $n = 1600$ docentes y directivos. Dos estudios (18%) no especifican el tamaño de la muestra. La dimensión del rango de la muestra reportada fue entre 30 – 1561 participantes, cuatro estudios (36%) indicaban sus participantes se encontraban en secundaria con rango de edad entre 12 – 18 años, tres artículos (27%) especificaba que sus participantes se encontraban en educación universitaria con un rango de edad entre 19 – 23 años, un estudio (9%) fue realizado con estudiantes de maestría con un rango de edad de 21 – 44 años, otro (9%) no clarificaba el rango de edad de los participantes pero si indicaba estos pertenecían a escuelas públicas y un finalmente un estudio (9%) que no especificaba la edad solo indicaba se encontraban en educación básica (Tabla 1).

Tabla 1. Descripción de los estudios incluidos.

Autor (es)	Año	País	Idioma	Tipo de estudio	Población y tamaño de muestra	Objetivo / Propósito
Acebes & Ros Bernal	2022	España	Español	Investigación exploratoria	Estudiantes de Educación	Explorar la gamificación como estrategia transversal para promover valores en EF.

					universitaria, 95 participantes	
Bezençon et al.	2023	Suiza	Ingles	Investigación mixta	Estudiantes de diversas escuelas públicas, 202 estudiantes	Evaluar el efecto de la gamificación sobre la prevención de adicciones.
Llobera L.	2021	España	Ingles	Estudio de caso	Estudiantes secundaria (12-16 años), no se especifica muestra	Estudiar las perspectivas de género en la clase de ingles
Manzano-León et al.	2024	España	Ingles	Cualitativo	35 estudiantes de licenciatura en educación social.	Analizar el uso de aprendizaje basados en juegos digitales para sensibilizar sobre género.
Manzano-León et al.	2021	España	Ingles	Estudio cuasi-experimental	30 estudiante de master en educación especial, (21 – 44 años).	Determinar la efectividad de un escape room en el flow, el clima y la conducta social en el aula.
Naezer & Krebbekx	2025	Países Bajos	Inglés	Cualitativo	Adolescentes en escuelas secundarias, 30 entrevistas	Explorar la educación entretenida en educación sexual.
Ozkan et al.	2025	Turquía	Inglés	Estudio Experimental	Estudiantes de enfermería, 120 (escape room = 40, juego de rol = 40, control = 40)	Evaluar el impacto de escape-room y juegos de rol sobre la identificación de violencia de genero.

Pla-Pla et al.	2025	España / Brasil	Inglés	Revisión sistemática	Adolescentes (12-18 años), síntesis de 15 estudios	Investigar el impacto de juegos cooperativo-oposición en convivencia y bienestar.
Rodríguez Miguel et al.	2023	España	Español	Cualitativo	11 centros educativos, 39 docentes y directivos	Evaluar proyectos de coeducación y prevención de violencia de género.
Rodríguez Ferrer et al.	2023	España	Ingles	Estudio cuasi-experimental	113 estudiantes universitarios de educación, (19-23 años).	Evaluar impacto de GBL+SL en educación inclusiva
Rojas-Andrade et al.	2024	Chile	Ingles	Estudio cuasi-experimental	1561 miembros de instituciones educativas.	Analizar la viabilidad del programa “a convivir se aprende” en las escuelas públicas de Chile.

A partir de un análisis minucioso sobre los estudios seleccionados, se identificaron cuatro dimensiones a partir de los estudios, sus propósitos y resultados las cuales son: efectos en la convivencia escolar, impacto en la equidad de género y condiciones de implementación, categorías que han sido utilizadas para resumir y analizar la información. Desde los estudios seleccionados, se han identificado cinco (45%), que buscan trabajar principalmente la convivencia dentro de ambientes educativos (Acebes & Ros, 2021; Bezençon et al., 2023; Manzano-León et al., 2021; Pla-Pla et al., 2024; Rojas-Andrade et al., 2024), uno de ellos busca principalmente el trabajo de valores a través de herramientas de gamificación, esto en educación universitaria, mostrando la trascendencia elemental de la educación física y la gamificación para lograr dicho propósito (Acebes & Ros, 2021).

Tabla 2.

Intervención, herramientas e impacto de los estudios.

Autor (es)	Intervención	Instrumentos	Descripción de la Herramienta	Resultados
Acebes & Ros Bernal	Secuencia didáctica con gamificación en Educación Física	Cuestionarios y entrevistas semiestructuradas	Herramientas gamificadas, juegos de roles, actividades tecnológicas exploratorias.	Gamificación ayuda al uso de valores y mejora comportamientos la convivencia universitaria.
Becencom et al.	Diversas intervenciones de metodología de escape room virtual	Entrevistas semiestructurada	Juegos estructurados para fomentar el respeto y la inclusión	Uso de la metodología de escape room ayuda a mitigar conductas adictivas.
Llobera	Se realizó encuesta en línea a docentes y estudiantes, y el análisis de un libro de inglés.	Cuestionarios y análisis documental	Unidad de gamificación	Se evidencia la poca diversidad de género en la clase de inglés.
Manzano-León et al.	Taller universitario con videojuego narrativo + discusión grupal reflexiva (aprendizaje cooperativo).	Diario de campo, observación participante, análisis de discurso de estudiantes, grupos focales (cuantitativo-cualitativo).	Videojuego "A Normal Lost Phone".	Aumentó la empatía y la reflexión crítica.

Manzano-León et al. (2021)	Implementación práctica de un escape room como actividad académica presencial en una clase del master.	Cuestionarios para medir: flow, motivación, clima de aula, conducta prosocial/antisocial; enfoque mixto.	Escape room educativo.	Mejora en convivencia, emociones y relaciones sociales.
Naezer	observación de las 5 herramientas de educación entretenida en instituciones educativas, aplicación de entrevistas.	observación y entrevista semiestructurada	Escape room, representación teatral educativa, sitio web interactivo, juego offline, producción de realidad virtual	Se definen las condiciones claves de la enseñanza entretenida para la educación sexual.
Ozkan et al.	Programa basado en juego sobre igualdad de género.	Cuestionario actitudinal pre-post.	Juegos diseñados específicamente para cuestionar estereotipos de género.	Cambios positivos en actitudes hacia roles de género tradicionales.
Pla-Pla et al.	Actividades motrices de cooperación-oposición en EF.	Revisión sistemática.	Juegos motores que implican interacción, cooperación y oposición.	Reducción de conflictos, mejora de habilidades sociales y bienestar emocional.
Rodríguez Miguel et al.	Proyectos de coeducación en centros escolares	Análisis de contenido y entrevistas semiestructuradas	Intervenciones formativas sobre igualdad de género en comunidad educativa	Transformación institucional en torno a igualdad; participación familiar clave.

Rodríguez Ferrer	Proyecto de aprendizaje-servicio en el que estudiantes diseñaron juegos inclusivos y los implementaron en contextos reales.	Cuestionarios pretest y postest de flow y engagement académico; diseño cuasi-experimental.	Diseño y aplicación de juegos inclusivos.	Aumento de flow y engagement académico.
Rojas-Andrade et al.	Estrategias lúdicas en educación básica	Encuesta y análisis estadístico	Dinámicas lúdicas	Desarrollo de la convivencia escolar por medio del programa “aprendiendo a vivir juntos”

Los estudios enfocados hacia la convivencia, han sido diversos respecto a las poblaciones de trabajo en ámbitos educativos, como fue la de Manzano-León et al. (2021), investigación enfocada en el trabajo estudiantes de master en educación especial, aplicando herramientas como Escape room para la mejora de la convivencia y las relaciones sociales. Dicho estudio implemento un cuestionario que indagaba sobre los comportamientos prosociales y antisociales de los estudiantes, se señala que un ambiente donde se promueven las misiones y recompensas motiva aún más la participación entre estudiantes interesados y apáticos promoviendo una atmósfera de colaboración y respeto. Adicionalmente, se señala el estudio de Rojas-Andrade et al. (2024) mediante el cual se busca identificar la viabilidad de un programa llamado “aprendiendo a vivir juntos”, programa que busca a través de herramientas lúdicas el fortalecimiento de la convivencia escolar en las instituciones educativas públicas del país Latinoamericano de Chile dentro del cual participaron docentes y directivo quienes se encargaron de medir dicha viabilidad a

través de una encuesta, encontrando una alta receptividad en esta población educativa, pues indicaron que las herramientas lúdicas institucionalizadas redujeron los conflictos repetitivos. Sin embargo, recomendaron que debían tener continuidad para evaluar los efectos positivos y transformadores y, con ello, no limitar su aporte.

También, fue posible observar otros diseños metodológicos que presentaron como objetivo el estudio de los juegos cooperativos-oposición como herramienta de mejora de la convivencia y el bienestar de adolescentes, esto a través de una revisión sistemática (Pla-Pla et al., 2025), en esta revisión fue posible la identificación de 15 artículos que abordaron la temática, mostrando como conclusión más relevante la reducción de conflictos interpersonales y la mejora de habilidades sociales.

Finalmente, estudios como el Bezençon et al. (2023), realiza un abordaje desde los Escape Rooms digitales, para la mejora en la prevención de posibles adicciones en estudiantes de escuelas públicas, factor que puede afectar de manera importante aspectos convivenciales en el entorno educativo.

Dentro de los estudios se encontró un aporte importante en el uso de la lúdica y la gamificación para reflexionar sobre temáticas que tienen que ver con el género, los estereotipos y el fomento de relaciones más igualitarias, siendo 6 (54%) de ellos los que se han centrado en el trabajo de género (Llobera L., 2021; Manzano-León et al., 2024; Naezer & Krebbekx, 2025; Ozkan et al., 2025; Rodríguez Miguel et al., 2023; Rodríguez Ferrer et al., 2023). Las herramientas de gamificación han sido las más importantes para el abordaje de las temáticas de género, por ejemplo, Naezer & Krebbekx (2025) implementando 5 herramientas educativas, mediante las cuales busca mejorar los procesos de enseñanza de la educación sexual, más crítica y atractiva a los jóvenes, por otro lado, la creación de una unidad didáctica implementando gamificación como herramienta para observar las dinámicas de género en el aula de inglés (Llobera et al., 2021), otros estudios, realizaron actividades gamificadas como Escape Room para evidenciar la violencia de género en un contexto universitario de enfermería. Estas actividades tuvieron un impacto favorable en cuanto a la disposición de los participantes a resolver casos

hipotéticos, además de identificar conductas violentas. En este caso los autores acentúan que el trabajo en grupos y el nivel de inmersión fueron importantes para interiorizar y generar sensibilidad ante la temática (Ozkan et al., 2025) (Tabla 2)

Algunas investigaciones hicieron uso de gamificación a través de herramientas digitales, como es el caso del estudio de Manzano-León et al., (2021) quienes buscaban sensibilizar sobre género y otras habilidades de convivencia, por medio del juego “A Normal Lost Phone”, esto enfocado para estudiantes de master teniendo como resultados más relevantes, el aumento de la empatía y la capacidad crítica, los participantes encontraron esta dinámica atractiva y divertida, mostrando una de las características más relevantes del aprendizaje basado en juegos.

Finalmente, las condiciones de implementación fueron variadas, lo que indica diversas formas de abordar las temáticas de género y convivencia, Pla-Pla et al. (2025), a través de una revisión sistemática, enfocada en herramientas como motor games y juegos de cooperación-oposición, lo que ratifica que el trabajo sobre la convivencia y habilidades sociales aborda desde variadas perspectivas. Por otro lado, los estudios presentaron enfoques metodológicos cualitativos (Acebes & Ros Bernal, 2022; Llobera L., 2021; Manzano-León et al., 2024; Naezer & Krebbekx, 2025; Rodríguez Miguel et al., 2023) los cuales utilizaron instrumentos como grupos focales y diarios de campo (Manzano-León et al., 2024), observación y entrevistas semiestructuras (Naezer & Krebbekx, 2025), instrumentos que buscaban profundidad para entender la temática y todas las percepciones de los participantes.

También frente a los niveles educativos donde se dieron las implementaciones, o donde se desarrollaron las investigaciones, se presentan 5 estudios (45%) en educación de pregrado y postgrado, principalmente en el área de educación (Manzano-León et al., 2021; Manzano-León et al., 2024), otros eran centrados en estudiantes de educación física (Acebes & Ros Bernal, 2022), y estudiantes de enfermería (Ozkan et al., 2025). Por otro lado, se encontraban los estudios que estuvieron centrados en educación secundaria (Llobera et al., 2021; Naezer & Krebbekx, 2025; Pla-Pla et al., 2025), los cuales buscaron dar sus aportes a los estudios de género y convivencia escolar.

Finalmente, los trabajos coincidieron en que metodológicamente existen limitaciones comunes como: falta de seguimiento longitudinal, muestras reducidas, intervenciones de corta duración. Lo anterior dificulta la medición del impacto a largo plazo de las estrategias utilizadas y la posibilidad de implementarlas en otros contextos educativos.

DISCUSIÓN

Los resultados de la revisión logran evidenciar que el uso de la lúdica y la gamificación como herramientas pedagógicas genera efectos de transformación en la convivencia escolar y la equidad de género en diferentes contextos educativos. Sin embargo, se evidencia que los aportes generados dependen del contexto, el grado de formación de quienes lo implementan y la intencionalidad pedagógica.

En cuanto a la convivencia escolar, los estudios señalan que la implementación de herramientas lúdicas propicia espacios respetuosos, seguros y participativos. Al usar la gamificación, los juegos de rol, de interacción y cooperativismo, se redujo de manera considerable, los conflictos menores, se fortaleció el trabajo grupal y la expresión de emociones (Acebes et al., 2020; Manzano León et al., 2023). Se destacan las estrategias que promueven la narrativa como los Escape Rooms o el teatro pues permite que los participantes se involucren de manera más profunda y empática (Ozkan et al., 2025). Sin embargo, y a pesar de las investigaciones incluidas, es importante resaltar la falta de estudios en los cursos de primaria, etapa que sin duda debería estar mucho más acompañada de este tipo de estrategias, puesto que especialmente en latino américa los niños pasan gran parte de su tiempo en el colegio motivo por el cual es congruente poder tener un sistema educativo más centrado en la formación en valores (Anríquez, G., 2025).

En el tema de la promoción de la equidad de género, los hallazgos demuestran una diferenciación muy marcada entre los estudios que abordaron esta temática de forma más directa y los que lo hicieron de forma implícita. Por ejemplo, en las investigaciones de Llobera et al. (2021) y Manzano-León et al. (2024) se puede evidenciar cómo las dinámicas lúdicas y juegos gamificados pueden fomentar en

los niños, las niñas y adultos el cuestionamiento de estructuras sociales, la exploración y reconocimiento de violencias simbólicas y de género. Por otro lado, hay un contraste con estudios en los que el tema no se trata directamente y no cuenta con una perspectiva crítica promoviendo así la reproducción de estereotipos y la invisibilización de conflictos estructurales (Naezer & Krebbekx, 2025).

En este sentido, es urgente que en Latinoamérica se trabaje en aspectos como el sexismo escolar, la exclusión identitaria y la violencia de género, pues son problemáticas que persisten de manera estructural. En cuanto a literatura, no se encuentra evidencia empírica en América Latina sobre las prácticas pedagógicas que afronten este tipo de problemáticas, pues es limitada y dispersa lo que constituye un vacío evidente que puede trabajarse desde las políticas educativas y la investigación (Bezençon et al., 2023; Rodríguez Miguel et al., 2023). Esta insuficiencia de estudios longitudinales y las escasas intervenciones evaluadas en Colombia es una limitante para que estas prácticas sean sostenibles.

Es importante que desde las políticas públicas y de educación se pueda incluir la lúdica y la gamificación dentro de los componentes curriculares donde se promueve la sana convivencia con perspectiva de género. pero también debe generar cambios reales en la implementación en donde se cuente con formación de profesores de manera continua, programas y estrategias que se puedan sostener en el tiempo a nivel institucional y accesibilidad a materiales. Un ejemplo claro es el Programa Nacional de Convivencia Escolar en Chile (Rodrigo Rojas et al., 2024) el cual es uno de los estudios que deberían ser replicado es diferentes lugares de latino américa, particularmente Colombia, en donde actualmente la resolución de conflictos debería ser un eje de desarrollo transversal dentro del entorno de la educación.

Estas recomendaciones parten de los estudios de la presente revisión en donde demuestran que el aprendizaje basado en juegos ayuda a fortalecer las habilidades sociales y emocionales, fomentan el pensamiento crítico hacia los estereotipos y la discriminación, además de mejorar la convivencia escolar (Ozkan et al., 2025;

Manzano León et al., 2023), factores claves a fortalecer entendiendo que dichos aspectos convivenciales trascienden en muchas ocasiones los entornos educativos y acorde con el Ministerio del interior de Colombia (MinInterior, 2024) las cifras frente a problemas de convivencia ciudadana se han aumentado, dato que solo ratifica la importancia de la implementación de dichas metodologías.

Desde los resultados de la presente revisión se puede recomendar a los docentes la incorporación de herramientas lúdicas que contengan una intención formativa clara, que busque fortalecer la empatía, el respeto y la resolución no violenta de conflictos. También diseñar juegos de rol, situaciones simuladas u otras herramientas para que haya involucramiento y a la vez se cuestione los roles de género establecidos. Así mismo, que haya espacios formativos en educación inclusiva, metodologías participativas y coeducación.

Finalmente, para futuras investigaciones en lúdica y gamificación como herramientas de impacto sobre la convivencia y el género, sería interesante plantear algunos cuestionamientos que puedan abrir paso a trabajar y profundizar la temática, ¿Cuál es el impacto de este tipo de estudios sobre la convivencia ciudadana? ¿Qué diferencias existen con respecto a los programas actuales de educación en ética, valores y género? ¿Cómo puede generarse cambios estructurales en la educación nacional para promover herramientas innovadoras de enseñanza de valores y género?, adicionalmente se sugiere poder plantear estudios que busque integrar poblaciones más amplias, miras a generar un mayor impacto, integrando en ellos metodologías longitudinales que puedan mostrar la evolución de este tipo de iniciativas a lo largo del tiempo, incorporando la creación de materiales basados en la evidencia, los cuales puedan ser utilizados dentro del currículo.

CONCLUSIONES

La lúdica y la gamificación son herramientas importantes y efectivas para el fortalecimiento de la convivencia y la igualdad de género en los entornos educativos. Sin embargo, el impacto depende de la intención con que se realizan las

actividades, de la formación de los docentes y el marco institucional bajo el cual se realizan, por lo tanto, no es automático.

Los estudios encontrados en la revisión demuestran que las herramientas lúdicas en general y las que especialmente se basan en la cooperación, la narración y resolución de conflictos, fomentan espacios de participación, de empatía y respeto en contextos educativos. Adicionalmente, al integrar de manera explícita temas sobre género, abren espacios de diálogo profundo sobre violencias simbólicas, estereotipos y dinámicas excluyentes, lo que facilita el cambio de actitudes y toma de conciencia por parte de los estudiantes.

La revisión también devela los amplios vacíos que existen en la literatura. Sobresalen estudios de orden cualitativo de alcance local, en donde las intervenciones son de corta duración y no hay un seguimiento longitudinal. Hay ausencia de enfoques interseccionales que tengan en cuenta aspectos como la etnia, estrato social, diversidad y la discapacidad, generando una limitación importante en la comprensión del impacto de las estrategias lúdicas y gamificadas. Adicional a esto, hay una baja representatividad de estudios en Latinoamérica en donde las desigualdades permean el sistema educativo.

Por último, es importante destacar el papel fundamental de los diversos actores educativos a quienes se les invita a pensar en el uso de la creatividad y el juego como formas de aprendizaje y transformación social. La escuela es un espacio importante de socialización y construcción de sociedad, por lo que se convierte en desafío implementar enfoques pedagógicos que fomenten el diálogo crítico, la justicia y el respeto por lo diferente. La lúdica y la gamificación, cuando son implementadas con conciencia ética y política, pueden ser aliadas poderosas en ese camino.

CONFLICTO DE INTERESES.

No existe conflicto de interés entre los autores.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORIA.

1. Conceptualización: *Caicedo-Arias Kevin Felipe*, Galarza-Díaz Alejandro.
2. Curación de datos: *Caicedo-Arias Kevin Felipe*, Galarza-Díaz Alejandro, Cardenas-Garay Jhony, Gil-Moreno Diana Patricia.
3. Análisis formal: *Caicedo-Arias Kevin Felipe*, Cardenas-Garay Jhony, Gil-Moreno Diana Patricia.
4. Adquisición de fondos: Esta investigación no contó con la adquisición de fondos.
5. Investigación: Cardenas-Garay Jhony, Gil-Moreno Diana Patricia.
6. Metodología: *Caicedo-Arias Kevin Felipe*.
7. Administración del proyecto: *Caicedo-Arias Kevin Felipe*, Cardenas-Garay Jhony, Gil-Moreno Diana Patricia.
8. Software: *Caicedo-Arias Kevin Felipe*, Galarza-Díaz Alejandro, Cardenas-Garay Jhony.
9. Supervisión: *Caicedo-Arias Kevin Felipe*, Gil-Moreno Diana Patricia.
10. Validación: *Caicedo-Arias Kevin Felipe*, Galarza-Díaz Alejandro.
11. Visualización: *Caicedo-Arias Kevin Felipe*.
12. Redacción del borrador original: *Caicedo-Arias Kevin Felipe*, Gil-Moreno Diana Patricia.
13. Redacción, revisión y edición: Cardenas-Garay Jhony, Gil-Moreno Diana Patricia.

DECLARACIÓN DE DISONIBILIDAD DE DATOS.

Todos los datos generados o analizados durante este estudio se incluyen en este artículo publicado.

REFERENCIAS

- Acebes, M., Pérez, L., & Rodríguez, J. (2020). Juegos cooperativos como herramienta para la mejora de la convivencia escolar en educación primaria. *Revista Española de Pedagogía*, 78(275), 391–408. <https://revistadepedagogia.org/acebes-juegos-cooperativos>
- Anríquez, G., Moral Mora, A. M., & Pérez Carbonell, A. (2025). Estado del arte de la educación en valores en enseñanza primaria. *Papeles*, 17(33). <https://doi.org/10.54104/papeles.v17n33.1963>
- Becencom, M., Camacho, L., & García, F. (2022). Lúdica y reflexión sobre género en adolescentes colombianos. *Revista Educación y Ciudad*, (43), 45–60. <https://revistas.idep.edu.co/index.php/educacion-y-ciudad/article/view/2384>
- Díaz-Vargas, C., Tapia-Figueroa, A., Valdebenito-Villalobos, J., Gutiérrez-Echavarría, M. A., Acuña-Zuñiga, C. C., Parra, J., Arias, A. M., Castro-Durán, L., Chávez-Castillo, Y., Cristi-Montero, C., Zapata-Lamana, R., Parra-Rizo, M. A., & Cigarroa, I. (2023). Academic performance according to school coexistence indices in students from public schools in the south of Chile. *Behavioral Sciences*, 13(2). <https://doi.org/10.3390/bs13020154>
- Jiménez-Pineda, Ángela P., Romero-Cuestas Ferney, C. A., & Cagua-Rodríguez, L. (2021). La felicidad como propósito de la motricidad humana desde la primera infancia : Happiness as a purpose of human motor skills from early childhood . *Revista Con - Ciencias Del Deporte*, 3(1). Recuperado a partir de <http://revistas.unellez.edu.ve/index.php/rccd/article/view/1274>
- Leyton-Leyton, I. (2020). School coexistence in Latin America: A review of Latin American literature (2007–2017). *Revista Colombiana de Educación*, 1(80), 227–260. <https://doi.org/10.17227/RCE.NUM80-8219>
- Llobera, A., Martínez, C., & Sanz, D. (2021). El juego de rol como herramienta de transformación de estereotipos de género. *Educatio Siglo XXI*, 39(1), 59–76. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/454631>
- Lopez-Cortes, O. D., Betancourt-Núñez, A., Orozco, M. F. B., & Vizmanos, B. (2022). Scoping reviews: A new way of evidence synthesis. *Investigación en Educación Médica*, 11(44), 98–104. <https://doi.org/10.22201/fm.20075057e.2022.44.22447>

- Mak, S., & Thomas, A. (2022). Steps for conducting a scoping review. *Journal of Graduate Medical Education*, 14(5), 565–567. <https://doi.org/10.4300/JGME-D-22-00621.1>
- Manzano León, A., Rodríguez-Ferrer, J., & Cebrián Robles, V. (2024). Evaluación de una intervención gamificada para la mejora de la convivencia escolar. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), 12. <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-023-00357-2>
- Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Aguilar-Parra, J. M., Martínez Martínez, A. M., Luque de la Rosa, A., Salguero García, D., & Fernández Campoy, J. M. (2021). Escape rooms as a learning strategy for special education master's degree students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(14), 7304. <https://doi.org/10.3390/ijerph18147304>
- Marchionni, M., Gasparini, L., & Edo, M. (2018). *Brechas de género en América Latina. Un estado de situación* [CAF]. <https://scioteca.caf.com/handle/123456789/1293>
- Marín Díaz, V. (2015.). *La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa*. <http://www.uco.es/revistas/index.php/edmetic/article/view/275/274>
- Ministerio del interior. (2024). Elementos para entender la Percepción de Seguridad. <https://www.mininterior.gov.co/noticias/disparadas-cifras-de-problemas-por-convivencia-ciudadana/>
- Naezer, M., & Krebbekx, W. (2024). Teaching sex education in schools: Norms, silence and heteronormativity. *Sex Education*, 24(1), 75–90. <https://doi.org/10.1080/14681811.2023.2261827>
- Navarro, D., Melero, D. & García, J. (2020). Estrategias metodológicas para motivar: Gamificación. J. Bernardino, M. Sánchez-Alcaraz, A. Valero, D. Navarro, & J. Merino, (Ed/s) *Metodologías emergentes en Educación Física: Consideraciones teórico-prácticas para docentes*. (pp. 49-82) Wanceulen S.L. Recuperado de https://books.google.com.ec/books/about/Metodolog%C3%ADas_emergentes_en_Educaci%C3%B3n_F.html?id=qDAPEAAAQBAJ&redir_esc=y

- Ozkan, S., Topal, F., & Aksu, N. (2025). An escape room game and role-playing in nursing education about gender-based violence: Effects on knowledge and attitudes. *Nurse Education Today*, 124, 105765. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2023.105765>
- Pla-Pla, M., Martí, A., & Valls, R. (2025). Socioaffective relationships and cooperation in inclusive schools: A literature review. *International Journal of Inclusive Education*, 29(3), 467–483. <https://doi.org/10.1080/13603116.2023.2186402>
- Pollock, D., Evans, C., Menghao Jia, R., Alexander, L., Pieper, D., Brandão de Moraes, É., Peters, M. D. J., Tricco, A. C., Khalil, H., Godfrey, C. M., Saran, A., Campbell, F., & Munn, Z. (2024). “How-to”: Scoping review? *Journal of Clinical Epidemiology*, 176, 111572. <https://doi.org/10.1016/j.jclinepi.2024.111572>
- Rodríguez Miguel, S., Bartau Rojas, isabel, & Azpillaga Larrea, V. (2023). Coeducation and Prevention of Gender Violence Projects in Secondary School. *Profesorado*, 27(2), 309–329. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v27i2.23469>
- Rodríguez-Ferrer, J. M., Manzano-León, A., & Aguilar-Parra, J. M. (2023). Game-Based Learning and Service-Learning to Teach Inclusive Education in Higher Education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(4). <https://doi.org/10.3390/ijerph20043285>
- Rodríguez-Torres, A. F., Cañar-Leiton, N. V., Gualoto-Andrango, O. M., Correa-Echeverry, J. E., & Morales-Tierra, J. V. (2022). *Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática sistemática*. 7(2), 662–681. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>
- Rojas-Andrade, R., Leiva, V. L., Varela, J. J., García, P. S., Alvarez, J. P., & Ramirez, M. T. (2024). Feasibility, acceptability, and appropriability of a national whole-school program for reducing school violence and improving school coexistence. *FRONTIERS IN PSYCHOLOGY*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1395990>
- Romero Espinosa, J. M., Vásquez Ramos, M. G., Ortega Jiménez, A. D., & Yaguachi Yanangomez, M. Y. (2024). Impacto del clima áulico en el rendimiento académico de estudiantes de segundo año en Ecuador. *Revista Cientific*,

9(32), 145–168. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2024.9.32.7.145-168>

Romero-Rodríguez, J. M., Martínez-Menéndez, A., Alonso-García, S., & Victoria-Maldonado, J. J. (2024). The reality of the gamification methodology in primary education: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 128, 102481. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102481>

Schiavo, G., Roumelioti, E., Deppieri, G., & Marconi, A. (2024). Gamification strategies for child protection: Best practices for applying digital gamification in child sexual abuse prevention. *Proceedings of the 23rd Annual ACM Interaction Design and Children Conference*, 282–289. <https://doi.org/10.1145/3628516.3655813>

Veldkamp, A., Knippels, M.-C. P. J., & van Joolingen, W. R. (2021). Beyond the early adopters: Escape rooms in science education. *Frontiers in Education*, 6, Article 622860. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2021.622860>

Vidergor, H. E. (2021). Effects of digital escape room on gameful experience, collaboration, and motivation of elementary school students. *Computers and Education*, 166, 104156. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104156>

ANEXOS.

Anexo 1. Bitácora de búsqueda

Base de Datos/ Motor de Búsqueda	Fecha	ecuación
google scholar	14/02/202 5	("game-based learning" OR "playful learning") AND ("gamification" OR "escape room") AND ("gender" OR "gender equality") AND ("coexistence" OR "School climate" OR "Social-emotional learning")
SCIENCEDIRECT	21/02/202 5	("game-based learning" OR "playful learning") AND ("gamification" OR "escape room") AND ("gender" OR "gender equality") AND ("coexistence" OR "School climate" OR "Social-emotional learning")

PROQUEST	21/02/202 5	("game-based learning" OR "playful learning") AND ("gamification" OR "escape room") AND ("gender" OR "gender equality") AND ("coexistence" OR "School climate" OR "Social-emotional learning")
ERIC	21/02/202 5	("game-based learning" OR "playful learning") AND ("gamification" OR "escape room") AND ("gender" OR "gender equality") AND ("coexistence" OR "School climate" OR "Social-emotional learning")
PROQUEST	1/03/2025	("gender") AND ("coexistence") AND ("game based learning") OR ("playful learning") AND ("gamification") OR ("escape room")
SCIENCEDIRECT	1/03/2025	("gender") AND ("coexistence") AND ("game based learning") OR ("playful learning") AND ("gamification") OR ("escape room")
web of science	14/02/202 5	("game-based learning" OR "playful learning") AND ("gamification" OR "escape room") AND ("gender" OR "gender equality") AND ("coexistence" OR "School climate" OR "Social-emotional learning")
SCIENCEDIRECT	3/03/2025	("identidad de género" OR "género" OR "igualdad de género") AND ("convivencia" OR "convivencia escolar") AND ("Lúdica" OR "pedagogía lúdica" OR "ludificación") AND ("Gamificación" OR "sala de escape" OR "aprendizaje basado en problemas")
ERIC	3/03/2025	("identidad de género" OR "género" OR "igualdad de género") AND ("convivencia" OR "convivencia escolar") AND ("Lúdica" OR "pedagogía lúdica" OR "ludificación") AND ("Gamificación" OR "sala de escape" OR "aprendizaje basado en problemas")
PROQUEST	3/03/2025	("identidad de género" OR "género" OR "igualdad de género") AND ("convivencia" OR "convivencia escolar") AND ("Lúdica" OR "pedagogía lúdica" OR "ludificación")

		AND ("Gamificación" OR "sala de escape" OR "aprendizaje basado en problemas")
PROQUEST	3/03/2025	("identidad de género" OR "género") AND ("convivencia" OR "convivencia escolar") AND ("Lúdica" OR "ludificación") AND ("Gamificación" OR "aprendizaje basado en problemas")
ERIC	16/03/202 5	("Gênero" OR "Identidade de gênero") E ("Convivência escolar" OR "Resolução de conflitos na escola") E ("Brincalhão" OR "Pedagogia lúdica" OR "Ludicidade na educação") E ("Gamificação" OR "jogo de escape")
PROQUEST	16/03/202 5	("Gênero" OR "Identidade de gênero") E ("Convivência escolar" OR "Resolução de conflitos na escola") E ("Brincalhão" OR "Pedagogia lúdica" OR "Ludicidade na educação") E ("Gamificação" OR "jogo de escape")
SCIENCEDIRECT	16/03/202 5	("Gênero" OR "Identidade de gênero") E ("Convivência escolar" OR "Resolução de conflitos na escola") E ("Brincalhão" OR "Pedagogia lúdica" OR "Ludicidade na educação") E ("Gamificação" OR "jogo de escape")
web of science	25/02/202 5	("game-based learning" OR "playful learning") AND ("gamification") AND ("gender" OR "gender equality") AND ("coexistence" OR "School climate")
web of science	25/02/202 5	("gender" OR "gender equality") AND ("coexistence") AND ("game based learning") AND ("gamification")
web of science	1/03/2025	("gender") AND ("coexistence") AND ("game based learning") OR ("playful learning") AND ("gamification") OR ("escape room")
google scholar	1/03/2025	("gender") AND ("coexistence") AND ("game based learning") OR ("playful

		learning") AND ("gamification") OR ("escape room")
web of science	3/03/2025	("identidad de género" OR "género" OR "igualdad de género") AND ("convivencia" OR "convivencia escolar") AND ("Lúdica" OR "pedagogía lúdica" OR "ludificación") AND ("Gamificación" OR "sala de escape" OR "aprendizaje basado en problemas")
google scholar	3/03/2025	("identidad de género" OR "género" OR "igualdad de género") AND ("convivencia" OR "convivencia escolar") AND ("Lúdica" OR "pedagogía lúdica" OR "ludificación") AND ("Gamificación" OR "sala de escape" OR "aprendizaje basado en problemas")
scopus	3/03/2025	("identidad de género" OR "género" OR "igualdad de género") AND ("convivencia" OR "convivencia escolar") AND ("Lúdica" OR "pedagogía lúdica" OR "ludificación") AND ("Gamificación" OR "sala de escape" OR "aprendizaje basado en problemas")
web of science	3/03/2025	("identidad de género" OR "género") AND ("convivencia" OR "convivencia escolar") AND ("Lúdica" OR "ludificación") AND ("Gamificación" OR "aprendizaje basado en problemas")
google scholar	3/03/2025	("identidad de género" OR "género") AND ("convivencia" OR "convivencia escolar") AND ("Lúdica" OR "ludificación") AND ("Gamificación" OR "aprendizaje basado en problemas")
web of science	16/03/2025	("identidad de género" OR "género") AND ("convivencia" OR "convivencia escolar") AND ("Lúdica" OR "ludificación") AND ("Gamificación" OR "aprendizaje basado en problemas")
google scholar	16/03/2025	("Gênero" OR "Identidade de gênero") E ("Convivência escolar" OR "Resolução de conflitos na escola") E ("Brincalhão" OR "Pedagogia lúdica" OR "Ludicidade na

		educação") E ("Gamificação" OR "jogo de escape")
web of science	16/03/2022 5	("Gênero" OR "Identidade de gênero") E ("Convivência escolar" OR "Resolução de conflitos na escola") E ("Brincalhão" OR "Pedagogia lúdica" OR "Ludicidade na educação") E ("Gamificação" OR "jogo de escape")

Este preprint fue presentado bajo las siguientes condiciones:

- Los autores declaran que se obtuvieron los términos necesarios del consentimiento libre e informado de los participantes o pacientes en la investigación y se describen en el manuscrito, cuando corresponde.
- Los autores declaran que la preparación del manuscrito siguió las normas éticas de comunicación científica.
- Los autores declaran que son conscientes de que son los únicos responsables del contenido del preprint y que el depósito en SciELO Preprints no significa ningún compromiso por parte de SciELO, excepto su preservación y difusión.
- Los autores declaran que los datos, las aplicaciones y otros contenidos subyacentes al manuscrito están referenciados.
- El manuscrito depositado está en formato PDF.
- Los autores declaran que la investigación que dio origen al manuscrito siguió buenas prácticas éticas y que las aprobaciones necesarias de los comités de ética de investigación, cuando corresponda, se describen en el manuscrito.
- Los autores declaran que una vez que un manuscrito es postado en el servidor SciELO Preprints, sólo puede ser retirado mediante solicitud a la Secretaría Editorial deSciELO Preprints, que publicará un aviso de retracción en su lugar.
- Los autores aceptan que el manuscrito aprobado esté disponible bajo licencia [Creative Commons CC-BY](#).
- El autor que presenta el manuscrito declara que las contribuciones de todos los autores y la declaración de conflicto de intereses se incluyen explícitamente y en secciones específicas del manuscrito.
- Los autores declaran que el manuscrito no fue depositado y/o previamente puesto a disposición en otro servidor de preprints o publicado en una revista.
- Si el manuscrito está siendo evaluado o siendo preparando para su publicación pero aún no ha sido publicado por una revista, los autores declaran que han recibido autorización de la revista para hacer este depósito.
- El autor que envía el manuscrito declara que todos los autores del mismo están de acuerdo con el envío a SciELO Preprints.