



Beneficios probados

Lo que 364 estudios independientes miden cuando Educaplay entra en el aula

DOCUMENTO	Informe de evidencia para dirección, coordinación TIC y compras. Cada cifra lleva el enlace al estudio que la mide.
FECHA	17 de septiembre de 2026
ALCANCE	364 estudios académicos publicados que investigan el uso de Educaplay en el aula, hechos por docentes e investigadores sin relación con Educaplay, en 15 países.
BUSCADOR	Todos los estudios, con filtros por materia, nivel, país y año: es.educaplay.com/investigacion/
CONTACTO	sosporte@educaplay.com

En una página

Con Educaplay tu clase participa más y aprende más. No lo decimos nosotros: Lo miden 364 estudios independientes, siete de cada diez publicados en 2025 y 2026, y coinciden. Más participación, más motivación, mejores resultados. Este informe recoge qué problema resuelve, con qué cifra, en qué estudio, y también dónde no mejora.

ESTUDIOS

364

DE 2025 Y
2026

70 %

CON DATOS

269

PRIMER NIVEL

10

PAÍSES

15

Cómo leer las cifras de este informe

Cada hallazgo indica entre paréntesis el diseño del estudio y el número de alumnos. El primer dato de cada problema viene siempre de un estudio con grupo de control, que es el diseño que mejor separa el efecto de Educaplay del resto de la clase (salvo en inclusión, donde solo hay casos y se cuentan como casos). Las 37 cifras citadas se han contrastado con el texto original de cada estudio.



Qué resuelve, con cifras

Cada apartado es un problema de aula. Debajo, lo que midió un estudio cuando Educaplay entró en esa clase.

«Mis alumnos desconectan a los diez minutos»

Con Educaplay se quedan.

- En una clase de inglés de 7.º, la implicación pasó del 68 % al 90 % entre el primer ciclo y el segundo (investigación-acción, 28 alumnos). [Ver estudio](#)
- 75 universitarios trabajaron un mes con Educaplay y la mejora de la motivación tuvo un 90 % de aceptación (encuesta pre/post). [Ver estudio](#)
- En un instituto de Indonesia, Educaplay se asoció a casi la mitad de la motivación (46 %, $p < 0,001$; regresión, 60 alumnos). [Ver estudio](#)

«Las notas no suben por más que explique»

Suben cuando practican jugando.

- En química de bachillerato, el grupo con Educaplay pasó de 5,02 a 9,31; el de control, de 5,20 a 6,23 (cuasiexperimental con control, 38 + 38 alumnos, 8 semanas, $p = 0,03$; *Educación Química*, Q3). [Ver estudio](#)
- En 5.º de primaria, la clase con Educaplay acabó en 75,4 y la de control en 65,6 (cuasiexperimental con control, 50 alumnos, $p = 0,007$). [Ver estudio](#)
- En pensamiento crítico de ciencias, 5.º: De 44,4 a 67,4 con Educaplay; el control, de 34,6 a 47,8 (cuasiexperimental con control, 48 alumnos, $p < 0,001$). [Ver estudio](#)

«Corregir me come la tarde»

Las actividades se corrigen solas y el alumno ve el resultado al instante. Es el uso que más se repite en los 364 estudios: Evaluar jugando.

- 90 estudiantes de Enfermería: El grupo evaluado con Educaplay obtuvo 89,20 frente a 69,07 del grupo con examen en papel en aprendizaje por casos (cuasiexperimental con control, $p < 0,001$; $d = 2,77$; *BMC Medical Education*, Q1). En ese mismo estudio el estrés percibido subió; ver «Dónde no es magia». [Ver estudio](#)
- En un centro ecuatoriano, los 10 docentes encuestados creen que ayuda a la comprensión lectora, aunque 7 de cada 10 no habían recibido formación (encuesta, 25 alumnos y 10 docentes). [Ver estudio](#)
- En 4.º de primaria, un examen de inglés montado en Educaplay dio 12 ítems válidos y una fiabilidad de 0,77 (validación de test, 28 alumnos). [Ver estudio](#)



«El vocabulario no se les queda»

Se queda.

- En Ecuador, 60 alumnos de secundaria retuvieron más vocabulario de inglés que el grupo de control, con un tamaño de efecto muy grande (cuasiexperimental con control; $F = 49$). [Ver estudio](#)
- En 2.º de bachillerato, la clase con Educaplay subió de 75,13 a 86,52 en vocabulario de inglés frente al control (72,22 a 78,33), con un tamaño de efecto grande (cuasiexperimental con control, 72 alumnos; $d = 1,85$). [Ver estudio](#)
- En un internado, 42 alumnos pasaron de 55,71 a 94,48 de media en seis sesiones (un solo grupo, pre/post). [Ver estudio](#)
- Vocabulario +22 % y gramática +15 % en 7.º (investigación-acción, 28 alumnos). [Ver estudio](#)

«Leen mal y escriben peor»

Practicando con Educaplay construyen frases mejor, leen mejor y cometen menos faltas.

- En 2.º de primaria, la clase con Educaplay construyó frases mejor que la de control: 81,03 frente a 72,37 en el posttest (cuasiexperimental con control; $t = 3,57$; $p = 0,001$). [Ver estudio](#)
- En 1.º de bachillerato, la alfabetización en lengua subió 8,65 puntos con proyectos apoyados en Educaplay (cuasiexperimental con control, 64 alumnos). [Ver estudio](#)
- En básica superior, 120 alumnos pasaron del 10 % al 92,5 % en nivel alto de habilidades lingüísticas (pre/post, un solo grupo). [Ver estudio](#)
- La ortografía también: Del 68 % al 93 % en 6.º (pre/post, 23 alumnos). [Ver estudio](#)

«Las mates les dan miedo»

Jugando, pierden el miedo y ganan precisión.

- En 8.º, el grupo con Educaplay ganó un 33 % de precisión en geometría y 2,04 puntos de media sobre el de control (cuasiexperimental con control, 141 alumnos en cuatro paralelos). [Ver estudio](#)
- En 2.º de primaria, la motivación por las mates pasó del 55 % al 67,66 % en el primer ciclo y al 81,56 % en el segundo (investigación-acción, 20 alumnos). [Ver estudio](#)
- En infantil, el grupo con Educaplay acabó en «Logro» y el de control en «En proceso» (cuasiexperimental con control, 28 alumnos; $U = 50$; $p = 0,009$). [Ver estudio](#)

«Tengo alumnos con necesidades especiales y no llego»

Aquí la evidencia son casos, y los contamos como casos.

- Cuatro alumnos de 5.º con discapacidad intelectual pasaron del 75 % de logro en la primera vuelta al 100 % en la segunda (investigación-acción, 4 alumnos). [Ver estudio](#)
- Cinco alumnos de 4.º con discapacidad intelectual mejoraron la construcción de frases (un grupo, pre/post). [Ver estudio](#)
- En Portugal, una docente de educación especial incrustó Educaplay en un blog para quitar distracciones, en un estudio de caso de *Education Sciences* (Q1). [Ver estudio](#)



«En la universidad no hay quien los mueva»

Se mueven. Y prefieren la asignatura gamificada.

- 86 alumnos de 1.º de Enfermería: Los que practicaron Anatomía con crucigramas de Educaplay mejoraron su capacidad de análisis y síntesis (de 4,16 a 5,27; $p = 0,006$) y el grupo de control no (cuasiexperimental con control, 54 + 32; *Educación Médica*, Scopus). [Ver estudio](#)
- 147 futuros docentes de una universidad española mejoraron aprendizaje y motivación de forma significativa (pre/post, cinco meses, $p < .05$; *Turkish Online Journal of Distance Education*, Scopus Q2). Educaplay fue una de cinco herramientas gamificadas del programa. [Ver estudio](#)
- 354 universitarios prefirieron la asignatura gamificada con Educaplay a la tradicional (4,03 sobre 5) y sintieron que aprendían más (4,23 sobre 5) (encuesta; *TechTrends*, Springer, Q1). [Ver estudio](#)
- En Derecho civil en Alicante, de los 76 que respondieron (de 233 participantes), el 78 % disfrutó y el 63 % lo querría en otras asignaturas. [Ver estudio](#)

Con sello: Diez estudios en revistas de primer nivel

Diez de estos estudios han pasado el filtro más duro de la investigación: Revistas incluidas en Scopus o Web of Science, los dos índices que deciden qué publicaciones científicas cuentan. Ahí cada artículo lo revisan otros investigadores antes de salir, y el cuartil dice en qué cuarto de su campo está la revista: Q1 es el 25 % mejor del mundo.

Tabla 1: Educaplay en revistas indexadas en Scopus o Web of Science, de mayor a menor cuartil

REVISTA Y AÑO	CUARTIL	ESTUDIO Y AUTORES	QUÉ MIDIO
TechTrends, 2025 · Springer	Q1	La gamificación en la educación superior: un estudio de caso en Ciencias de la Educación (<i>Gamification in Higher Education: A Case Study in Educational Sciences</i>). José Alexis Alonso-Sánchez, Juan L. Núñez Alonso y Elisa Santana-Monagas.	354 universitarios prefirieron la asignatura gamificada con Educaplay (4,03 sobre 5) y sintieron que aprendían más (4,23 sobre 5). Ver estudio
Human Behavior and Emerging Technologies, 2025 · Wiley	Q1	¿Es eficaz la gamificación para las mujeres que desean aprender programación informática? (<i>Is Gamification Effective for Women Who Wish to Learn Computer Programming?</i>). Claudio Cubillos, Rafael Mellado y Cecilia Nóbile.	Experimento aleatorizado de cuatro semanas con 32 mujeres: Sin diferencias en aprendizaje, y más satisfacción sin ranking. Ver estudio



BENEFICIOS PROBADOS · INFORME DE EVIDENCIA

REVISTA Y AÑO	CUARTIL	ESTUDIO Y AUTORES	QUÉ MIDió
Education Sciences, 2022 · MDPI	Q1	Facilitadores y dificultades en la implementación de la gamificación: un estudio de caso con docentes (<i>Enablers and Difficulties in the Implementation of Gamification: A Case Study with Teachers</i>). Inês Araújo y Ana Amélia Carvalho.	Lo que más ayuda a implantar la gamificación: Experiencia previa con juegos, creatividad y tiempo para planificar. Lo que más frena: Equipos, internet y falta de tiempo. Ver estudio
BMC Medical Education, 2026 · Springer	Q1	Evaluación digital gamificada con Educaplay frente a la evaluación tradicional en educación de enfermería de grado (<i>EducaPlay gamified digital assessment versus traditional assessment in undergraduate nursing education</i>). Atefeh Shamsi, Reza Zaeri, Mehdi Raei, Mohammad Pourebrahimi y Fatemeh Delfani.	90 estudiantes de Enfermería (Irán), cuasiexperimento: El grupo evaluado con Educaplay obtuvo 89,20 frente a 69,07 en aprendizaje basado en casos ($p < 0,001$; d de Cohen = 2,77), con más satisfacción, motivación e interacción. Nota honesta: No aleatorizado, el grupo era 100 % varones y solo se midió el efecto inmediato. Ver estudio
Applied Sciences, 2024 · MDPI	Q2	Aprovechar la gamificación en la enseñanza de las TIC: diferencias de género y resultados de aprendizaje en cursos de programación (<i>Leveraging Gamification in ICT Education: Examining Gender Differences and Learning Outcomes in Programming Courses</i>). Rafael Mellado, Claudio Cubillos, Rosa Maria Vicari y Gloria Gasca-Hurtado.	62 universitarios chilenos, Educaplay en ambos grupos: Las mujeres aprendieron más sin puntuación ni ranking ($p = 0,037$) y ambos sexos prefirieron esa versión. Ver estudio
Turkish Online Journal of Distance Education, 2025 · Anadolu Univ.	Q2	Un marco digital gamificado en la educación superior: impacto en el aprendizaje y la motivación (<i>A Gamified Digital Framework in Higher Education: Impact on Learning and Motivation</i>). Elena Carrión Candell, Cristina de la Peña y Beatriz Chaves-Yuste.	147 futuros docentes de una universidad española: Mejoras significativas en aprendizaje y motivación ($p < .05$). Nota honesta: Educaplay fue una de cinco herramientas gamificadas del programa. Ver estudio



BENEFICIOS PROBADOS · INFORME DE EVIDENCIA

REVISTA Y AÑO	CUARTIL	ESTUDIO Y AUTORES	QUÉ MIDió
Digital Education Review, 2026 · Univ. de Barcelona	Q2	Gamificación y recursos tecnológicos: experiencias innovadoras para motivar y optimizar el aprendizaje en contextos universitarios (<i>Gamification and Technological Resources: Innovative Experiences to Motivate and Optimize the Learning Process in University Contexts</i>). Elena Carrión Candel, Cristina de la Peña y Beatriz Chaves-Yuste.	345 universitarios de ciencias sociales, diseño preexperimental pre/post: Impacto positivo en el aprendizaje autopercebido. Nota honesta: Educaplay fue una de cuatro herramientas (Genially, Nearpod, Educaplay, Quizizz) y se midió percepción, sin grupo de control. Ver estudio
Discover Education, 2026 · Springer Nature	Q2	Herramientas digitales gamificadas y la experiencia de aprendizaje percibida en la formación inicial del profesorado a distancia (<i>Gamified digital tools and the perceived learning experience in distance preservice teacher education</i>). Rachid Berd-Gómez et al.	455 futuros maestros en formación a distancia, diseño preexperimental pre/post: mejoras significativas en pedagogía, motivación y autonomía digital percibidas ($p < 0,001$). Educaplay fue la 2.ª herramienta más valorada (27 %). Nota honesta: una de varias herramientas (Educaplay, Genially, Wayground), sin grupo de control, mide percepción. Ver estudio
Educación Química, 2024 · UNAM	Q3	Gamificación para favorecer el aprendizaje de la nomenclatura de óxidos metálicos en estudiantes de bachillerato. Aníbal Gonzalo Galarza Chilán y Mario Adelfo Batista Zaldívar.	El grupo con Educaplay pasó de 5,02 a 9,31; el de control, de 5,20 a 6,23 (38 + 38 alumnos, $p = 0,03$). Ver estudio
Educación Médica, 2019 · Elsevier	Scopus	Impacto de los recursos digitales en el aprendizaje y desarrollo de la competencia Análisis y Síntesis. María Concepción Garrido Astray, Gema Santiago Gómez, Margarita G. Márquez, Lucía Poggio Lagares y Sofía Gómez Santos.	86 alumnos de Enfermería: Con crucigramas de Educaplay, el análisis y síntesis subió de 4,16 a 5,27 ($p = 0,006$); el grupo de control no mejoró. Ver estudio

Cuando Educaplay entra en una revista de primer nivel, casi siempre es como herramienta dentro de un estudio de gamificación, no como protagonista del título. El grueso de los 364 estudios vive en revistas regionales y en tesis; su fuerza es la convergencia, no la autoridad de una cita suelta.



Cómo lo consiguen los profes

Los estudios no hablan de Educaplay a secas. Hablan de Educaplay dentro de formas de dar clase que ya conoces. Estas son las cuatro que más se repiten.

- **Evaluar jugando.** El examen convertido en juego, con corrección al instante. Es el uso que más aparece y el que antes se nota.
- **Competir por equipos.** El formato Teams-Games-Tournament, muy usado en primaria: Práctica repartida y buen ambiente. Ojo con el ranking; ver «Dónde no es magia».
- **Reforzar en casa.** Las actividades se corrigen solas, así que sirven de repaso sin que el docente corrija cada intento.
- **Dar la vuelta a la clase.** Preparar el tema en casa, practicar en el aula.

Dónde no es magia

Los mismos estudios que miden mejoras señalan los límites. Los contamos porque un empate a la cara vale más que una mejora sin fuente.

- **No enseña sola.** Educaplay pone el juego; el aprendizaje depende de la clase que se monta alrededor. Lo que más ayuda a implantarla, según un estudio Q1 con docentes: Experiencia previa con juegos y herramientas digitales, creatividad y tiempo para planificar. Lo que más frena: Equipos, internet y falta de tiempo. [Ver estudio](#)
- **El ranking no le sirve a todo el mundo.** En Chile, con Educaplay en los dos grupos, las mujeres aprendieron más en la versión sin puntuación ni ranking ($p = 0,037$) y ambos sexos prefirieron esa versión (experimento aleatorizado, 62 universitarios; *Applied Sciences*, Q2). [Ver estudio](#) Otro experimento con 32 mujeres que aprendían a programar no halló diferencias en aprendizaje, y la satisfacción fue mayor sin ranking (*Human Behavior and Emerging Technologies*, Q1). [Ver estudio](#) La literatura general apunta lo mismo: Un juego competitivo mejoró el rendimiento pero subió la ansiedad (*Computers & Education*). [Ver estudio](#) Por eso en Educaplay la competición se puede apagar.
- **Evaluar jugando también tensa.** El mismo estudio Q1 de Enfermería donde la evaluación con Educaplay disparó el aprendizaje midió que el estrés percibido subió en el grupo con Educaplay, mientras bajaba en el de papel. Rendimiento y experiencia hay que mirarlos juntos. [Ver estudio](#)
- **A veces empata.** Comparadas en pensamiento creativo, Educaplay y Wordwall rindieron igual ($p = 0,788$). [Ver estudio](#)
- **El entusiasmo no siempre dura.** En un estudio, pasado el empujón inicial, la interacción fue moderada (65 %) y el uso, poco continuo (60 %). [Ver estudio](#)
- **Pide un docente con soltura.** Sin formación previa rinde menos: En un centro, el 70 % del profesorado no la había recibido. [Ver estudio](#)

Y los juegos en general, según la investigación

Lo anterior es lo que se ha medido con Educaplay. Esto es lo que décadas de estudios dicen de los juegos educativos en general, con la fuente de mayor peso disponible en cada caso.

**Tabla 2: Beneficios de los juegos en la educación, con su respaldo en la literatura general**

BENEFICIO	FUENTE	QUÉ DICE
Incrementa el interés	Hamari et al., 2016, <i>Computers in Human Behavior</i> . Ver estudio	La implicación en el juego tiene un efecto positivo claro sobre el aprendizaje; el reto debe crecer con el alumno.
Impulsa la motivación	Sailer y Homner, 2020, <i>Educational Psychology Review</i> (metaanálisis). Ver metaanálisis	Efecto de la gamificación sobre la motivación $g = 0,36$ (16 estudios, 2.246 alumnos). Otro metaanálisis no halló más motivación en serious games; por eso importa que en Educaplay sí esté medida.
Mejora la retención	Wouters et al., 2013, <i>Journal of Educational Psychology</i> (metaanálisis, 77 estudios). Ver metaanálisis	Los serious games superan a la instrucción convencional en aprendizaje ($d = 0,29$) y en retención ($d = 0,36$).
Entrena la resolución de problemas	Cai et al., 2025, <i>Journal of Computer Assisted Learning</i> (metaanálisis, 21 estudios). Ver metaanálisis	El juego digital mejora la resolución de problemas, $g = 0,65$.
Refuerza la autoconfianza	Hung, Huang y Hwang, 2014, <i>Journal of Computers in Education</i> . Ver estudio	En matemáticas, el juego mejoró rendimiento, autoeficacia y motivación.
Quita el miedo a fallar	Plass, Homer y Kinzer, 2015, <i>Educational Psychologist</i> . Ver estudio	El fallo sin coste es uno de los elementos de diseño por los que los juegos facilitan aprender. Es un principio de diseño, no un resultado medido.

Dónde, con quién y en qué materias

Dos grandes focos. Indonesia es el contexto más presente, casi siempre en primaria y secundaria y muy ligado a la formación del profesorado. El segundo es el mundo hispano, sobre todo Ecuador, con tesis y artículos sobre lectura, matemáticas y ciencias. El abanico va de infantil a universidad.

Tabla 3: Composición de los 364 estudios (un estudio puede tratar varias materias)

PAÍSES	NIVELES	MATERIAS
Indonesia 199 · Ecuador 102 · Colombia 17 · España 12 · Perú 5 · México 2 · Portugal 2 · Chile 2 · Argentina, Filipinas, Venezuela, República Dominicana, Vietnam, Uzbekistán e Irán 1 · Sin país 16	Primaria 159 · Secundaria 128 · Superior 55 · Otro 16 · Infantil 6	Sociales 75 · Lengua 71 · Matemáticas 61 · Ciencias 61 · General 52 · Idiomas 47 · Inclusión 5



Cómo se ha construido este informe

El corpus reúne la investigación académica publicada que estudia el uso de Educaplay: Artículos, tesis y comunicaciones localizados en bases de datos, repositorios y buscadores académicos. Los 364 estudios tienen enlace verificado al original; los que no lo tenían se han retirado. De cada uno se registra título, título original, autores, materia, nivel, país, año y si aporta datos. Las 37 cifras que aparecen en este informe se han contrastado una a una con el texto completo del estudio, y en cada una se indica el diseño y el tamaño de la muestra.

Conviene saber qué es este cuerpo de investigación. La mayor parte se publica en revistas de acceso abierto de alcance regional y en tesis, a menudo con muestras pequeñas. Ninguno de los estudios, por separado, zanja la cuestión. Su valor está en la convergencia: Cientos de trabajos independientes, hechos por docentes e investigadores sin relación con Educaplay, en sistemas educativos distintos, llegan una y otra vez a la misma conclusión. Cuando un efecto se repite en aulas tan distintas, deja de ser anecdótico. Y cuando no se repite, lo decimos.

¿Tienes que justificar Educaplay en tu centro?

Aquí tienes la evidencia lista para citar: 364 estudios independientes, 269 con datos, 10 en revistas de primer nivel, en 15 países y de infantil a universidad. Con sus límites contados. Filtra el buscador por tu etapa y tu materia, cita el estudio que te encaje y llévate este informe a la reunión.

[Abrir el buscador de estudios](#) · [Ver la página «Beneficios probados»](#)

Datos a 17 de septiembre de 2026. El corpus recopila investigación académica publicada que estudia el uso de la plataforma Educaplay; su composición y cifras pueden variar a medida que se incorporan nuevas publicaciones. Los estudios citados son obra de sus autores y no han sido encargados ni financiados por Educaplay.