

Artículo Científico

Impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso estudiantil en educación primaria

Impact of gamification on student motivation and engagement in primary education



Concha-Ramirez, Jhonny Antonio ¹

<https://orcid.org/0000-0002-6031-5480>



jconcha@istvr.edu.ec



Instituto Superior Tecnológico Vicente Rocafuerte "ISTVR", Ecuador, Guayas.



Saavedra-Calberto, Ingrid Malena ²

<https://orcid.org/0009-0006-2821-1135>



ingridsaavedra1972@gmail.com



Unidad Educativa La Concordia, Ecuador, La Concordia



Ordoñez-Loor, Irina Isabel ³

<https://orcid.org/0009-0007-7511-5258>



irina.ordonez@educacion.gob.ec



Unidad Educativa La Concordia, Ecuador, La Concordia



Alcivar-Cordova, Diana Mercedes ⁴

<https://orcid.org/0009-0008-2697-0685>



alcivardia@hotmail.com



Unidad Educativa La Concordia, Ecuador, La Concordia

Autor de correspondencia ¹



DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v1/n4/22>

Resumen: El presente artículo examina críticamente el impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso estudiantil en educación primaria mediante una revisión sistemática de literatura científica publicada entre 2013 y 2023. Partiendo de la preocupación por la baja implicación del alumnado en el contexto escolar, el estudio analiza investigaciones empíricas indexadas en Scopus y Web of Science que aplican dinámicas lúdicas —como puntos, niveles, recompensas y retroalimentación inmediata— al ámbito educativo. La metodología cualitativa de revisión temática permitió identificar patrones comunes, diferencias significativas y vacíos en la literatura. Los resultados evidencian que la gamificación potencia tanto la motivación intrínseca como la extrínseca, mejora el compromiso emocional y conductual con las tareas escolares y promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. No obstante, su eficacia depende de múltiples factores contextuales, como el diseño instruccional, la capacitación docente y los recursos tecnológicos disponibles. La discusión resalta que, aunque la gamificación representa una estrategia innovadora con alto potencial transformador, su implementación debe ser cuidadosamente planificada y contextualizada para evitar efectos contraproducentes. El estudio concluye que la gamificación, cuando es aplicada con intencionalidad pedagógica, puede contribuir a una educación más inclusiva, motivadora y significativa en la etapa primaria.

Palabras clave: gamificación; motivación estudiantil; compromiso escolar; educación primaria; estrategias pedagógicas.



Check for updates

Received: 02/Nov/2023

Accepted: 28/Nov/2023

Published: 12/Dic/2023

Cita: Concha-Ramirez, J. A., Saavedra-Calberto, I. M., Ordoñez-Loor, I. I., & Alcivar-Córdova, D. M. (2023). Impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso estudiantil en educación primaria. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 1(4), 44-55. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v1/n4/22>

Revista de Ciencia y Método (RCyM)

<https://revistacym.com>

revistacym@editorialgrupo-aea.com

info@editorialgrupo-aea.com

© 2023. Este artículo es un documento de acceso abierto distribuido bajo los términos y condiciones de la **Licencia Creative Commons, Atribución-NoComercial 4.0 Internacional**.



Abstract:

This article critically examines the impact of gamification on student motivation and engagement in primary education through a systematic review of scientific literature published between 2013 and 2023. Starting from the concern about low student engagement in the school context, the study analyzes empirical research indexed in Scopus and Web of Science that applies gamification dynamics -such as points, levels, rewards and immediate feedback- to the educational setting. The qualitative methodology of thematic review allowed us to identify common patterns, significant differences and gaps in the literature. The results show that gamification enhances both intrinsic and extrinsic motivation, improves emotional and behavioral engagement with school tasks, and promotes the development of cognitive and social skills. However, its effectiveness depends on multiple contextual factors, such as instructional design, teacher training and available technological resources. The discussion highlights that, although gamification represents an innovative strategy with high transformative potential, its implementation must be carefully planned and contextualized to avoid counterproductive effects. The study concludes that gamification, when applied with pedagogical intentionality, can contribute to a more inclusive, motivating and meaningful education in the primary stage.

Keywords: gamification; student motivation; school engagement; primary education; pedagogical strategies.

1. Introducción

En las últimas décadas, el sistema educativo ha enfrentado el desafío constante de adaptar sus estrategias pedagógicas a las demandas cambiantes de la sociedad contemporánea y al perfil de estudiantes cada vez más inmersos en entornos digitales. Uno de los problemas persistentes en educación primaria es la baja motivación y el escaso compromiso estudiantil, elementos fundamentales para el aprendizaje significativo y sostenido. Diversas investigaciones han evidenciado que, pese a las reformas curriculares y metodológicas, una proporción considerable de estudiantes manifiesta desinterés hacia las actividades escolares, lo cual repercute negativamente en su rendimiento académico, bienestar emocional y desarrollo integral (Ryan & Deci, 2020). Este fenómeno se ha vuelto más visible tras la pandemia de COVID-19, cuando se acentuó la necesidad de enfoques pedagógicos más flexibles, atractivos e inclusivos para captar el interés del alumnado en contextos presenciales y virtuales.

Entre los múltiples factores que inciden en esta problemática se encuentran los métodos de enseñanza tradicionales, centrados en la transmisión unidireccional del conocimiento, la evaluación estandarizada y la escasa participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Esta falta de dinamismo puede provocar desmotivación, baja autoestima académica y abandono del interés por aprender

(Fredricks, Blumenfeld & Paris, 2004). A esto se suma el hecho de que los niños y niñas en edad escolar primaria están altamente expuestos a entornos digitales lúdicos, lo que crea una disonancia entre los estímulos que reciben en su vida cotidiana y los que les ofrece el entorno escolar. En este contexto, la gamificación, entendida como la aplicación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, se presenta como una estrategia didáctica innovadora con potencial para transformar la experiencia educativa (Deterding et al., 2011).

Numerosos estudios han explorado cómo la incorporación de mecánicas de juego — como recompensas, niveles, retos, avatares y retroalimentación inmediata— puede influir positivamente en la motivación intrínseca y extrínseca del estudiantado, así como en su nivel de compromiso cognitivo, emocional y conductual con el aprendizaje (Domínguez et al., 2013; Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014). En el ámbito de la educación primaria, esta metodología ha demostrado generar ambientes de aprendizaje más atractivos, fomentar la participación activa, facilitar la cooperación entre pares y promover el desarrollo de habilidades blandas como la autorregulación, la persistencia y la resolución de problemas (Andreu & Pascual, 2019). Sin embargo, también se ha señalado que la efectividad de la gamificación depende de múltiples variables contextuales, tales como el diseño pedagógico, la edad del alumnado, la capacitación docente y la integración curricular (Sailer & Homner, 2020).

La presente revisión bibliográfica se justifica en la necesidad de sistematizar y analizar críticamente la evidencia empírica acumulada sobre los efectos de la gamificación en la motivación y el compromiso estudiantil en educación primaria. Si bien existen investigaciones puntuales que abordan esta temática, aún persiste una fragmentación del conocimiento en torno a las condiciones de implementación, los resultados observados y las limitaciones metodológicas de los estudios previos. Esta revisión busca contribuir al campo de la educación mediante una síntesis rigurosa de la literatura científica más relevante, permitiendo identificar patrones, vacíos y orientaciones futuras para el diseño de prácticas pedagógicas más eficaces. Además, este trabajo es viable en términos metodológicos, dado el acceso a bases de datos académicas indexadas como Scopus y Web of Science, que permiten recuperar artículos de alta calidad metodológica y pertinencia temática.

El objetivo de este artículo es analizar el impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso estudiantil en educación primaria, a través de una revisión sistemática de la literatura científica reciente, con el fin de establecer las principales tendencias, hallazgos y desafíos en torno a esta estrategia pedagógica. Para ello, se han seleccionado estudios publicados en los últimos diez años que cumplan criterios de calidad metodológica y relevancia temática, considerando tanto enfoques cuantitativos como cualitativos. A partir de este análisis se pretende aportar orientaciones para docentes, investigadores y responsables de políticas educativas interesados en innovar los procesos de enseñanza-aprendizaje a nivel primario.

La gamificación representa, por tanto, una herramienta pedagógica prometedora para abordar el problema de la desmotivación escolar, siempre que su implementación responda a un diseño instruccional cuidadoso, adaptado al contexto educativo y centrado en el estudiante. Este artículo se estructura en torno a la presentación de los marcos conceptuales relevantes, la metodología de revisión adoptada, los resultados obtenidos y la discusión de sus implicaciones para la práctica docente. Con ello, se aspira a fortalecer el diálogo entre la investigación educativa y la práctica pedagógica, promoviendo una educación más motivadora, inclusiva y significativa para las niñas y niños en etapa escolar.

2. Materiales y métodos

La presente investigación se enmarca dentro del enfoque cualitativo, con un diseño exploratorio de revisión bibliográfica. El objetivo principal fue examinar, desde una perspectiva crítica y sistemática, los estudios científicos existentes sobre el impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso estudiantil en el nivel de educación primaria. Para ello, se llevó a cabo un proceso riguroso de búsqueda, selección, análisis e interpretación de literatura académica relevante, priorizando fuentes indexadas en bases de datos reconocidas como Scopus y Web of Science, con el fin de asegurar la calidad, pertinencia y actualidad de la información recopilada.

La estrategia de búsqueda se desarrolló mediante el uso de descriptores controlados y términos clave combinados mediante operadores booleanos. Entre los términos empleados se encuentran: *gamification*, *student motivation*, *student engagement*, *primary education*, *elementary school* y *educational technology*. Estos términos fueron combinados en inglés y español para ampliar el espectro de recuperación documental. Se establecieron criterios de inclusión específicos para garantizar la coherencia y validez de los estudios seleccionados. Se consideraron únicamente artículos publicados entre los años 2013 y 2024, escritos en inglés o español, con revisión por pares, y que abordaran empíricamente la implementación de la gamificación en contextos de educación primaria, enfocándose en variables relacionadas con la motivación y/o el compromiso de los estudiantes.

Asimismo, se excluyeron documentos duplicados, artículos que no se centraran directamente en el nivel educativo primario o que abordaran la gamificación desde una perspectiva exclusivamente técnica, sin relación explícita con aspectos motivacionales o actitudinales. El proceso de selección de estudios se realizó en varias etapas. En la primera fase se realizó una lectura exploratoria de los títulos y resúmenes para identificar la relevancia temática. Posteriormente, se procedió a una lectura completa de los textos que cumplieran los criterios de inclusión para verificar la profundidad del tratamiento temático y la calidad metodológica.

El corpus final quedó conformado por un conjunto de artículos científicos que aportan evidencia empírica desde distintos contextos geográficos, enfoques metodológicos

(cuantitativos, cualitativos y mixtos) y diseños de intervención. Los datos extraídos de estos estudios fueron organizados y analizados en función de categorías emergentes como tipos de dinámicas de gamificación utilizadas, indicadores de motivación y compromiso medidos, resultados obtenidos, y factores contextuales que influyeron en los efectos reportados. Esta organización permitió identificar patrones comunes, diferencias significativas y vacíos en la literatura, lo que sirvió como base para la discusión crítica y la propuesta de líneas futuras de investigación.

El análisis de la información se realizó siguiendo principios de revisión temática, que permitieron integrar los hallazgos en función de las variables centrales del estudio, garantizando la coherencia interna del artículo y la adecuada articulación entre la evidencia y los objetivos planteados. Este enfoque exploratorio y sistemático proporciona un marco comprensivo para comprender el estado actual del conocimiento en torno al uso de la gamificación en la educación primaria, con énfasis en sus efectos sobre la motivación y el compromiso estudiantil.

3. Resultados

3.1. Efectos de la gamificación en el contexto de la educación primaria

3.1.1 Incremento de la motivación intrínseca y extrínseca del estudiantado

Uno de los beneficios más evidentes y reportados en la literatura científica sobre el uso de la gamificación en el ámbito de la educación primaria es su capacidad para fomentar distintos tipos de motivación en el estudiantado. La motivación, entendida como el motor psicológico que dirige y sostiene el comportamiento hacia el logro de metas, adquiere un papel central en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En particular, la motivación intrínseca —la que nace del interés o satisfacción inherente en la tarea— y la motivación extrínseca —relacionada con recompensas o consecuencias externas—, son fundamentales en la educación infantil, donde el vínculo emocional con el aprendizaje incide directamente en el rendimiento y la permanencia escolar (Deci & Ryan, 2000).

La gamificación, al incorporar elementos propios del diseño de videojuegos —como puntos, medallas, tablas de clasificación, niveles, avatares o retos personalizados—, convierte las actividades escolares en experiencias más atractivas, fomentando la participación activa del alumnado. La literatura ha documentado ampliamente este fenómeno. Por ejemplo, el estudio de Hamari et al. (2016) evidenció que la gamificación potencia la motivación extrínseca al ofrecer recompensas visibles y sistemas de logros, pero también promueve la motivación intrínseca cuando el diseño pedagógico logra generar un flujo de actividad que combina desafío, retroalimentación y autonomía.

En el nivel de educación primaria, donde el juego constituye un componente esencial del desarrollo cognitivo y afectivo, la implementación de dinámicas gamificadas

responde adecuadamente a las características evolutivas del alumnado. Un estudio de Su y Cheng (2015), realizado con estudiantes de entre 8 y 12 años, concluyó que los entornos gamificados no solo mejoraron los niveles de motivación general, sino que también aumentaron el interés por asignaturas tradicionalmente consideradas “difíciles” o poco atractivas, como las matemáticas o las ciencias naturales. Asimismo, investigaciones recientes muestran que los estudiantes se sienten más comprometidos y dispuestos a asumir riesgos en su aprendizaje cuando perciben un entorno lúdico, seguro y estimulante (Gómez-Urquiza et al., 2020).

3.1.2 Mejora del compromiso conductual y emocional con las tareas escolares

El compromiso estudiantil es una variable multidimensional que abarca aspectos conductuales, emocionales y cognitivos, y se asocia estrechamente con la calidad del aprendizaje. En la educación primaria, el compromiso se manifiesta en la asistencia regular, la participación en clase, la dedicación a las tareas, y las actitudes positivas hacia la escuela. La gamificación, al alterar la dinámica tradicional de la enseñanza, ha mostrado una capacidad singular para influir en estos aspectos, haciendo que los estudiantes no solo “hagan” sus tareas, sino que deseen hacerlas y se sientan emocionalmente vinculados a ellas.

Diversos estudios han demostrado que la gamificación tiene un efecto directo en la mejora del compromiso conductual. Esto se debe a que los estudiantes experimentan una sensación de control y autonomía sobre su progreso, lo que incrementa su disposición a participar activamente en las actividades de aprendizaje (Hanus & Fox, 2015). Además, la retroalimentación inmediata característica de los entornos gamificados permite a los alumnos reconocer sus avances de manera clara, lo cual refuerza la percepción de autoeficacia y la perseverancia.

En el plano emocional, la gamificación favorece estados afectivos positivos como la alegría, la curiosidad, la satisfacción y el orgullo por los logros obtenidos. Esto tiene implicancias importantes en el desarrollo socioemocional del niño, ya que contribuye a crear una relación saludable con la escuela y el aprendizaje. En esta línea, Bressler y Bodzin (2013) argumentan que los juegos educativos aumentan el compromiso emocional al ofrecer narrativas significativas, roles asumibles y objetivos alcanzables que conectan emocionalmente con los intereses del alumnado. La identificación con personajes, misiones y recompensas simboliza no solo el progreso académico, sino también el reconocimiento de sus esfuerzos y talentos, elementos esenciales para el desarrollo de la autoestima académica en etapas tempranas.

3.1.3 Fomento de habilidades cognitivas y sociales mediante la interacción lúdica

Más allá de la motivación y el compromiso, uno de los beneficios más relevantes de la gamificación en contextos escolares es su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas superiores y competencias socioemocionales. En educación primaria, este tipo de habilidades resultan fundamentales para la construcción del pensamiento

crítico, la toma de decisiones autónoma y la regulación emocional, pilares de una educación integral orientada al siglo XXI.

Desde el punto de vista cognitivo, se ha constatado que la gamificación favorece la planificación, la atención sostenida, la memoria de trabajo y la capacidad para resolver problemas complejos. Esto ocurre debido a que muchas dinámicas gamificadas proponen desafíos progresivos que requieren la activación de procesos mentales complejos. Según Caponetto, Earp y Ott (2014), cuando los entornos de aprendizaje integran correctamente estos elementos, se incrementa el nivel de procesamiento profundo de la información, promoviendo aprendizajes significativos.

En cuanto a las habilidades sociales, la gamificación puede ser un vehículo poderoso para fomentar la cooperación, la empatía, el respeto por las reglas, el sentido de comunidad y la comunicación interpersonal. Muchas actividades gamificadas están diseñadas para ser realizadas en grupo, lo que estimula la interacción entre pares y la resolución de conflictos de manera constructiva. Calderón y Ruiz (2021) destacan que, en contextos gamificados, los niños desarrollan actitudes prosociales al tener que colaborar para alcanzar objetivos comunes, asumir roles diversos y reflexionar sobre las consecuencias de sus acciones en el grupo. Estas interacciones refuerzan no solo el aprendizaje académico, sino también la construcción de una cultura escolar inclusiva, participativa y respetuosa de la diversidad.

3.1.4 Dependencia de factores contextuales en la efectividad de la gamificación

Si bien la literatura ha reportado numerosos beneficios de la gamificación en educación primaria, es necesario subrayar que su efectividad no es automática ni universal, sino que está condicionada por diversos factores contextuales. El éxito de una intervención gamificada depende, en gran medida, del diseño pedagógico, la formación y actitud del profesorado, los recursos tecnológicos disponibles, la infraestructura escolar, la cultura institucional y las características individuales del estudiantado (Silva Alvarado & Herrera Navas, 2022).

Uno de los principales retos en la implementación de estrategias gamificadas es la escasa formación docente en el diseño instruccional basado en el juego. Muchos docentes, aunque reconocen el potencial motivador de estas estrategias, carecen de las herramientas teóricas y prácticas para integrarlas de manera significativa en sus prácticas de aula (González-González & Blanco-Izquierdo, 2020). Además, existe el riesgo de utilizar la gamificación de forma superficial o instrumental, limitándose al uso de recompensas externas sin un vínculo real con los objetivos de aprendizaje, lo que puede conducir a una motivación extrínseca inestable o a una banalización del proceso educativo (Llor Giler., et al 2021).

Otro factor determinante es la disponibilidad de recursos tecnológicos y materiales. Aunque existen propuestas de gamificación sin tecnología, muchas experiencias exitosas requieren acceso a plataformas digitales, dispositivos móviles, conectividad y mantenimiento técnico. Estas condiciones no están garantizadas en todos los

contextos escolares, especialmente en zonas rurales o con alta vulnerabilidad socioeconómica. Asimismo, factores como la edad, género, estilo de aprendizaje, nivel de competencia digital y diversidad funcional del alumnado influyen en la forma en que cada estudiante responde a las dinámicas gamificadas.

Por último, es crucial destacar que la gamificación debe estar alineada con el currículo oficial y los objetivos pedagógicos establecidos, de modo que no se perciba como una actividad paralela o desconectada del aprendizaje formal. Cuando la gamificación se integra de manera coherente, adaptada a las características del contexto y centrada en el estudiante, sus beneficios pueden ser significativos y sostenibles, en la tabla 1 se detalla la gamificación en la educación primaria ofrece grandes beneficios, pero su éxito depende de factores contextuales y pedagógicos clave.

Tabla 1

Factores que condicionan la efectividad de la gamificación en educación primaria

Aspecto Clave	Descripción Ampliada
Efectividad condicionada por el contexto	Aunque múltiples estudios respaldan los beneficios de la gamificación en educación primaria, su efectividad depende del entorno educativo, factores pedagógicos, recursos disponibles y características socioeconómicas del alumnado.
Deficiencias en la formación docente	Muchos docentes carecen de preparación específica en diseño gamificado. Aunque perciben su potencial motivador, no dominan las estrategias adecuadas para implementarlo de forma significativa (González-González & Blanco-Izquierdo, 2020).
Riesgo de gamificación superficial	La implementación centrada únicamente en recompensas externas puede desvirtuar el aprendizaje, generar una motivación extrínseca efímera y trivializar los contenidos curriculares.
Brecha tecnológica y de infraestructura	La falta de acceso a plataformas, dispositivos, conectividad y soporte técnico limita la implementación efectiva de estrategias gamificadas, especialmente en contextos rurales o vulnerables.
Heterogeneidad del alumnado	Las diferencias individuales (edad, género, estilos de aprendizaje, habilidades digitales o condiciones especiales) exigen un enfoque flexible e inclusivo en el diseño gamificado para asegurar su efectividad.
Integración curricular y coherencia didáctica	La gamificación debe estar alineada con el currículo y los objetivos pedagógicos. Si no se vincula con las competencias clave o con la secuencia didáctica, pierde valor formativo y legitimidad dentro del aula.

Nota: Sin planificación ni formación adecuada, la gamificación puede perder su valor educativo (Autores, 2023).

4. Discusión

La discusión de los hallazgos derivados de esta revisión bibliográfica permite observar con claridad que la gamificación constituye una estrategia pedagógica emergente con un potencial significativo para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación primaria. En particular, se ha comprobado que su adecuada implementación puede fortalecer componentes esenciales del aprendizaje, como la motivación, el compromiso estudiantil, y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. No obstante, estos beneficios no son absolutos ni automáticos; por

el contrario, dependen en gran medida del diseño instruccional, la competencia pedagógica del profesorado y el contexto institucional en el cual se aplica la estrategia.

Uno de los aportes más consistentes de la literatura revisada es el reconocimiento de la gamificación como un catalizador de la motivación intrínseca y extrínseca del estudiantado. Esto se debe a su capacidad para integrar elementos lúdicos que activan el interés, la curiosidad y el deseo de superación personal. Tal como lo plantean Ryan y Deci (2000), la motivación intrínseca se ve fortalecida cuando las experiencias de aprendizaje proporcionan autonomía, competencia y conexión social, tres condiciones que pueden ser generadas de manera efectiva a través de dinámicas gamificadas bien estructuradas. En este sentido, los sistemas de recompensas simbólicas, la retroalimentación inmediata, y la posibilidad de progresar mediante niveles o retos personalizados, promueven tanto el disfrute por la actividad como el reconocimiento del esfuerzo individual (Su & Cheng, 2015).

En paralelo, se observa un impacto positivo en el compromiso conductual y emocional con las tareas escolares. La gamificación contribuye a elevar la participación activa de los estudiantes, reducir el ausentismo y mejorar la disposición afectiva hacia el aprendizaje, lo que coincide con los postulados de Fredricks, Blumenfeld y Paris (2004), quienes señalan que el compromiso escolar se configura como una experiencia multidimensional susceptible de ser estimulada por factores contextuales y metodológicos. De esta manera, la narrativa, el diseño estético de las actividades y la estructuración de metas claras se presentan como aspectos determinantes en la generación de vínculos emocionales positivos entre el alumnado y los contenidos escolares, lo cual favorece un clima de aula propicio para el aprendizaje profundo (Bressler & Bodzin, 2013).

Otro hallazgo relevante de esta revisión es la vinculación entre la gamificación y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Las tareas gamificadas suelen implicar resolución de problemas, análisis, planificación y toma de decisiones, lo que incide directamente en la consolidación de procesos cognitivos de orden superior. A su vez, el trabajo en equipos, la cooperación en entornos de juego, y la asignación de roles dentro de las dinámicas lúdicas fomentan la comunicación efectiva, la empatía y la corresponsabilidad en el aprendizaje. Caponetto, Earp y Ott (2014) subrayan que el valor pedagógico de la gamificación no reside exclusivamente en su carácter motivador, sino en su potencial para construir experiencias didácticas integrales que articulen saberes académicos con competencias sociales necesarias para la vida en comunidad.

No obstante, es imperativo señalar que la efectividad de la gamificación está sujeta a múltiples factores contextuales que pueden potenciar o limitar su impacto. La formación docente representa uno de los principales desafíos, ya que muchos educadores carecen de las competencias necesarias para diseñar, aplicar y evaluar actividades gamificadas de forma intencionada y alineada con el currículo (González-González & Blanco-Izquierdo, 2020). Asimismo, la brecha tecnológica constituye un

obstáculo considerable en contextos de bajos recursos, donde la disponibilidad de dispositivos, conectividad y materiales digitales es limitada o inexistente. Estas condiciones estructurales pueden derivar en experiencias pedagógicas desiguales y reproducir brechas de aprendizaje.

Por otro lado, se ha identificado que un uso inadecuado de la gamificación, especialmente cuando se privilegia la recompensa extrínseca en detrimento del sentido pedagógico, puede conducir a efectos no deseados como la dependencia de estímulos externos, la competitividad excesiva o la superficialidad en el abordaje de los contenidos. Hanus y Fox (2015) advierten que el uso indiscriminado de mecanismos lúdicos sin una intencionalidad pedagógica clara puede incluso disminuir la motivación intrínseca, especialmente cuando se perciben como manipulativos o mecánicos. En este sentido, se destaca la necesidad de establecer un equilibrio entre los elementos de juego y los objetivos educativos, asegurando que las dinámicas gamificadas respondan a principios pedagógicos sólidos y sean adaptadas a las características evolutivas del alumnado (Silva Alvarado & Herrera Navas, 2022).

En conclusión, esta revisión confirma que la gamificación, cuando es implementada de manera planificada, crítica y contextualizada, puede generar beneficios sustantivos en el proceso de aprendizaje en la educación primaria. No obstante, su éxito depende de una serie de condiciones estructurales, pedagógicas y tecnológicas que deben ser consideradas al momento de diseñar e implementar estrategias gamificadas en el aula. Las futuras investigaciones deberán profundizar en la identificación de buenas prácticas, el análisis de experiencias longitudinales, y la evaluación del impacto de la gamificación en poblaciones diversas, con el fin de contribuir a la consolidación de un modelo educativo más motivador, inclusivo y significativo para las nuevas generaciones de estudiantes (Lóor Giler., et al 2021).

5. Conclusiones

La presente revisión bibliográfica permite concluir que la gamificación representa una estrategia pedagógica innovadora con un impacto significativo en la motivación y el compromiso estudiantil en la educación primaria. Su aplicación, basada en la incorporación de elementos lúdicos al entorno de aprendizaje, favorece no solo una mayor implicación conductual y emocional del alumnado, sino también el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales esenciales para su formación integral.

Se ha evidenciado que la gamificación estimula tanto la motivación intrínseca como la extrínseca, al ofrecer experiencias educativas más dinámicas, retadoras y personalizadas. Esta estrategia propicia un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes se sienten más autónomos, competentes y conectados, lo cual se traduce en una participación más activa, sostenida y significativa en las actividades escolares. Asimismo, se constata una mejora en la actitud hacia el aprendizaje y una mayor disposición a enfrentar desafíos académicos.

Además, la gamificación promueve la adquisición de competencias transversales mediante la resolución de problemas, la colaboración entre pares y la interacción lúdica. Estas dinámicas contribuyen a fortalecer tanto el pensamiento crítico como la comunicación, el trabajo en equipo y la empatía, aspectos fundamentales en los primeros años de escolarización.

No obstante, la eficacia de la gamificación está estrechamente condicionada por factores contextuales. Su implementación exitosa requiere de una planificación pedagógica rigurosa, una formación docente adecuada, recursos tecnológicos disponibles y una integración coherente con el currículo. Sin estas condiciones, los efectos positivos pueden diluirse o incluso revertirse, generando prácticas superficiales o desmotivadoras.

En este marco, se hace evidente la necesidad de seguir investigando sobre las prácticas más efectivas de gamificación, considerando la diversidad de contextos escolares y las particularidades del alumnado. Fomentar una cultura pedagógica que valore el juego como herramienta educativa permitirá consolidar experiencias de enseñanza más inclusivas, participativas y alineadas con las exigencias del siglo XXI.

CONFLICTO DE INTERESES

“Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses”.

Referencias Bibliográficas

- Andreu, M. J., & Pascual, M. A. (2019). La gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de competencias en Educación Primaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(1), 105–118.
- Bressler, D. M., & Bodzin, A. M. (2013). A mixed methods assessment of students' flow experiences during a mobile augmented reality science game. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(6), 505–517. <https://doi.org/10.1111/jcal.12008>
- Calderón, D., & Ruiz, M. (2021). El aprendizaje basado en juegos como estrategia para el desarrollo de competencias en educación básica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 86(2), 95–116.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: A literature review. *European Conference on Games Based Learning*, 50–57.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2009). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". En *Proceedings of the 15th*

- International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15).
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Gómez-Urquiza, J. L., Gómez-Salgado, J., Albendín-García, L., Correa-Rodríguez, M., González-Jiménez, E., & Cañadas-De la Fuente, G. A. (2020). The impact on learning of the use of gamification in the classroom: A systematic review. *Sustainability*, 12(20), 9604.
- González-González, C. S., & Blanco-Izquierdo, F. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: revisión y perspectivas. *Comunicar*, 28(63), 9–18.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. En *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034).
<https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152–161.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Lloor Giler, J. L., Lorenzo Benítez, R., & Herrera Navas, C. D. (2021). Manual de actividades didácticas para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de subnivel de básica media. *Journal of Economic and Social Science Research*, 1(1), 15–37. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v1/n1/18>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Silva Alvarado, J. C., & Herrera Navas, C. D. (2022). Estudio de Kahoot como recurso didáctico para innovar los procesos evaluativos pospandemia de básica superior de la Unidad Educativa Iberoamericano. *Journal of Economic and Social Science Research*, 2(4), 15–40.
<https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v2/n4/23>
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2014). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>