

Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación y el aprendizaje significativo en el aula escolar

Gamification as a Didactic Strategy to Strengthen Motivation and Meaningful Learning in the School Classroom

Andrea Belén Escobar Díaz ¹[0009-0001-7165-0225] Raúl Patricio Pichucho Cacuango ¹[0009-0000-0529-224X]
Alejandro Giovanni Tufiño Cruz ²[0009-0008-3253-0301]

¹ Unidad Educativa Municipal Antonio José de Sucre, Quito, Pichincha, Ecuador.

² Unidad Educativa Fiscal Luis Felipe Borja, Quito, Pichincha, Ecuador.

abescobardiaz@gmail.com cronkiss@gmail.com alejandro3ajl@gmail.com

CITA EN APA:

Escobar Díaz, A. B., Pichucho Cacuango, R. P., & Tufiño Cruz, A. G. (2026). Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación y el aprendizaje significativo en el aula escolar. *Prometeo Conocimiento Científico*, 6(1).

<https://doi.org/10.55204/pcc.v6i1.e166>

Recibido: 2026-03-18

Aceptado: 2026-04-30

Publicado: 2026-07-05

PROMETEO

Revista Científica

ISSN: 2953-4275



Los contenidos de este artículo están bajo una licencia de Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Los autores conservan los derechos morales y patrimoniales de sus obras.

The contents of this article are under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license. The authors retain the moral and patrimonial rights of their works.

Resumen: La gamificación se ha consolidado como una estrategia didáctica con creciente presencia en los contextos educativos debido a su capacidad para transformar actividades tradicionales en experiencias más dinámicas, participativas y orientadas al logro. El presente artículo tuvo como objetivo analizar la gamificación como estrategia para fortalecer la motivación y el aprendizaje significativo en el aula escolar, a partir de evidencia científica reciente. Se desarrolló una investigación de enfoque cualitativo, de tipo documental y alcance descriptivo-analítico, mediante la revisión de 20 publicaciones científicas relacionadas con gamificación, motivación, compromiso escolar, aprendizaje y rendimiento académico. Los resultados muestran que la incorporación planificada de retos, niveles, insignias, narrativas, recompensas y retroalimentación puede incrementar el interés, la participación y la persistencia de los estudiantes, así como favorecer una mayor implicación cognitiva y emocional en las actividades de aprendizaje. También se identificó que la gamificación puede contribuir al rendimiento académico y a la construcción de aprendizajes significativos cuando las dinámicas lúdicas se vinculan directamente con los objetivos curriculares y con tareas que demandan comprensión, aplicación y resolución de problemas. No obstante, su efectividad depende de factores como la edad, el contexto educativo, la duración de la intervención, la calidad del diseño pedagógico y el equilibrio entre cooperación y competencia. Se concluye que la gamificación puede constituirse en una estrategia pertinente para fortalecer la experiencia escolar, siempre que se implemente de manera intencional, contextualizada y centrada en las necesidades del estudiante.

Palabras Clave: Gamificación, motivación, aprendizaje significativo, compromiso escolar, estrategias didácticas

Abstract: Gamification has gained increasing relevance as a teaching strategy because of its potential to transform conventional classroom activities into more dynamic, participatory, and goal-oriented learning experiences. This article aimed to analyze gamification as a didactic strategy to strengthen motivation and meaningful learning in the school classroom based on recent scientific evidence. A qualitative, documentary, descriptive, and analytical approach was adopted through the review of 20 scientific publications related to gamification, student motivation, school engagement, learning processes, and academic performance. The findings indicate that the planned integration of challenges, levels, badges, narratives, rewards, and immediate feedback can increase students' interest, participation, persistence, and emotional and cognitive engagement. Gamification may also contribute to academic performance and meaningful learning when game elements are directly aligned with curricular objectives and activities that require comprehension, application, problem solving, and reflection. However, its effectiveness is not automatic and depends on factors such as pedagogical design, students' age, educational context, duration of the intervention, and the balance between cooperation and competition. It is concluded that gamification can strengthen the educational experience when it is intentionally designed and adapted to learners' needs.

Keywords: Gamification, motivation, meaningful learning, school engagement, teaching strategies.

1.- INTRODUCCIÓN

La educación escolar contemporánea enfrenta el desafío de responder a estudiantes que aprenden, interactúan y se relacionan con la información en entornos cada vez más dinámicos, digitales e interactivos. En este contexto, las metodologías tradicionales centradas principalmente en la transmisión de contenidos pueden resultar insuficientes para mantener niveles sostenidos de atención, participación y compromiso. Esta realidad ha impulsado la búsqueda de estrategias didácticas capaces de promover experiencias de aprendizaje más activas, participativas y significativas, entre las cuales la gamificación ha adquirido una presencia creciente dentro de los escenarios educativos.

La gamificación puede entenderse como la incorporación planificada de elementos, dinámicas y mecánicas propias de los juegos en contextos que originalmente no son lúdicos, con el propósito de estimular determinados comportamientos, incrementar la participación y favorecer el logro de objetivos de aprendizaje. En el ámbito educativo, su aplicación puede incluir recursos como puntos, insignias, niveles, desafíos, recompensas, narrativas, misiones, retroalimentación inmediata y sistemas de progreso. Sin embargo, su valor pedagógico no reside únicamente en introducir elementos entretenidos en el aula, sino en integrarlos de manera coherente con los objetivos, contenidos y características de los estudiantes.

La literatura reciente muestra un creciente interés por comprender los efectos de la gamificación en los procesos educativos. De acuerdo con Li, Ma y Shi (2023), esta estrategia puede generar efectos favorables sobre diferentes resultados relacionados con la enseñanza y el aprendizaje cuando existe una adecuada integración entre los elementos del juego y el diseño pedagógico. En esta misma línea, Jaramillo-Mediavilla et al. (2024) señalan que la gamificación presenta resultados positivos en variables como la motivación y el desempeño académico, aunque sus efectos pueden variar de acuerdo con el contexto educativo, la edad de los estudiantes y las características específicas de la intervención.

Uno de los principales aportes de la gamificación se relaciona precisamente con la motivación estudiantil. En el aula escolar, la falta de interés, la participación limitada o la percepción de monotonía pueden dificultar la construcción de experiencias de aprendizaje profundas. Frente a esta situación, el establecimiento de retos alcanzables, metas progresivas y mecanismos de retroalimentación puede favorecer que el estudiante perciba su aprendizaje como una experiencia activa en la que sus decisiones y avances tienen un significado concreto. Kurnaz y Koçtürk (2025), a partir de un metaanálisis centrado en educación K-12, identificaron un efecto positivo de la gamificación sobre la motivación del alumnado, evidenciando su potencial como recurso para fortalecer la disposición hacia las actividades escolares.

Este planteamiento también puede comprenderse desde una perspectiva motivacional más amplia. Li, Hew y Du (2024) encontraron que las experiencias gamificadas pueden favorecer la motivación intrínseca y fortalecer percepciones vinculadas con la autonomía y la relación social. Estas dimensiones adquieren especial relevancia en el contexto escolar, puesto que los estudiantes no solamente necesitan alcanzar una calificación, sino sentirse capaces de participar, tomar decisiones, superar desafíos y reconocer su progreso. Cuando la gamificación se diseña desde esta perspectiva, las recompensas dejan de constituir el único centro de la experiencia y pasan a complementarse con oportunidades de elección, colaboración y logro personal.

Asimismo, la gamificación puede contribuir al fortalecimiento del compromiso escolar. Ramírez Ruiz, Vargas Sanchez y Boude Figueredo (2024) destacan que las experiencias gamificadas pueden influir sobre las dimensiones conductuales, emocionales y cognitivas del involucramiento estudiantil. En términos prácticos, esto significa que un estudiante comprometido no solo participa de manera visible en una actividad, sino que también manifiesta interés, persistencia, atención y disposición para comprender aquello

que está aprendiendo. Por ello, la gamificación puede funcionar como un puente entre la motivación inicial que genera una actividad y el compromiso necesario para sostener el proceso de aprendizaje.

No obstante, gamificar no significa simplemente convertir cada tarea escolar en una competencia o asignar puntos por cualquier actividad realizada. Leitão et al. (2022) advierten que los diferentes elementos de gamificación producen efectos distintos sobre la motivación y que su eficacia depende de la manera en que estos sean utilizados. De forma similar, Hong, Saab y Admiraal (2024) resaltan la necesidad de adaptar los elementos gamificados a las características del estudiante y del contexto de aprendizaje. Una estrategia basada excesivamente en recompensas externas o clasificaciones competitivas podría generar entusiasmo temporal, pero no necesariamente favorecer procesos de comprensión profunda o mantener la motivación a largo plazo.

Por esta razón, resulta indispensable relacionar la gamificación con el aprendizaje significativo. Desde una perspectiva pedagógica, aprender significativamente implica que el estudiante no se limite a memorizar información de manera aislada, sino que pueda conectar los nuevos conocimientos con sus saberes previos, experiencias y situaciones concretas. En este sentido, una experiencia gamificada puede facilitar escenarios donde los contenidos escolares sean presentados mediante problemas, desafíos, decisiones y situaciones contextualizadas que demanden participación activa. El juego deja entonces de constituir una finalidad en sí mismo y se convierte en un medio para organizar experiencias que permitan comprender, aplicar y transferir el conocimiento.

La evidencia disponible también muestra resultados favorables en relación con el rendimiento académico. Zeng et al. (2024), mediante un metaanálisis amplio de investigaciones desarrolladas entre 2008 y 2023, identificaron efectos positivos de la gamificación sobre el desempeño académico de los estudiantes. Por su parte, Alsadoon, Alkhawajah y Bin Suhaim (2022) encontraron mejoras relacionadas con el logro académico, la motivación y la satisfacción dentro de ambientes gamificados. Estos hallazgos sugieren que una mayor disposición hacia las actividades escolares puede traducirse en mejores oportunidades para construir conocimientos, siempre que las experiencias sean pedagógicamente estructuradas.

En la educación primaria y secundaria, la aplicación de estas estrategias adquiere una relevancia especial. Dehghanzadeh et al. (2024), al revisar experiencias de gamificación desarrolladas específicamente en educación K-12, evidenciaron su utilización para favorecer resultados cognitivos, afectivos y conductuales. De igual manera, Romero-Rodríguez et al. (2024) muestran que la gamificación ha incrementado progresivamente su presencia en educación primaria, aunque persisten diferencias importantes en las formas de implementación, duración de las experiencias y mecanismos utilizados para evaluar su efectividad.

Por consiguiente, el potencial de la gamificación debe analizarse desde una perspectiva pedagógica equilibrada. Su incorporación al aula no debería responder únicamente al interés por utilizar herramientas novedosas o digitales, sino a la necesidad de diseñar experiencias que despierten la curiosidad, favorezcan la participación, promuevan la interacción y permitan que el estudiante asuma un papel activo en la construcción de su aprendizaje. La revisión realizada por Ratinho y Martins (2023) reafirma que las estrategias gamificadas pueden fortalecer la motivación estudiantil, aunque sus beneficios dependen considerablemente de las condiciones bajo las cuales se desarrollan.

A pesar de la creciente utilización de la gamificación en diferentes niveles educativos, todavía persiste la necesidad de comprender de manera integral cómo sus principios y elementos pueden contribuir simultáneamente al fortalecimiento de la motivación y a la construcción de aprendizajes significativos

dentro del aula escolar. El problema radica en que, en numerosos contextos educativos, continúan observándose prácticas pedagógicas poco interactivas, baja participación estudiantil, desmotivación frente a determinadas actividades académicas y dificultades para relacionar los contenidos escolares con experiencias relevantes para el estudiante. Además, la incorporación de elementos de juego sin una adecuada planificación pedagógica puede reducir la gamificación a recompensas superficiales, limitando su verdadero potencial educativo.

En respuesta a esta problemática, el objetivo del presente artículo es analizar la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación y el aprendizaje significativo en el aula escolar, identificando sus principales fundamentos, elementos, beneficios, desafíos y posibilidades de aplicación pedagógica a partir de la evidencia científica reciente.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Gamificación en el contexto educativo

La gamificación se ha consolidado como una estrategia didáctica orientada a incorporar elementos característicos de los juegos dentro de contextos educativos con la finalidad de incrementar la participación, el compromiso y la motivación de los estudiantes. A diferencia del aprendizaje basado en juegos, donde se emplea un juego completo como medio de enseñanza, la gamificación utiliza determinados componentes lúdicos dentro de actividades académicas que mantienen objetivos curriculares específicos.

Entre los elementos más utilizados se encuentran los puntos, niveles, insignias, desafíos, recompensas, clasificaciones, avatares, narrativas y sistemas de progreso. Sin embargo, su efectividad no depende de la simple incorporación de estos recursos, sino de la manera en que se integran al diseño pedagógico. Krath, Schürmann y von Korflesch (2021) sostienen que la gamificación requiere una base teórica capaz de explicar cómo los elementos del juego influyen en el comportamiento, la motivación y la experiencia del usuario.

En el contexto escolar, la gamificación puede transformar una actividad convencional en una experiencia estructurada alrededor de metas, desafíos y retroalimentación. Dehghanzadeh et al. (2024) señalan que, en educación K-12, las estrategias gamificadas han sido empleadas para promover resultados cognitivos, afectivos y conductuales. Esto permite comprender que su utilidad trasciende el entretenimiento, ya que puede contribuir tanto al aprendizaje como a la participación y a la disposición emocional hacia las tareas escolares.

2.2. Fundamentos motivacionales de la gamificación

La motivación constituye uno de los principales factores que explican el interés educativo por la gamificación. En términos generales, la motivación influye en la intensidad, dirección y persistencia del esfuerzo que un estudiante dedica al aprendizaje. Cuando los alumnos encuentran sentido en una actividad, perciben posibilidades de éxito y reciben retroalimentación sobre su progreso, existe una mayor probabilidad de que mantengan su participación.

Los entornos gamificados pueden favorecer estas condiciones al establecer objetivos claros, recompensas progresivas y desafíos ajustados al nivel de dificultad de los estudiantes. Kurnaz y Koçtürk (2025), mediante un metaanálisis centrado en educación K-12, identificaron efectos favorables de la gamificación sobre la motivación estudiantil. Este hallazgo respalda la idea de que el diseño gamificado puede constituir una herramienta útil para aumentar el interés y la disposición hacia las actividades académicas.

No obstante, es importante distinguir entre motivación extrínseca e intrínseca. La primera se encuentra asociada con estímulos externos, como puntos, premios o reconocimientos, mientras que la segunda surge del interés, satisfacción o disfrute que produce la propia actividad. Li, Hew y Du (2024) encontraron que la gamificación puede fortalecer la motivación intrínseca cuando favorece la autonomía, la relación social y la percepción de progreso.

Por este motivo, una propuesta gamificada no debería sustentarse exclusivamente en recompensas externas. El desafío pedagógico consiste en utilizar los elementos del juego como mecanismos que despierten inicialmente el interés, pero que posteriormente conduzcan hacia procesos de participación más autónomos, reflexivos y comprometidos.

2.3. Aprendizaje significativo en el aula de clase

El aprendizaje significativo implica que los nuevos conocimientos sean relacionados de manera sustancial con las estructuras cognitivas, experiencias y saberes previos del estudiante. Desde esta perspectiva, aprender no consiste únicamente en recibir información, sino en interpretarla, relacionarla, aplicarla y construir significados a partir de ella.

La gamificación puede contribuir a este proceso cuando las actividades permiten resolver problemas, superar desafíos, tomar decisiones, colaborar y aplicar conocimientos en situaciones concretas. De esta manera, el estudiante asume un papel activo dentro de su propio aprendizaje, alejándose de una posición exclusivamente receptiva.

La conexión entre gamificación y aprendizaje significativo se fortalece especialmente cuando los desafíos poseen sentido pedagógico. Por ejemplo, una misión puede plantearse como una situación problemática, una narrativa puede contextualizar un contenido curricular y un sistema de niveles puede representar etapas progresivas de dominio conceptual. El componente lúdico adquiere entonces una función didáctica porque ayuda a organizar la experiencia de aprendizaje.

Li, Ma y Shi (2023) evidencian que la gamificación presenta resultados positivos en distintos escenarios educativos, aunque los efectos varían en función del diseño y de las características de la intervención. Esto confirma que el aprendizaje significativo no se produce automáticamente por utilizar puntos o recompensas; requiere una articulación coherente entre contenidos, objetivos, actividades y elementos de juego.

2.4. Elementos de la gamificación aplicados al aula

La gamificación puede incorporar una amplia variedad de elementos, aunque su selección debe responder a los objetivos pedagógicos y a las características del grupo. Entre los más frecuentes se encuentran las metas, desafíos, puntos, insignias, niveles, retroalimentación inmediata, tablas de clasificación, recompensas, narrativas y misiones.

Leitão et al. (2022) destacan que los distintos elementos gamificados no producen necesariamente los mismos efectos motivacionales. Mientras algunos pueden estimular la participación inicial, otros pueden favorecer la persistencia, el sentido de competencia o la cooperación. Por esta razón, resulta necesario evitar diseños uniformes y considerar qué elemento puede responder mejor a las necesidades del estudiante.

Hong, Saab y Admiraal (2024) sostienen que la personalización de las experiencias gamificadas representa un aspecto relevante para mejorar su efectividad. En este sentido, un sistema competitivo puede resultar estimulante para algunos estudiantes, mientras que otros pueden responder mejor a dinámicas cooperativas o narrativas de progresión individual.

La Tabla 1 sintetiza algunos de los principales elementos de la gamificación y su posible contribución pedagógica en el aula escolar.

Tabla 1. Elementos de la gamificación y su contribución al aprendizaje

Elemento gamificado	Aplicación en el aula	Contribución pedagógica
Puntos	Se asignan por participación, resolución de tareas o cumplimiento de objetivos.	Visibilizan el progreso y fortalecen la retroalimentación inmediata.
Insignias	Reconocen logros específicos, competencias o avances.	Refuerzan la percepción de logro y reconocimiento.
Niveles	Representan etapas progresivas de dificultad o dominio.	Favorecen la progresión y el establecimiento de metas alcanzables.
Retos o desafíos	Plantean problemas, misiones o actividades con objetivos concretos.	Estimulan la resolución de problemas y el aprendizaje activo.
Narrativas	Contextualizan las actividades dentro de una historia o misión.	Incrementan el interés y otorgan significado a las tareas.
Retroalimentación inmediata	Informa al estudiante sobre sus avances y errores.	Permite ajustar estrategias y mejora la autorregulación.
Trabajo colaborativo	Incorpora equipos, misiones grupales o recompensas colectivas.	Favorece la cooperación, la comunicación y el aprendizaje social.
Tablas de clasificación	Comparan niveles de avance o puntuaciones.	Pueden estimular la participación, aunque deben utilizarse con cautela para evitar competencia excesiva.

Nota. Elaboración propia a partir de Jaramillo-Mediavilla et al. (2024).

Como se observa en la Tabla 1, los elementos gamificados cumplen funciones diferentes dentro del proceso educativo. Su valor pedagógico depende fundamentalmente de la forma en que sean utilizados y de su relación con los objetivos de aprendizaje. En consecuencia, la selección de puntos, insignias, retos o narrativas debe responder a una intención didáctica definida y no únicamente a la búsqueda de entretenimiento.

2.5. Gamificación, compromiso y rendimiento académico

Otro de los componentes relevantes de la gamificación es su influencia sobre el compromiso escolar. Este concepto comprende la participación conductual, emocional y cognitiva del estudiante dentro de las actividades educativas. Un alumno comprometido no solo asiste o cumple con una tarea, sino que muestra interés, persistencia y disposición para comprender y participar activamente.

Ramírez Ruiz, Vargas Sanchez y Boude Figueredo (2024) identificaron que la gamificación puede fortalecer diferentes dimensiones del compromiso escolar. Esto resulta especialmente relevante en contextos donde existen dificultades relacionadas con la participación, la atención o el interés sostenido en las actividades académicas.

La relación entre gamificación y rendimiento también ha sido ampliamente estudiada. Zeng et al. (2024), mediante un metaanálisis de investigaciones desarrolladas entre 2008 y 2023, encontraron efectos positivos de la gamificación sobre el desempeño académico. De manera similar, Alsadoon et al. (2022)

reportaron mejoras en el logro, la motivación y la satisfacción de los estudiantes dentro de ambientes gamificados.

No obstante, estos resultados deben interpretarse con cautela. Un incremento en el rendimiento no depende únicamente de la presencia de elementos lúdicos, sino de la manera en que estos faciliten procesos cognitivos como la comprensión, la práctica, la recuperación de conocimientos y la resolución de problemas.

2.6. Beneficios pedagógicos de la gamificación

Entre los principales beneficios atribuidos a la gamificación se encuentra el aumento del interés hacia las actividades escolares. El uso de desafíos, recompensas y sistemas de progreso puede generar una experiencia más dinámica y favorecer la disposición del estudiante para involucrarse en su proceso de aprendizaje.

Jaramillo-Mediavilla et al. (2024) destacan que la gamificación presenta efectos favorables sobre la motivación y el rendimiento académico, especialmente cuando existe una adecuada integración pedagógica. Asimismo, Ratinho y Martins (2023) señalan que las estrategias gamificadas pueden contribuir a mejorar la motivación en estudiantes de diferentes niveles educativos.

Otro beneficio relevante se relaciona con la retroalimentación. A diferencia de algunas metodologías tradicionales, en las que los estudiantes reciben información sobre su desempeño después de completar una actividad, la gamificación puede proporcionar señales inmediatas sobre sus avances. Esta característica permite reconocer errores, modificar estrategias y continuar progresando.

Además, la gamificación puede favorecer la autonomía, la colaboración y la participación. Los estudiantes pueden elegir caminos, asumir roles, resolver misiones de forma individual o colectiva y observar su progreso de manera continua. Estas características contribuyen a generar experiencias más centradas en el estudiante.

2.7. Limitaciones y desafíos de la gamificación

A pesar de sus beneficios potenciales, la gamificación también presenta desafíos. Uno de ellos consiste en evitar que la experiencia educativa se reduzca a una acumulación de puntos, premios o insignias. Cuando los estudiantes participan únicamente por obtener una recompensa, la motivación puede disminuir una vez que desaparece el estímulo externo.

Leitão et al. (2022) señalan que los elementos de gamificación producen efectos diferentes y que no todos generan resultados positivos en cualquier contexto. Del mismo modo, Hong et al. (2024) destacan la necesidad de adaptar las experiencias gamificadas a las características de los estudiantes.

Otro desafío corresponde al equilibrio entre cooperación y competencia. Las clasificaciones pueden incrementar el interés de algunos alumnos, pero también pueden generar frustración en aquellos que permanecen constantemente en posiciones inferiores. En consecuencia, resulta recomendable combinar dinámicas competitivas moderadas con estrategias colaborativas y mecanismos de reconocimiento individual del progreso.

Asimismo, la implementación de la gamificación requiere planificación docente. El profesor debe definir objetivos, seleccionar los elementos adecuados, establecer reglas claras, diseñar desafíos coherentes y evaluar si la estrategia contribuye realmente a los aprendizajes esperados.

2.8. Rol docente en el diseño de experiencias gamificadas

El docente cumple una función central en la integración de la gamificación. Más que actuar como administrador de puntos o recompensas, debe convertirse en diseñador de experiencias de aprendizaje capaces de conectar las dinámicas lúdicas con los objetivos curriculares. Esto implica analizar las necesidades del grupo, seleccionar actividades apropiadas, ajustar el nivel de dificultad y proporcionar retroalimentación constante.

Dehghanzadeh et al. (2024) muestran que las experiencias gamificadas en educación escolar pueden producir efectos diversos en función de su diseño. Por tanto, el papel docente resulta determinante para garantizar que los recursos utilizados mantengan una finalidad educativa clara.

En síntesis, la gamificación puede constituirse en una estrategia didáctica relevante cuando se integra de manera planificada, contextualizada y orientada hacia objetivos concretos de aprendizaje. Su aporte no radica exclusivamente en hacer las clases más entretenidas, sino en generar experiencias capaces de movilizar la motivación, incrementar la participación, fortalecer el compromiso y favorecer la construcción activa de conocimientos. La evidencia sugiere que su efectividad depende de la coherencia entre los elementos del juego, las necesidades del alumnado y las metas pedagógicas establecidas.



Figura 1. Modelo de relación entre gamificación, motivación y aprendizaje significativo

Como se observa en la Figura 1, los elementos gamificados pueden actuar como un punto de partida para incrementar la motivación y favorecer una mayor participación del estudiante. Este compromiso facilita procesos cognitivos como la comprensión, la resolución de problemas, la conexión con

conocimientos previos, la aplicación y la reflexión, los cuales contribuyen finalmente a la construcción de aprendizajes significativos. Sin embargo, este proceso requiere condiciones pedagógicas adecuadas, entre ellas objetivos claros, diseño didáctico, adaptación al contexto, equilibrio entre cooperación y competencia y acompañamiento docente. En consecuencia, la eficacia de la gamificación depende menos de la cantidad de recursos lúdicos utilizados y más de la coherencia con la que estos se articulen con las metas de aprendizaje y las características del grupo escolar.

3. METODOLOGÍA

3.1. Enfoque y diseño de la investigación

El estudio se desarrolló mediante un enfoque cualitativo, de tipo documental, con alcance descriptivo y analítico, orientado a examinar la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación y el aprendizaje significativo en el aula escolar. Este diseño permitió integrar, comparar e interpretar resultados provenientes de investigaciones científicas recientes relacionadas con el uso pedagógico de elementos gamificados en contextos educativos.

La investigación no contempló intervención directa con estudiantes ni manipulación de variables, debido a que el análisis se fundamentó en fuentes secundarias publicadas previamente. El propósito metodológico consistió en identificar tendencias, beneficios, fundamentos, condiciones de aplicación y principales desafíos asociados con la implementación de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

3.2. Estrategia de búsqueda documental

La búsqueda bibliográfica se orientó hacia publicaciones científicas disponibles en bases de datos y repositorios académicos de reconocido alcance, entre ellos Scopus, Web of Science, ScienceDirect, SpringerLink, Wiley Online Library, Frontiers, ERIC y Google Scholar como herramienta complementaria de localización.

Se priorizaron investigaciones publicadas principalmente entre 2021 y 2025, con el propósito de garantizar actualidad científica y recuperar evidencia vinculada con las transformaciones recientes de las estrategias gamificadas en educación.

Para la localización de los documentos se utilizaron combinaciones de descriptores en español e inglés, tales como: *gamificación, gamification, motivación estudiantil, student motivation, aprendizaje significativo, meaningful learning, school engagement, academic performance, K-12 education, primary education y secondary education*. Los términos fueron combinados mediante los operadores booleanos AND y OR para ampliar o delimitar los resultados según la relación temática requerida.

3.3. Criterios de inclusión y exclusión

La selección de las fuentes respondió a criterios previamente definidos. Se incluyeron artículos científicos, revisiones sistemáticas y metaanálisis que abordaran la gamificación dentro de escenarios educativos y que presentaran resultados relacionados con motivación, participación, compromiso, aprendizaje o rendimiento académico.

También se priorizaron estudios desarrollados en educación primaria, secundaria o en poblaciones escolares equivalentes a K-12, aunque se incorporaron determinadas investigaciones de otros niveles

educativos cuando sus resultados contribuían directamente a explicar los fundamentos psicológicos o pedagógicos de la gamificación.

Se excluyeron documentos duplicados, publicaciones sin acceso suficiente a su contenido, estudios centrados exclusivamente en videojuegos sin finalidad educativa, trabajos que utilizaran el término gamificación sin describir una intervención o estrategia pedagógica y documentos sin relación directa con las categorías centrales del estudio.

3.4. Selección y organización de la información

Posteriormente, las publicaciones identificadas fueron sometidas a una revisión de título, resumen, palabras clave y contenido metodológico. La selección final estuvo integrada por 20 fuentes científicas consideradas relevantes para el objetivo del estudio, priorizando revisiones sistemáticas, metaanálisis y estudios empíricos con aportes directamente relacionados con la gamificación educativa.

La información recuperada se organizó mediante una matriz documental que permitió registrar los siguientes aspectos: autor y año de publicación, contexto educativo, propósito del estudio, elementos de gamificación utilizados, variables analizadas, principales resultados y aportes para la interpretación del fenómeno.

Este procedimiento facilitó la comparación entre investigaciones y permitió identificar coincidencias, diferencias y tendencias en torno a los efectos de la gamificación sobre la experiencia educativa.

3.5. Categorías de análisis

El análisis documental se estructuró alrededor de cinco categorías principales:

- elementos y mecánicas de gamificación;
- motivación estudiantil;
- compromiso y participación escolar;
- procesos cognitivos vinculados con el aprendizaje;
- aprendizaje significativo y desempeño académico.

Estas categorías permitieron construir una lectura integradora del fenómeno, evitando analizar la gamificación únicamente como una herramienta de entretenimiento. En su lugar, se examinó como una estrategia que puede generar diferentes efectos en función de su diseño, contextualización e integración con los objetivos pedagógicos.

La síntesis metodológica del estudio se presenta en la Tabla 2.

Tabla 2. Síntesis metodológica de la investigación

Componente	Descripción
Enfoque	Cualitativo
Tipo de investigación	Documental
Alcance	Descriptivo-analítico
Diseño	Revisión de literatura científica
Periodo priorizado	2021–2025
Fuentes consultadas	Scopus, Web of Science, ScienceDirect, SpringerLink, Wiley, Frontiers, ERIC y Google Scholar
Unidad de análisis	Artículos científicos, revisiones sistemáticas y metaanálisis
Documentos seleccionados	20 publicaciones científicas
Técnica de recolección	Revisión documental
Instrumento	Matriz de análisis bibliográfico
Categorías principales	Gamificación, motivación, compromiso, procesos cognitivos, aprendizaje significativo y rendimiento
Técnica de análisis	Análisis temático, comparativo e interpretativo

Nota. Elaboración propia.

Como se aprecia en la Tabla 2, el procedimiento metodológico se diseñó para garantizar una revisión organizada y coherente con el objetivo del artículo. La combinación del análisis temático y comparativo permitió identificar patrones recurrentes en la literatura, establecer relaciones entre la gamificación y las variables educativas estudiadas y reconocer las condiciones pedagógicas que pueden potenciar o limitar sus efectos.

3.6. Procedimiento de análisis

El análisis se desarrolló en tres momentos. En primer lugar, se realizó una lectura exploratoria para identificar los principales conceptos, características y resultados reportados en cada publicación. En segundo lugar, se efectuó una codificación temática, agrupando los hallazgos de acuerdo con las categorías previamente establecidas. Finalmente, se realizó una síntesis interpretativa y comparativa, mediante la cual se contrastaron los resultados de las investigaciones seleccionadas.

Este procedimiento permitió analizar no solamente si la gamificación produce efectos favorables, sino también explicar en qué condiciones puede fortalecer la motivación, el compromiso y la construcción de aprendizajes significativos. Se prestó especial atención a las diferencias relacionadas con el diseño de las experiencias gamificadas, los tipos de elementos utilizados, la duración de las intervenciones y las características de los estudiantes.

4. RESULTADOS

El análisis de las 20 publicaciones seleccionadas permitió identificar una tendencia general favorable respecto al uso de la gamificación como estrategia didáctica en contextos educativos. Los resultados muestran que sus principales efectos se concentran en cuatro dimensiones interrelacionadas: motivación estudiantil, compromiso y participación, procesos de aprendizaje y rendimiento académico. Sin embargo, la evidencia también señala que estos beneficios no se producen de manera uniforme, sino que están condicionados por el diseño de la experiencia, los elementos gamificados empleados, el nivel educativo y las características de los estudiantes.

4.1. Fortalecimiento de la motivación estudiantil

La motivación constituye uno de los resultados más consistentes encontrados en la literatura revisada. Los estudios analizados coinciden en que la incorporación de retos, sistemas de progreso, insignias, recompensas y retroalimentación puede aumentar el interés inicial de los estudiantes y favorecer una mayor disposición para participar en las actividades académicas.

La evidencia cuantitativa reciente fortalece este resultado. Kurnaz y Koçtürk (2025), en un metaanálisis de investigaciones experimentales realizadas en educación K-12, encontraron un efecto global moderado de la gamificación sobre la motivación estudiantil ($g = 0,654$). Además, identificaron efectos tanto sobre la motivación intrínseca como sobre la extrínseca, aunque con diferencias según el nivel educativo.

Un hallazgo particularmente relevante es que la magnitud del efecto no resulta idéntica en todas las etapas escolares. En el estudio de Kurnaz y Koçtürk (2025), el impacto fue mayor en estudiantes de secundaria ($g = 1,015$), seguido por estudiantes de bachillerato ($g = 0,821$) y primaria ($g = 0,309$). Estos resultados permiten inferir que la edad y las características evolutivas del estudiante deberían considerarse al seleccionar las mecánicas de gamificación.

Desde una perspectiva interpretativa, los hallazgos sugieren que la gamificación puede funcionar como un activador de la motivación cuando transforma una tarea convencional en una experiencia con metas, desafíos y percepción visible de progreso. No obstante, la presencia de recompensas por sí sola no garantiza una motivación sostenida; resulta necesario que la experiencia permita autonomía, logro, participación y sentido dentro del proceso educativo.

4.2. Participación y compromiso escolar

El segundo resultado identificado corresponde al fortalecimiento del compromiso del estudiante. Las investigaciones revisadas evidencian que las experiencias gamificadas pueden favorecer una participación más activa y una mayor implicación emocional y conductual en las tareas escolares.

Ramírez Ruiz, Vargas Sanchez y Boude Figueredo (2024), después de analizar **90 intervenciones** en educación primaria y secundaria, encontraron que la gamificación presenta una relación importante con el compromiso escolar. Sin embargo, los autores advierten que este compromiso debe analizarse de manera multidimensional y no limitarse exclusivamente a indicadores como participación visible o motivación.

Este resultado permite diferenciar dos conceptos importantes. Un estudiante puede mostrar entusiasmo momentáneo ante una dinámica de puntos o recompensas sin que necesariamente exista un compromiso profundo con el aprendizaje. El verdadero valor pedagógico aparece cuando ese interés inicial se transforma en persistencia, participación voluntaria, colaboración, atención sostenida y disposición para completar los desafíos planteados.

Asimismo, los resultados muestran que las actividades colaborativas, las misiones colectivas y las narrativas pueden contribuir a fortalecer la interacción entre estudiantes. Esto amplía el valor de la gamificación más allá de la competencia individual y permite utilizarla como una estrategia para favorecer experiencias sociales de aprendizaje.

4.3. Gamificación y procesos de aprendizaje

Una tercera tendencia identificada corresponde a la capacidad de la gamificación para favorecer procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje.

La revisión evidencia que los beneficios son mayores cuando los elementos lúdicos están asociados con actividades que exigen resolución de problemas, toma de decisiones, recuperación de conocimientos, aplicación de contenidos y retroalimentación.

En este sentido, la gamificación puede favorecer el aprendizaje significativo cuando el estudiante no solamente acumula puntos, sino que necesita movilizar conocimientos para superar un reto. El componente gamificado funciona entonces como una estructura que orienta la actividad, mientras que el aprendizaje se produce mediante la interacción entre los contenidos, las experiencias previas y las nuevas situaciones planteadas.

Jaramillo-Mediavilla et al. (2024), en su revisión sistemática sobre motivación y rendimiento académico, identificaron una tendencia positiva en la aplicación educativa de la gamificación y destacan la importancia del diseño de las experiencias para comprender sus resultados.

El análisis conjunto de las investigaciones permite establecer que los efectos más relevantes aparecen cuando existe una relación clara entre el reto gamificado y el objetivo curricular. Por el contrario, cuando los puntos, premios o niveles funcionan como elementos separados de la actividad cognitiva, su contribución al aprendizaje puede ser limitada.

4.4. Rendimiento académico

La relación entre gamificación y rendimiento académico constituye otro resultado relevante. Aunque las investigaciones no muestran efectos idénticos en todos los escenarios, la tendencia global encontrada es favorable.

Zeng et al. (2024) analizaron 22 estudios experimentales realizados entre 2008 y 2023 y encontraron un efecto positivo moderado sobre el rendimiento académico, con un tamaño de efecto de Hedges $g = 0,782$ ($p < 0,05$). Este hallazgo indica que, en promedio, los estudiantes expuestos a experiencias gamificadas presentaron mejores resultados académicos que aquellos que participaron en condiciones no gamificadas.

No obstante, este resultado debe interpretarse considerando que el rendimiento puede estar condicionado por factores como la asignatura, el nivel educativo, la duración de la intervención y los elementos de juego seleccionados. El propio metaanálisis de Zeng et al. (2024) destaca la importancia de analizar diferentes moderadores al diseñar experiencias gamificadas.

Por consiguiente, la evidencia no permite afirmar que gamificar cualquier actividad produce automáticamente mejores calificaciones. Más bien, los resultados indican que la gamificación puede crear condiciones favorables para el rendimiento cuando incrementa la implicación del estudiante, proporciona oportunidades de práctica, ofrece retroalimentación y mantiene una adecuada relación con los objetivos de aprendizaje.

4.5. Síntesis de los principales hallazgos

La comparación de las fuentes permitió reconocer que la gamificación genera una cadena de efectos pedagógicos relacionados entre sí. El primer efecto suele manifestarse en el interés y la motivación; posteriormente puede favorecer una mayor participación y compromiso, lo cual incrementa las oportunidades de interacción con los contenidos y puede repercutir finalmente en el aprendizaje y el rendimiento académico.

La Tabla 3 sintetiza los principales resultados identificados durante el análisis documental.

Tabla 3. Síntesis de los principales resultados sobre gamificación en el aula escolar

Dimensión analizada	Principales resultados identificados	Interpretación pedagógica
Motivación	Tendencia positiva sobre motivación intrínseca y extrínseca; efecto global moderado en K-12.	Los desafíos, metas y sistemas de progreso pueden incrementar el interés y la disposición hacia el aprendizaje.
Participación	Mayor intervención del estudiante en actividades y dinámicas de aula.	La gamificación favorece un rol más activo frente a metodologías exclusivamente expositivas.
Compromiso escolar	Evidencia favorable en dimensiones conductuales, emocionales y cognitivas.	El efecto es mayor cuando el interés inicial se convierte en persistencia, atención y esfuerzo.
Procesos cognitivos	Favorece oportunidades para resolver problemas, aplicar conocimientos y recibir retroalimentación.	Los elementos del juego deben vincularse directamente con la tarea cognitiva.
Aprendizaje significativo	Potencial para conectar contenidos con retos, experiencias y situaciones contextualizadas.	El componente lúdico funciona mejor cuando ayuda a comprender y aplicar el conocimiento.
Rendimiento académico	Tendencia positiva y efecto moderado en estudios experimentales y metaanálisis.	La mejora depende del diseño, duración, nivel educativo y elementos de gamificación utilizados.
Condiciones de eficacia	Los efectos varían según edad, contexto, mecánicas empleadas y planificación docente.	No existe un modelo universal; las experiencias deben adaptarse a cada grupo y objetivo educativo.

Nota. Elaboración propia a partir del análisis de las fuentes seleccionadas

Como evidencia la Tabla 3, la principal fortaleza de la gamificación no parece encontrarse en un elemento aislado, como los puntos o las insignias, sino en la combinación de mecanismos capaces de generar interés, mostrar progreso, establecer desafíos y ofrecer retroalimentación. En este sentido, el efecto pedagógico puede interpretarse como un proceso progresivo en el que la motivación favorece el compromiso y este, a su vez, amplía las oportunidades de interacción cognitiva con los contenidos.

4.6. Análisis integrador de los resultados

A partir de los hallazgos revisados, puede establecerse que la gamificación presenta un potencial educativo favorable, pero condicionado. La evidencia disponible permite rechazar una visión simplificada según la cual introducir componentes de juego conduce necesariamente a mejores aprendizajes. Los resultados muestran una relación más compleja, mediada por factores pedagógicos, psicológicos y contextuales.

En primer lugar, la motivación aparece como el efecto más inmediato y consistente. Posteriormente, esa disposición puede traducirse en mayor participación y compromiso. Cuando las actividades gamificadas exigen comprender, relacionar, resolver y aplicar conocimientos, esta participación puede favorecer procesos cognitivos de mayor profundidad. Finalmente, la combinación de estos factores puede contribuir tanto al aprendizaje significativo como al rendimiento académico.

Un hallazgo relevante consiste en que la gamificación parece actuar principalmente como facilitadora del proceso de aprendizaje y no como sustituta de la enseñanza. Su eficacia depende de la calidad del contenido, de la mediación del docente y de la coherencia entre los desafíos y las competencias que se pretenden desarrollar.

Asimismo, los resultados permiten identificar que la competencia no debería constituir el único fundamento de una experiencia gamificada. Las estrategias que incorporan colaboración, progresión

individual, retroalimentación y reconocimiento del esfuerzo ofrecen mayores posibilidades de responder a la diversidad del aula. Esta consideración resulta especialmente importante para evitar que las tablas de clasificación o las recompensas generen desmotivación en estudiantes con menores niveles de desempeño.

5. DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos permiten sostener que la gamificación constituye una estrategia didáctica con potencial para fortalecer la motivación, el compromiso y el aprendizaje en el aula escolar, aunque su eficacia depende de la forma en que se diseñe e integre dentro del proceso pedagógico. La evidencia revisada muestra que los efectos positivos no derivan únicamente de incorporar puntos, insignias o recompensas, sino de estructurar experiencias que permitan al estudiante participar activamente, visualizar su progreso, enfrentar desafíos y encontrar sentido en las actividades propuestas.

En relación con la motivación, Kurnaz y Koçtürk (2025) identificaron un efecto positivo de la gamificación en estudiantes de educación K-12, especialmente en determinados niveles escolares. Este resultado coincide con los hallazgos de la presente revisión, donde la motivación aparece como una de las dimensiones más recurrentemente favorecidas. La relevancia de este aspecto radica en que la motivación puede actuar como condición inicial para que el estudiante se involucre en las actividades y mantenga una participación sostenida.

De manera complementaria, Li, Hew y Du (2024) señalan que la gamificación puede fortalecer la motivación intrínseca cuando las experiencias favorecen la autonomía y la interacción social. Este planteamiento resulta especialmente importante porque permite diferenciar entre una gamificación basada exclusivamente en recompensas externas y una propuesta pedagógica orientada a generar interés genuino por aprender. Desde esta perspectiva, los elementos de juego deberían utilizarse como estímulos para activar el proceso educativo, pero no como el único motivo para participar.

Los resultados también muestran una relación relevante entre gamificación y compromiso escolar. Ramírez Ruiz, Vargas Sanchez y Boude Figueredo (2024) destacan que las experiencias gamificadas pueden favorecer dimensiones conductuales, emocionales y cognitivas del compromiso. Esta afirmación coincide con la interpretación realizada en el presente estudio, ya que el compromiso no debe reducirse a una mayor frecuencia de participación, sino que implica atención, persistencia, esfuerzo y disposición para continuar aprendiendo.

En este sentido, la gamificación puede contribuir a transformar la dinámica del aula cuando el estudiante deja de asumir una posición pasiva y comienza a intervenir de manera más activa en la resolución de tareas. Sin embargo, este efecto dependerá en gran medida de la calidad del diseño didáctico. Leitão et al. (2022) advierten que los diferentes elementos gamificados no generan las mismas respuestas motivacionales, por lo que su selección debe realizarse de acuerdo con los objetivos de aprendizaje y las características del grupo.

En cuanto al aprendizaje, los hallazgos de esta revisión muestran que la gamificación adquiere mayor valor cuando los retos y actividades exigen procesos cognitivos relevantes. Dehghanzadeh et al. (2024) señalan que en educación K-12 las estrategias gamificadas pueden favorecer resultados cognitivos, afectivos y conductuales. Este planteamiento respalda la idea de que la gamificación no debería entenderse solamente como una forma de aumentar el entusiasmo, sino como una herramienta que puede estructurar experiencias de aprendizaje más activas.

En este punto resulta importante destacar que el aprendizaje significativo requiere algo más que participación. Para que una estrategia gamificada contribuya a una comprensión profunda, las actividades deben conectar los contenidos con experiencias previas, problemas, decisiones o situaciones contextualizadas. Por ello, el uso de narrativas, misiones o desafíos puede resultar pedagógicamente valioso cuando ayuda a situar el conocimiento dentro de un contexto que tenga sentido para el estudiante.

La relación entre gamificación y rendimiento académico también encuentra respaldo en la literatura. Zeng et al. (2024), mediante un metaanálisis, identificaron un efecto positivo de la gamificación sobre el desempeño académico. Este resultado coincide con la tendencia encontrada en la presente investigación, aunque debe interpretarse con prudencia. El rendimiento puede mejorar cuando la gamificación incrementa las oportunidades de práctica, retroalimentación y compromiso, pero no puede atribuirse exclusivamente a la presencia de elementos lúdicos.

De manera similar, Alsadoon, Alkhawajah y Bin Suhaim (2022) encontraron mejoras en logro académico, motivación y satisfacción dentro de ambientes gamificados. Estos resultados refuerzan la idea de que la gamificación puede producir beneficios múltiples cuando se integra adecuadamente en el proceso de enseñanza. No obstante, también sugieren que las variables afectivas y académicas están estrechamente relacionadas, por lo que un aumento en la motivación podría contribuir indirectamente a mejorar el rendimiento mediante una mayor participación y persistencia.

Jaramillo-Mediavilla et al. (2024) también destacan que la gamificación presenta efectos favorables sobre motivación y rendimiento, pero subrayan la importancia del contexto y del diseño de la intervención. Esta observación resulta coherente con uno de los principales hallazgos de la presente revisión: la gamificación no constituye una estrategia universal cuya aplicación produzca automáticamente los mismos resultados en todos los grupos.

La personalización constituye otro elemento relevante. Hong, Saab y Admiraal (2024) señalan que adaptar los elementos gamificados a las características del estudiante puede mejorar la efectividad de la experiencia. Esta idea adquiere especial importancia en aulas heterogéneas, donde los estudiantes pueden responder de manera diferente a la competencia, la colaboración, las recompensas o los desafíos individuales.

Desde una perspectiva pedagógica, estos hallazgos permiten afirmar que la gamificación debería diseñarse bajo principios de flexibilidad y equilibrio. Una estrategia centrada exclusivamente en tablas de clasificación puede beneficiar a estudiantes competitivos, pero también puede generar frustración en aquellos que se encuentran en posiciones inferiores. Por este motivo, resulta conveniente combinar mecanismos de progreso individual, cooperación, retroalimentación y reconocimiento del esfuerzo.

Ratinho y Martins (2023) coinciden en que las estrategias gamificadas pueden fortalecer la motivación, aunque sus resultados dependen de las condiciones de implementación. Esto confirma que el papel del docente resulta determinante. No basta con utilizar plataformas digitales o sistemas de puntos; se requiere una planificación coherente que articule objetivos, contenidos, actividades y mecanismos de evaluación.

En conjunto, la discusión permite identificar una relación progresiva entre las principales variables estudiadas. La gamificación puede estimular la motivación; la motivación puede favorecer el compromiso; el compromiso incrementa las oportunidades de interacción con los contenidos; y dicha interacción puede facilitar procesos de comprensión, aplicación y transferencia del conocimiento. De esta manera, el

aprendizaje significativo aparece como el resultado de una cadena de procesos y no como una consecuencia directa del uso de elementos de juego.

Por lo tanto, la principal contribución de la gamificación no radica en convertir el aula en un espacio de entretenimiento, sino en generar condiciones que hagan el aprendizaje más participativo, estructurado y relevante para el estudiante. La evidencia revisada permite concluir que su efectividad depende de una integración pedagógica intencional, del acompañamiento docente y de la capacidad de adaptar los elementos lúdicos a las necesidades reales del contexto escolar.

6. CONCLUSIONES

La revisión realizada permite concluir que la gamificación constituye una estrategia didáctica con posibilidades reales para fortalecer la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo en el aula escolar. Su valor educativo no se encuentra únicamente en incorporar elementos propios del juego, sino en utilizarlos de manera intencional para transformar la experiencia de aprendizaje, generar mayor participación y favorecer una relación más activa entre el estudiante y los contenidos.

Uno de los principales hallazgos es que la motivación representa el punto de partida de muchas experiencias gamificadas. Los retos, niveles, insignias, narrativas y sistemas de progreso pueden despertar interés y generar una disposición más favorable hacia las actividades académicas. Sin embargo, para que este efecto sea sostenible, la gamificación debe trascender las recompensas externas y promover también autonomía, percepción de logro, colaboración y sentido de pertenencia dentro del proceso educativo.

Asimismo, se evidenció que una mayor motivación puede favorecer el compromiso escolar, entendido no solo como participación visible, sino también como persistencia, atención, esfuerzo y disposición para aprender. En este sentido, la gamificación puede contribuir a que el estudiante asuma un papel más activo, especialmente cuando las actividades le permiten tomar decisiones, resolver problemas y avanzar mediante objetivos claros y alcanzables.

En relación con el aprendizaje significativo, se concluye que la gamificación puede ser especialmente valiosa cuando los desafíos y dinámicas propuestas guardan una relación directa con los objetivos curriculares. El aprendizaje se fortalece cuando el estudiante utiliza conocimientos previos, interpreta información, aplica conceptos y reflexiona para superar una tarea. Por ello, el componente lúdico debe funcionar como un medio para favorecer procesos cognitivos y no como una finalidad independiente del aprendizaje.

La evidencia revisada también muestra resultados favorables sobre el rendimiento académico, aunque estos efectos no son uniformes. La efectividad de la gamificación depende de factores como la edad del estudiante, el contexto educativo, la duración de la experiencia, las mecánicas utilizadas y la calidad de la planificación docente. Esto confirma que no existe un modelo único de gamificación aplicable a todos los escenarios escolares.

Otro aspecto relevante es el papel del docente. Una propuesta gamificada requiere objetivos claros, reglas comprensibles, retos adecuados al nivel de los estudiantes, retroalimentación constante y equilibrio entre competencia y cooperación. En consecuencia, el profesor no actúa únicamente como facilitador del juego, sino como diseñador de experiencias pedagógicas capaces de convertir la motivación inicial en oportunidades reales de aprendizaje.

Finalmente, se concluye que la gamificación puede fortalecer la calidad de los procesos educativos cuando se utiliza con criterio pedagógico, flexibilidad y atención a la diversidad del aula. Más que convertir la enseñanza en un juego, su aporte consiste en crear experiencias donde aprender implique participar, avanzar, colaborar, enfrentar desafíos y reconocer el propio progreso. Bajo estas condiciones, la gamificación puede convertirse en una estrategia significativa para acercar los contenidos escolares a los intereses y necesidades de los estudiantes y favorecer aprendizajes con mayor sentido y permanencia.

7. RECOMENDACIONES

Se recomienda incorporar la gamificación de manera planificada, procurando que los elementos lúdicos respondan a objetivos de aprendizaje concretos y no se limiten únicamente al uso de premios o recompensas. Asimismo, es conveniente combinar retos, retroalimentación, progresión individual y actividades colaborativas, de modo que la experiencia favorezca tanto la motivación como el compromiso y la comprensión de los contenidos.

También se sugiere adaptar las estrategias gamificadas a la edad, intereses y características del grupo, evitando dinámicas competitivas que puedan generar exclusión o desmotivación. Finalmente, resulta necesario fortalecer la formación docente en diseño de experiencias gamificadas y evaluar periódicamente su impacto en la participación, el aprendizaje significativo y el rendimiento académico.

FINANCIACIÓN

Los autores no recibieron financiación para el desarrollo de la presente investigación.

CONFLICTO DE INTERESES

Los Autores declaran que no existe conflicto de intereses con su investigación

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

En concordancia con la taxonomía establecida internacionalmente para la asignación de créditos a autores de artículos científicos (<https://credit.niso.org/>). Los autores declaran sus contribuciones en la siguiente matriz:

<i>Participar activamente en:</i>	<i>A. Escobar</i>	<i>R. Pichucho</i>	<i>A. Tufiño</i>
<i>Conceptualización</i>	X	X	X
<i>Análisis formal</i>	X	X	X
<i>Adquisición de fondos</i>	X	X	X
<i>Investigación</i>	X	X	X
<i>Metodología</i>	X	X	X
<i>Administración del proyecto</i>	X	X	X
<i>Recursos</i>	X	X	X
<i>Redacción –borrador original</i>	X	X	X
<i>Redacción –revisión y edición</i>	X	X	X
<i>La discusión de los resultados</i>	X	X	X
<i>Revisión y aprobación de la versión final del trabajo.</i>	X	X	X

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alsadoon, E., Alkhawajah, A., & Bin Suhaim, A. (2022). Effects of a gamified learning environment on students' achievement, motivations, and satisfaction. *Heliyon*, 8(8), e10249. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10249>
- Arufe-Giráldez, V., Sanmiguel-Rodríguez, A., Ramos-Álvarez, O., & Navarro-Patón, R. (2022). Gamification in physical education: A systematic review. *Education Sciences*, 12(8), 540. <https://doi.org/10.3390/educsci12080540>
- Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K-12 education: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 34–70. <https://doi.org/10.1111/bjet.13335>
- Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers & Education*, 212, 105000. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105000>
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Kurnaz, M. F., & Koçtürk, N. (2025). A meta-analysis of gamification's impact on student motivation in K-12 education. *Psychology in the Schools*, 62(12), 4997–5009. <https://doi.org/10.1002/pits.70056>
- Leitão, R., Maguire, M., Turner, S., & Guimarães, L. (2022). A systematic evaluation of game elements effects on students' motivation. *Education and Information Technologies*, 27, 1081–1103. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10651-8>
- Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72, 765–796. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
- Liu, Q. (2023). Gamification in primary school mathematics teaching. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 22, 428–433. <https://doi.org/10.54097/ehss.v22i.12493>
- Metwally, A. H. S., Nacke, L. E., Chang, M., Wang, Y., & Yousef, A. M. F. (2021). Revealing the hotspots of educational gamification: An umbrella review. *International Journal of Educational Research*, 109, 101832. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2021.101832>
- Neerupa, C., Naveen Kumar, R., Pavithra, R., & John William, A. (2024). Game on for learning: A holistic exploration of gamification's impact on student engagement and academic performance in educational environments. *Management Matters*, 21(1), 38–53. <https://doi.org/10.1108/MANM-01-2024-0001>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1–23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>

- Ramírez Ruiz, J. J., Vargas Sanchez, A. D., & Boude Figueredo, O. R. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education*, 9, 1466926. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1466926>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- 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>
- Triantafyllou, S. A., Georgiadis, C., & Sapounidis, T. (2025). Gamification in education and training: A literature review. *International Review of Education*, 71, 483–517. <https://doi.org/10.1007/s11159-024-10111-8>
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C.-K., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*, 55(6), 2478–2502. <https://doi.org/10.1111/bjet.13471>
- Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, 13, 1030790. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>