

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA

GAMIFICATION AS A STRATEGY TO IMPROVE MOTIVATION IN BASIC EDUCATION STUDENTS

Katty Janeth Parrales Cedeño¹

¹ Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3804-838X>. Correo: katty.parrales@unesum.edu.ec

Antonio Alejandro Suárez Choéz^{2*}

² Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-6120-2019>. Correo: antonio.suarez@unesum.edu.ec

Virginia Margarita Veliz Acosta³

³ Unidad Educativa María de la Merced Portoviejo, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3804-838X>. Correo: v.veliz@uemariadelamercedportoviejo.com

Lucelis Sabrina Briones Cedeño⁴

⁴ Unidad Educativa Eloy Alfaro, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-9428-3068>. Correo: lucelis.briones@docentes.educacion.edu.ec

*** Autor para correspondencia:** antonio.suarez@unesum.edu.ec

Resumen

La motivación constituye un componente fundamental del proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a su influencia en la participación, el esfuerzo, la persistencia y el compromiso de los estudiantes frente a las actividades académicas. En educación básica, mantener niveles adecuados de motivación representa un desafío permanente para los docentes, especialmente ante metodologías tradicionales que pueden limitar la participación activa del alumnado. En este contexto, la gamificación ha adquirido relevancia como estrategia pedagógica al incorporar elementos característicos de los juegos, como desafíos, puntos, niveles, insignias, narrativas, recompensas y retroalimentación, dentro de experiencias educativas. El objetivo del presente estudio fue analizar la literatura científica sobre la gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes de educación básica, identificando sus fundamentos conceptuales, principales elementos,

efectos sobre la motivación y el compromiso estudiantil y desafíos para su implementación. Se desarrolló una revisión bibliográfica narrativa y analítica mediante la consulta de artículos científicos, revisiones sistemáticas y metaanálisis disponibles en fuentes académicas reconocidas. Los hallazgos muestran que la gamificación puede favorecer la motivación, la participación y el compromiso cuando los elementos lúdicos se encuentran articulados con objetivos pedagógicos claramente definidos. No obstante, su efectividad depende del diseño de las actividades, las características de los estudiantes, el contexto educativo y la adecuada mediación docente. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia con potencial para generar experiencias de aprendizaje más participativas y motivadoras en educación básica, siempre que trascienda el empleo superficial de recompensas y se integre de manera coherente en la planificación curricular.

Palabras clave: gamificación; motivación; educación básica; estrategias pedagógicas; aprendizaje activo

Abstract

Motivation is a fundamental component of the teaching and learning process due to its influence on students' participation, effort, persistence, and engagement in academic activities. In basic education, maintaining adequate levels of motivation represents a permanent challenge for teachers, particularly when traditional methodologies limit students' active participation. In this context, gamification has gained relevance as a pedagogical strategy by incorporating game-related elements such as challenges, points, levels, badges, narratives, rewards, and feedback into educational experiences. The aim of this study was to analyze scientific literature on gamification as a strategy to improve motivation among basic education students, identifying its conceptual foundations, main elements, effects on student motivation and engagement, and implementation challenges. A narrative and analytical literature review was conducted using scientific articles, systematic reviews, and meta-analyses available in recognized academic sources. The findings indicate that gamification can enhance motivation, participation, and engagement when game elements are aligned with clearly defined pedagogical objectives. Nevertheless, its effectiveness depends on activity design, student characteristics, educational context, and appropriate teacher mediation. It is concluded that gamification represents a promising strategy for creating more participatory and motivating learning experiences in basic education, provided that its application goes beyond the superficial use of rewards and is coherently integrated into curriculum planning.

Keywords: gamification; motivation; basic education; pedagogical strategies; active learning

Fecha de recibido: 12/06/2026

Fecha de aceptado: 21/08/2026

Fecha de publicado: 27/08/2026

Introducción

La motivación representa uno de los factores más relevantes en el proceso educativo, debido a que condiciona la disposición del estudiante para participar en las actividades escolares, mantener el esfuerzo, superar dificultades y perseverar en la consecución de los objetivos de aprendizaje. En educación básica, esta dimensión adquiere especial importancia, ya que durante las primeras etapas escolares se desarrollan actitudes, percepciones y hábitos que pueden influir en la relación futura del estudiante con el aprendizaje.

En los sistemas educativos contemporáneos, uno de los principales desafíos consiste en diseñar experiencias capaces de despertar y mantener el interés de los estudiantes. Los cambios tecnológicos y sociales, así como la creciente exposición de niños y adolescentes a entornos digitales caracterizados por la interactividad y la retroalimentación inmediata, han impulsado la búsqueda de estrategias pedagógicas que promuevan una mayor participación del alumnado.

En este escenario surge la gamificación como una alternativa para enriquecer los procesos educativos. Deterding et al. (2011) conceptualizaron la gamificación como la utilización de elementos propios del diseño de juegos en contextos que originalmente no son juegos. Su aplicación educativa consiste, por tanto, en integrar determinadas características lúdicas dentro de actividades orientadas al cumplimiento de objetivos pedagógicos.

La gamificación debe diferenciarse del aprendizaje basado exclusivamente en juegos. Mientras este último utiliza juegos completos como medios de aprendizaje, la gamificación incorpora componentes concretos del diseño lúdico a situaciones educativas convencionales. Entre estos componentes se encuentran los puntos, insignias, niveles, tablas de clasificación, retos, misiones, narrativas, avatares, recompensas y sistemas de retroalimentación.

Desde la perspectiva de la motivación, la incorporación de estos elementos puede incrementar la percepción de progreso, proporcionar objetivos claros y generar oportunidades constantes de retroalimentación. Sin embargo, su efectividad no depende simplemente de agregar recompensas o puntos a una actividad tradicional, sino de construir experiencias que respondan a las necesidades y características de los estudiantes.

La literatura científica ha mostrado resultados favorables respecto al potencial motivacional de la gamificación. Sailer y Homner (2020), mediante un metaanálisis de investigaciones sobre aprendizaje gamificado, encontraron efectos positivos significativos en los resultados cognitivos, motivacionales y conductuales. En particular, identificaron un efecto positivo significativo sobre las variables motivacionales, lo cual proporciona evidencia cuantitativa acerca de su potencial educativo.

De manera similar, Manzano-León et al. (2021), a través de una revisión sistemática de investigaciones sobre gamificación educativa, encontraron que la mayoría de los estudios examinados consideraban esta estrategia favorable para el aprendizaje y señalaron su potencial para influir positivamente en el compromiso, la motivación y el rendimiento académico.

No obstante, la evidencia también advierte que los efectos de la gamificación no son uniformes. Hamari et al. (2014), en una revisión de estudios empíricos, concluyeron que aunque la mayoría de las investigaciones identificaban efectos positivos, estos dependían considerablemente del contexto en el cual se desarrollaba la

experiencia y de las características de los usuarios. Por esta razón, no resulta apropiado considerar la gamificación como una solución automática a los problemas de motivación escolar.

En educación básica, la estrategia adquiere especial interés debido a que el juego, la exploración, los desafíos progresivos y el reconocimiento del progreso mantienen una relación estrecha con las características del aprendizaje durante la infancia y adolescencia. Sin embargo, para alcanzar resultados favorables es necesario integrar los elementos lúdicos con los objetivos curriculares y evitar que las recompensas sustituyan el interés por aprender.

En este contexto, el presente artículo tiene como objetivo analizar la literatura científica sobre la gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes de educación básica, identificando sus fundamentos conceptuales, los elementos utilizados con mayor frecuencia, sus efectos sobre la motivación y el compromiso estudiantil y los principales desafíos asociados con su implementación pedagógica.

Materiales y métodos

La presente investigación se desarrolló mediante una revisión bibliográfica de tipo narrativa y analítica, metodología que permitió sintetizar, organizar e interpretar la evidencia científica relacionada con la utilización de la gamificación y sus efectos sobre la motivación de estudiantes en contextos educativos.

La investigación no involucró participantes humanos ni recolección directa de datos, por lo que la unidad de análisis estuvo constituida por publicaciones científicas relacionadas con gamificación, motivación y educación básica. La revisión se orientó mediante la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué evidencias aporta la literatura científica acerca de la gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes de educación básica y cuáles son las principales condiciones y desafíos relacionados con su implementación?

Estrategia de búsqueda

Para la recuperación de información se consideraron bases de datos y fuentes científicas como Scopus, Web of Science, ERIC, SciELO y Google Scholar, priorizando artículos científicos revisados por pares, revisiones sistemáticas y metaanálisis.

Se emplearon términos y descriptores en español e inglés como: *gamificación, motivación, educación básica, educación primaria, gamification, motivation, student motivation, primary education, elementary education, K-12 education, engagement y gamified learning*. Los términos se combinaron mediante operadores booleanos AND y OR con expresiones como:

“gamification” AND “motivation” AND “primary education”; “gamification” AND “K-12 education”;

“gamified learning” AND “student motivation”; “gamificación” AND “motivación” AND “educación básica”; “gamification” AND “engagement” AND “primary school”.

Criterios de selección

Se priorizaron artículos científicos, revisiones sistemáticas y metaanálisis relacionados directamente con la implementación de la gamificación en contextos educativos y con variables como motivación, participación,

compromiso y rendimiento académico. Se incorporaron algunos trabajos seminales anteriores al periodo reciente debido a su importancia conceptual para la definición y comprensión de la gamificación, especialmente Deterding et al. (2011) y Hamari et al. (2014). Como criterios de inclusión se consideraron investigaciones:

- Relacionadas directamente con gamificación educativa;
- desarrolladas en contextos escolares o aplicables a educación básica;
- que analizaran motivación, compromiso, participación o variables relacionadas;
- publicadas en revistas científicas o fuentes académicas reconocidas;
- disponibles en español o inglés.

Se excluyeron documentos duplicados, trabajos sin respaldo científico verificable, investigaciones sobre videojuegos sin una aplicación educativa definida y publicaciones que no analizaran variables relacionadas con el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Proceso de selección y análisis de la información

Los documentos seleccionados se analizaron considerando autor, año de publicación, población o nivel educativo, objetivos, metodología, elementos de gamificación empleados, variables estudiadas y principales resultados. Posteriormente, la evidencia se organizó en cuatro ejes temáticos:

1. Fundamentos conceptuales y motivacionales de la gamificación.
2. Elementos y estrategias de gamificación utilizados en educación.
3. Efectos sobre la motivación, participación y compromiso de los estudiantes.
4. Desafíos y condiciones necesarias para una implementación efectiva.

Resultados y discusión

Fundamentos conceptuales y motivacionales de la gamificación

La revisión de la literatura permite establecer que la gamificación constituye una estrategia de diseño pedagógico que utiliza características propias de los juegos para modificar la experiencia del estudiante dentro de actividades que no constituyen juegos propiamente dichos. La definición desarrollada por Deterding et al. (2011) continúa siendo una de las referencias conceptuales fundamentales en este campo.

Esta conceptualización implica que gamificar no consiste simplemente en jugar durante una clase. Por el contrario, supone integrar deliberadamente determinadas mecánicas y dinámicas lúdicas en el desarrollo de actividades educativas orientadas al cumplimiento de objetivos de aprendizaje.

La motivación constituye uno de los principales fundamentos para su aplicación educativa. Desde la teoría de la autodeterminación, Ryan y Deci (2000) explican que la motivación se relaciona con la satisfacción de tres necesidades psicológicas fundamentales: autonomía, competencia y relación con los demás. Bajo este enfoque, determinadas características de la gamificación pueden responder a dichas necesidades.

Los sistemas de niveles, por ejemplo, permiten visualizar el progreso y pueden fortalecer la percepción de competencia; las alternativas y rutas de aprendizaje pueden generar mayores oportunidades de autonomía; mientras que las dinámicas cooperativas pueden favorecer la interacción social.

No obstante, estos beneficios dependen del diseño de las experiencias. Un sistema basado únicamente en recompensas externas puede incentivar temporalmente determinadas conductas sin generar necesariamente un interés auténtico por el aprendizaje.

Elementos utilizados en la gamificación educativa

La revisión de estudios evidencia una diversidad considerable de elementos utilizados para gamificar las actividades educativas. Entre los más frecuentes destacan los puntos, insignias, niveles, recompensas, retos, misiones, clasificaciones y mecanismos de retroalimentación.

Los puntos permiten representar cuantitativamente los logros obtenidos; las insignias funcionan como reconocimientos simbólicos; los niveles comunican la progresión alcanzada, mientras que los retos y misiones pueden proporcionar objetivos concretos que orienten la actividad del estudiante.

Asimismo, la narrativa constituye un recurso de especial interés porque permite integrar las actividades en una historia o propósito común. De esta manera, ejercicios que de forma aislada podrían percibirse como repetitivos pueden convertirse en etapas necesarias para completar una misión.

Sin embargo, no todos los elementos producen los mismos efectos. Las tablas de clasificación pueden aumentar la motivación de estudiantes con una fuerte orientación competitiva, pero también pueden provocar frustración o desinterés en aquellos que permanecen constantemente en posiciones inferiores. Por esta razón, resulta conveniente combinar elementos individuales con dinámicas cooperativas, reconocimiento del progreso personal y objetivos colectivos.

Efectos sobre la motivación y el compromiso

Uno de los principales hallazgos de la literatura científica corresponde al efecto positivo de la gamificación sobre determinadas variables motivacionales. Sailer y Homner (2020), en su metaanálisis, identificaron efectos positivos significativos de la gamificación sobre resultados cognitivos, motivacionales y conductuales. Para las variables motivacionales encontraron un tamaño de efecto significativo, lo que evidencia que las experiencias gamificadas pueden influir favorablemente en la disposición del estudiante hacia el aprendizaje.

Manzano-León et al. (2021) encontraron igualmente que la gamificación presenta potencial para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Los estudios incluidos en su revisión emplearon principalmente diseños experimentales y cuasiexperimentales y, en términos generales, mostraron resultados favorables.

Estos resultados permiten considerar que uno de los principales aportes de la gamificación consiste en transformar la forma en que el estudiante experimenta las tareas académicas. Una actividad con objetivos visibles, progresión gradual y retroalimentación frecuente puede resultar más atractiva que una actividad tradicional presentada únicamente como obligación escolar.

Sin embargo, incrementar la motivación no garantiza automáticamente un mayor aprendizaje. Aunque el estudiante puede mostrar mayor entusiasmo, participación o persistencia, la adquisición efectiva de conocimientos continúa dependiendo de la calidad de los contenidos, las actividades y la mediación docente. En consecuencia, la gamificación debe entenderse como una estrategia para enriquecer el diseño pedagógico y no como sustituto de una adecuada planificación curricular.

Gamificación y educación básica

La gamificación presenta características particularmente apropiadas para educación básica debido al papel que desempeñan la curiosidad, el juego, la exploración y los desafíos durante el desarrollo infantil. En este nivel educativo, las experiencias pueden organizarse mediante misiones, desafíos, historias, equipos, insignias o sistemas de progresión adaptados a la edad de los estudiantes.

Asimismo, la gamificación no necesariamente requiere herramientas digitales. Aunque plataformas educativas y aplicaciones pueden facilitar la implementación de sistemas de puntos o cuestionarios interactivos, también es posible desarrollar experiencias mediante tarjetas, tableros físicos, insignias impresas, murales de progreso o narrativas desarrolladas dentro del aula.

Esta posibilidad es especialmente importante en contextos educativos donde existen limitaciones en el acceso a dispositivos tecnológicos o conectividad. En consecuencia, el verdadero componente innovador de la gamificación no reside exclusivamente en la tecnología, sino en el diseño de experiencias que proporcionen objetivos claros, desafíos progresivos, retroalimentación y oportunidades de participación.

Condiciones para una implementación efectiva

La evidencia analizada muestra que los resultados de la gamificación dependen de la calidad de su diseño y del contexto donde se implementa. Hamari et al. (2014) señalaron que los efectos de la gamificación dependen considerablemente del contexto y de los usuarios. Esta conclusión resulta especialmente relevante para educación básica, debido a las diferencias existentes entre estudiantes en cuanto a edad, intereses, habilidades y preferencias.

Una primera condición consiste en establecer objetivos educativos claros antes de seleccionar las mecánicas lúdicas. Los elementos gamificados deben contribuir al aprendizaje y no convertirse en un fin por sí mismos. Una segunda condición corresponde a la progresión adecuada de los desafíos. Las actividades excesivamente sencillas pueden provocar aburrimiento, mientras que aquellas que superan ampliamente las capacidades de los estudiantes pueden generar frustración.

La retroalimentación constituye otro elemento fundamental. Una de las ventajas de la gamificación consiste en proporcionar información frecuente acerca del desempeño, permitiendo que el estudiante reconozca avances y aspectos que requieren mejoras. Resulta necesario equilibrar la competencia con la cooperación. Los diseños que dependen exclusivamente de clasificaciones pueden beneficiar a los estudiantes que alcanzan mejores posiciones, mientras disminuyen la motivación de aquellos que perciben pocas posibilidades de avanzar.

Desafíos y limitaciones

Uno de los principales riesgos relacionados con la gamificación consiste en reducirla a un sistema de premios y recompensas. Cuando la participación depende exclusivamente de puntos o incentivos externos, los estudiantes pueden concentrarse en obtener recompensas en lugar de desarrollar interés por los contenidos.

Otro aspecto corresponde al denominado efecto de novedad. Una estrategia innovadora puede generar entusiasmo durante las primeras sesiones debido precisamente a que representa una experiencia diferente. Sin embargo, ese interés puede disminuir con el tiempo si las mecánicas se vuelven repetitivas. También existen

diferencias individuales que deben ser consideradas. Una experiencia altamente competitiva puede resultar motivadora para algunos estudiantes y generar ansiedad, frustración o rechazo en otros.

Finalmente, implementar una gamificación de calidad requiere preparación por parte del profesorado. Los docentes deben diseñar objetivos, retos, reglas, sistemas de progreso, mecanismos de retroalimentación y estrategias de evaluación coherentes con los contenidos curriculares.

Conclusiones

La revisión de la literatura permitió identificar que la gamificación constituye una estrategia pedagógica con potencial para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes de educación básica. Los estudios analizados muestran que la incorporación planificada de desafíos, niveles, sistemas de progreso, narrativas, insignias y mecanismos de retroalimentación puede favorecer una participación más activa y una mayor disposición hacia las actividades académicas.

La evidencia proveniente de revisiones sistemáticas y metaanálisis respalda principalmente los efectos positivos sobre variables motivacionales y conductuales. Sin embargo, los resultados sobre rendimiento y aprendizaje presentan mayor variabilidad, por lo que no resulta adecuado asumir que incrementar la motivación producirá automáticamente mejores resultados académicos.

Asimismo, se identifica que la efectividad de la gamificación depende fundamentalmente del diseño pedagógico. Los elementos de juego deben encontrarse vinculados con objetivos curriculares claramente definidos, proporcionar desafíos adecuados a las capacidades de los estudiantes y ofrecer oportunidades constantes para recibir retroalimentación y visualizar el progreso.

En educación básica resulta especialmente importante diseñar experiencias inclusivas que combinen competencia y cooperación y que eviten depender exclusivamente de recompensas externas. Los estudiantes deben reconocer el valor de aprender y no únicamente el incentivo asociado con completar una actividad.

Finalmente, la gamificación debe concebirse como una estrategia pedagógica flexible que puede implementarse tanto mediante recursos digitales como analógicos. Su verdadero potencial radica en transformar la experiencia de aprendizaje y promover una participación activa del estudiante.

Se recomienda continuar desarrollando investigaciones en educación básica que permitan analizar los efectos de la gamificación durante periodos prolongados, comparar diferentes combinaciones de elementos lúdicos y determinar cuáles resultan más apropiadas según la edad, área curricular, características individuales y contexto sociocultural de los estudiantes.

Agradecimientos

La presente investigación se desarrolla en el marco del Proyecto de Vinculación con la Sociedad “Fortalecer las competencias lectoras, escritoras y digitales con estrategias de alfabetización funcional e integración pedagógica de TIC a las comunidades de la zona Sur de Manabí durante la Fase II - 2026” y del Proyecto de Investigación “Simulador hotelero gamificado con IA para la inserción laboral juvenil en las zonas turísticas de Jipijapa”, de la Universidad Estatal del Sur de Manabí. No se recibió financiamiento externo adicional.

Referencias

- 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>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A.-I. (2021). Gamification in science education: A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>
- 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>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability*, 13(4), 2247. <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- 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>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- 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>
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
- Zeybek, N., & Saygi, E. (2024). Gamification in education: Why, where, when, and how?—A systematic review. *Games and Culture*, 19(2), 237–264. <https://doi.org/10.1177/15554120231158625>