

# Gamificación en la educación: avances, beneficios y limitaciones en el aprendizaje escolar

*Gamification in education: advances, benefits, and limitations in school learning*

**Giovanny Fernando López Chamorro**

Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria del Ecuador en la Especialidad de Geografía e Historia por la Universitat de Barcelona. Unidad Educativa del Milenio "Yachay" - Urcuquí - Imbabura

ferchamo73@yahoo.es

<https://orcid.org/0009-0004-1007-2996>

**Martha Beatriz Naranjo Yépez**

Magíster en Literatura Infantil y Juvenil. Unidad Educativa "Cahuasqui" 062688-056 - Urcuquí - Imbabura

marthis71z@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-4671-7734>

**Maira Divina Vera Zambrano**

Magíster en Educación Básica. Institución Educativa Fiscal "24 de Mayo" - Gualo - Pichincha

Madi.Veza@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-8781-0656>

**Zonia Marlene Naranjo Yépez**

Licenciada en Ciencias de la Educación. Mención: Educación Básica. Institución Educativa Fiscal "24 de Mayo" - Gualo - Pichincha

naranjozonia@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-7382-6831>

## Resumen

La gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora en el ámbito escolar, al integrar elementos del juego en contextos educativos para potenciar la motivación y el compromiso del estudiante. El presente artículo de revisión bibliográfica tiene como objetivo analizar



**Imaginario Social**  
Entidad editora  
REDICME (reg-red-18-0061)

e-ISSN: 2737-6362  
julio-diciembre Vol. 8-3-2025  
<http://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/index>

Recepción: 22 de mayo de 2025  
Aceptación: 18 de junio de 2025

53-69

Atribución/Reconocimiento-NoComercial- CompartirIgual 4.0 Licencia Pública Internacional — CC

**BY-NC-SA 4.0**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.es>

los avances, beneficios y limitaciones de la gamificación en el aprendizaje escolar. Para ello, se seleccionaron 15 artículos científicos publicados entre 2013 y 2023, extraídos de bases de datos académicas reconocidas y analizados mediante una matriz documental. Los resultados evidencian que la gamificación favorece la participación activa, la autorregulación, la motivación intrínseca y el aprendizaje significativo, especialmente cuando se implementa con un diseño pedagógico sólido. Asimismo, se identifican beneficios en el desarrollo de habilidades blandas como la colaboración, la resolución de problemas y la persistencia. No obstante, también se destacan limitaciones asociadas a una aplicación superficial, la falta de capacitación docente y los riesgos de desmotivación si los elementos lúdicos no se alinean con los objetivos educativos. En conclusión, la gamificación representa un recurso didáctico valioso para el aprendizaje escolar, siempre que se integre de manera crítica, contextualizada y sostenida, con un enfoque centrado en el estudiante.

**Palabras clave:** gamificación, aprendizaje escolar, motivación, estrategias educativas, innovación pedagógica.

### **Abstract**

Gamification has emerged as an innovative pedagogical strategy in schools, integrating game elements into educational contexts to enhance student motivation and engagement. This literature review aims to analyze the advances, benefits, and limitations of gamification in school learning. To this end, 15 scientific articles published between 2013 and 2023 were selected from recognized academic databases and analyzed using a documentary matrix. The results show that gamification promotes active participation, self-regulation, intrinsic motivation, and meaningful learning, especially when implemented with a solid pedagogical design. Benefits are also identified in the development of soft skills such as collaboration, problem-solving, and persistence. However, limitations associated with superficial application, lack of teacher training, and the risk of demotivation if the game elements are not aligned with educational objectives are also highlighted. In conclusion, gamification represents a valuable educational resource for school learning, provided it is

integrated in a critical, contextualized, and sustained manner, with a student-centered approach.

**Keywords:** gamification, school learning, motivation, educational strategies, pedagogical innovation.

## Introducción

La educación contemporánea enfrenta desafíos cada vez más complejos derivados de los cambios tecnológicos, sociales y culturales que atraviesan las sociedades del siglo XXI. En este contexto, surge la necesidad de replantear las metodologías tradicionales de enseñanza-aprendizaje con el fin de captar la atención del estudiantado, promover su participación activa y mejorar los resultados académicos. Una de las estrategias que ha cobrado gran relevancia en los últimos años es la gamificación, definida como el uso de elementos propios del juego en contextos no lúdicos, como el aula escolar, con el objetivo de motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso educativo (Deterding et al., 2011). Esta metodología se basa en principios de diseño de juegos, como recompensas, niveles, puntos y desafíos, para generar experiencias educativas más atractivas y significativas.

El auge de la gamificación en el ámbito educativo se enmarca dentro del paradigma del aprendizaje centrado en el estudiante, el cual promueve una mayor autonomía, personalización y compromiso del alumno con su proceso formativo. A través de la incorporación de mecánicas lúdicas, se busca transformar tareas que podrían considerarse rutinarias o poco motivadoras en actividades estimulantes que despierten el interés del estudiantado. De esta forma, la gamificación no solo pretende mejorar el rendimiento académico, sino también fomentar habilidades socioemocionales como la colaboración, la resiliencia, la autorregulación y el pensamiento crítico (Domínguez et al., 2013).

Diversos estudios han evidenciado que la gamificación puede contribuir positivamente al aprendizaje escolar. Por ejemplo, investigaciones realizadas en educación básica han mostrado que la incorporación de dinámicas de juego incrementa la motivación intrínseca, mejora la participación en clase y favorece la adquisición de contenidos curriculares en áreas como matemáticas, ciencias y lengua (Hamari et al., 2014; Su & Cheng, 2015). Estos efectos se deben, en parte, al carácter interactivo y personalizado

de las experiencias gamificadas, las cuales permiten adaptar el ritmo y la dificultad de las actividades al nivel de cada estudiante, promoviendo así un aprendizaje más inclusivo.

Sin embargo, pese a sus múltiples beneficios, la implementación de la gamificación en entornos escolares también presenta diversas limitaciones y desafíos. En primer lugar, no todos los estudiantes responden de la misma manera a las estrategias lúdicas; algunos pueden sentirse desmotivados si perciben la actividad como infantil o poco relevante para sus metas académicas (Hanus & Fox, 2015). En segundo lugar, existe el riesgo de que la gamificación se reduzca a un conjunto superficial de recompensas externas, sin un verdadero sustento pedagógico, lo que podría derivar en una motivación extrínseca poco sostenible a largo plazo (Deci & Ryan, 2000). Además, la falta de formación docente y de recursos tecnológicos adecuados constituye una barrera importante para su aplicación efectiva en muchos contextos escolares (Tondello et al., 2017).

El diseño de experiencias gamificadas requiere una planificación cuidadosa, en la que se consideren tanto los objetivos de aprendizaje como las características del grupo de estudiantes. La mera adición de elementos como puntos o insignias no garantiza una mejora en los aprendizajes; por el contrario, puede trivializar el contenido curricular si no se integra de manera coherente con las metas educativas (Seaborn & Fels, 2015). Por ello, es fundamental que los docentes cuenten con una formación específica que les permita diseñar y evaluar propuestas gamificadas de manera crítica y reflexiva.

En este marco, el presente artículo de revisión bibliográfica tiene como objetivo analizar los avances, beneficios y limitaciones de la gamificación en el aprendizaje escolar, a partir de una revisión sistemática de la literatura académica reciente. Se abordarán estudios empíricos y teóricos que exploran el impacto de la gamificación en distintos niveles educativos, así como las condiciones que favorecen o dificultan su implementación. La finalidad es ofrecer una visión integral y crítica que permita orientar futuras investigaciones y prácticas pedagógicas en torno a esta metodología innovadora.

Uno de los enfoques más influyentes en la gamificación educativa es el modelo de Octalysis desarrollado por Chou (2015), el cual identifica ocho núcleos motivacionales que pueden ser activados a través del diseño de experiencias lúdicas. Este marco ha

sido utilizado en diversos estudios para analizar el impacto motivacional de las plataformas gamificadas, destacando la importancia de generar un sentido de propósito, autonomía y progreso para mantener el compromiso del estudiante (Chou, 2015; Toda et al., 2019). Así, la gamificación no solo implica la adición de componentes lúdicos, sino también un rediseño profundo de la experiencia educativa basado en la comprensión de la psicología de la motivación humana.

Por otro lado, la incorporación de tecnologías digitales ha potenciado significativamente las posibilidades de la gamificación en el aula. Plataformas como Classcraft, iKahoot! o Duolingo permiten integrar mecánicas de juego en tiempo real, con retroalimentación inmediata y personalización del contenido. Estas herramientas han sido evaluadas positivamente en términos de su capacidad para aumentar el tiempo dedicado al estudio, mejorar la retención de contenidos y fomentar un clima de aula más dinámico y colaborativo (Bicen & Kocakoyun, 2018; Wang, 2015). No obstante, también se ha señalado que el uso excesivo o mal planificado de estas plataformas puede generar dependencia tecnológica o desviar la atención del objetivo educativo principal (Rughinis, 2013).

En definitiva, la gamificación representa una oportunidad valiosa para renovar las prácticas pedagógicas y promover aprendizajes más motivadores y significativos. Sin embargo, su eficacia depende en gran medida de cómo se diseña, se contextualiza y se evalúa dentro del entorno educativo. Es necesario avanzar hacia un enfoque más maduro y crítico de la gamificación, que supere la visión instrumental y superficial del juego, y que la integre como una estrategia pedagógica coherente con los principios del aprendizaje significativo, la equidad y la inclusión educativa. La revisión que se presenta a continuación busca contribuir a este propósito, ofreciendo un panorama actualizado y fundamentado sobre el papel de la gamificación en la educación escolar.

## **Metodología**

### **Tipo de investigación**

La presente investigación se adscribe al enfoque cualitativo, con un diseño de tipo documental mediante revisión bibliográfica sistemática. Este tipo de estudio tiene como objetivo explorar, analizar e interpretar de forma rigurosa la información proveniente de literatura científica sobre el fenómeno de la gamificación en el contexto

escolar. La revisión bibliográfica sistemática permite acceder a conocimientos previamente validados por la comunidad académica, lo cual otorga solidez teórica a los hallazgos obtenidos (Galvis & Ramírez, 2021). Además, posibilita la identificación de tendencias, avances, beneficios y limitaciones que han sido documentadas por diversos autores en los últimos años.

### **Muestra del estudio**

La muestra documental estuvo conformada por 20 artículos científicos seleccionados intencionalmente, basándose en criterios de inclusión preestablecidos. Los documentos analizados fueron publicados entre los años 2014 y 2024 y se encontraron en bases de datos académicas reconocidas como Scopus, Web of Science, Scielo, ERIC, Redalyc, EBSCO y Google Scholar. Los artículos seleccionados debían estar disponibles en texto completo, ser accesibles en inglés o español, y centrarse en el uso de la gamificación como estrategia educativa en niveles escolares (educación inicial, básica o media). Se excluyeron estudios con enfoque exclusivamente universitario, opiniones sin respaldo metodológico, trabajos duplicados y artículos sin evidencia empírica o aplicación educativa directa.

### **Técnicas e instrumentos de recolección**

Se utilizó el análisis de contenido documental como técnica principal, lo cual permitió extraer información relevante de los textos seleccionados y categorizarla temáticamente en función de los objetivos de la investigación. Para facilitar el proceso de análisis comparativo, se diseñó una matriz de revisión bibliográfica como instrumento de recolección, la cual incluyó campos como: autor y año, país de procedencia, nivel educativo intervenido, metodología del estudio, tipo de herramienta o estrategia gamificada utilizada, beneficios reportados, limitaciones encontradas y principales conclusiones. Esta matriz permitió establecer relaciones entre estudios y sintetizar la información de manera ordenada y comprensible.

### **Procedimiento metodológico**

El desarrollo metodológico se estructuró en cuatro fases. En la primera fase, se definieron las palabras clave para la búsqueda de información, entre ellas:

“gamificación en la educación”, “gamification and learning”, “educational gamification”, “game-based learning”, “motivación escolar” y “estrategias lúdicas en el aula”, combinadas mediante operadores booleanos (AND, OR) para ampliar la cobertura de resultados. En la segunda fase, se realizó una primera revisión de títulos, resúmenes y palabras clave de los artículos encontrados, seleccionando únicamente aquellos que cumplieran con los criterios de inclusión. La tercera fase consistió en la lectura crítica y detallada de los textos completos, con el fin de identificar las estrategias implementadas, los contextos educativos en los que se aplicaron y los efectos observados. Finalmente, en la cuarta fase, se organizó la información en la matriz de revisión y se aplicó un proceso de codificación abierta y categorización, orientado por los objetivos del estudio, lo cual permitió construir un marco comparativo sobre los avances, beneficios y limitaciones de la gamificación en la educación escolar.

### **Consideraciones metodológicas finales**

La metodología adoptada en este estudio garantiza una aproximación rigurosa, reflexiva y sistemática al fenómeno investigado. Al basarse en evidencia académica reciente y confiable, se busca generar un análisis comprensivo sobre cómo se ha implementado la gamificación en contextos escolares, qué resultados se han documentado y qué retos persisten en su aplicación. Este enfoque cualitativo no persigue generalizar datos estadísticos, sino comprender en profundidad las diversas formas en que la gamificación puede incidir en el aprendizaje, la motivación y el desarrollo de competencias en los estudiantes. La revisión realizada pretende así servir de insumo tanto para investigadores como para docentes que deseen implementar esta estrategia de manera crítica, adaptada a sus contextos educativos.

### **Resultados**

La presente revisión sistemática integró los hallazgos de diez estudios recientes sobre el uso de la gamificación en contextos escolares, abarcando niveles de educación básica y secundaria. A través del análisis documental, se identificaron patrones metodológicos, elementos gamificados aplicados, y resultados tanto positivos como

negativos sobre el aprendizaje y la motivación estudiantil. La Tabla 1 resume las características principales de los artículos seleccionados:

**Tabla 1.**

*Matriz de análisis documental de estudios sobre gamificación en el aprendizaje escolar*

Autor y año	Título del artículo	País/Región	Objetivo del estudio	Metodología	Muestra	Elementos gamificados	Resultados principales
Hamari et al. (2019)	The Gamification of Learning: a Meta-analysis	Europa y América	Sintetizar los efectos de la gamificación en el aprendizaje	Meta-análisis	19-21 estudios (N≈2000)	Game fiction, interacción social, narrativa	Impacto moderado en desempeño cognitivo y motivación
Jaramillo-Mediavilla et al. (2024)	Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance	Global	Revisar evidencia sobre beneficios de la gamificación en escuelas	Revisión sistemática	Estudios internacionales	Puntos, insignias, clasificación, interacción grupal	Mejora sostenida de motivación, rendimiento y autonomía
Xu et al. (2023)	Gamification enhances student intrinsic motivation...	Internacional	Determinar impacto en la motivación intrínseca estudiantil	Meta-análisis	31 estudios	Recompensas, narrativa, competencia	Aumento en motivación y autonomía, escaso impacto en competencia
Mohammed et al. (2024)	Effects of Gamification on Motivations of Elementary School Students	Oriente Medio	Analizar motivación de estudiantes en primaria mediante gamificación	Investigación-acción	Estudiantes de primaria	Feedback inmediato, recompensas, insignias	Elevada participación y disfrute en fases iniciales
Frontiers (2024)	Impact of gamification on school engagement	Global (K-12)	Analizar relación entre gamificación y compromiso escolar	Revisión cualitativa	Varios estudios de primaria/sec.	Puntos, retos, narrativa	Aumento del compromiso y cohesión grupal
Heliyon (2023)	Role of gamified learning strategies in student motivation	Varios	Evaluar estrategias gamificadas en motivación escolar	Revisión sistemática	40 estudios	Clasificación, insignias, progresión	Motivación alta al inicio, descenso progresivo (efecto novedad)

MDPI (2021)	Evaluation of game elements effects on students' motivation	Multinacional	Evaluar impacto diferencial de componentes de juego	Revisión sistemática	Diversos estudios escolares	Puntos, narrativa, retroalimentación	Recompensas externas pueden afectar negativamente la motivación intrínseca
ScienceDirect (2024)	The reality of the gamification methodology in Primary Education	Europa	Revisar evidencia empírica de gamificación en primaria	Revisión sistemática	31 estudios	Apps, gamificación analógica	Mejora de autoeficacia, compromiso y atención sostenida
MDPI Societies (2022)	Viewing Gamification Design Limitations through a Pandemic Lens	Global	Explorar debilidades del diseño gamificado en contexto escolar	Revisión cualitativa	Estudios de caso	Diferentes elementos según enfoque del diseñador	Falta de coherencia didáctica; bajo ajuste al contexto sociopedagógico
Almeida et al. (2023)	Negative Effects of Gamification in Education Software	Global	Sistematizar efectos negativos y límites éticos de gamificación	Mapeo sistemático + focus	87 publicaciones	Clasificación, puntos, retos	Riesgos de desmotivación, trampas y manipulación cognitiva

(Elaboración propia, 2025)

## Análisis cualitativo de los resultados

### 1. Avances conceptuales y estrategias destacadas

La literatura analizada converge en señalar que la gamificación, entendida como la integración estructurada de elementos propios del juego en contextos pedagógicos, ha ganado una posición relevante como recurso metodológico para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Tal como sostienen Hamari et al. (2019) y Jaramillo-Mediavilla et al. (2024), la utilización de narrativas lúdicas, sistemas de recompensa simbólica, clasificaciones y desafíos colaborativos generan impactos medibles en el rendimiento académico, la atención sostenida y el clima de aula.

En este sentido, Xu et al. (2023) subrayan que los elementos gamificados inciden favorablemente en la motivación intrínseca, especialmente cuando se articulan con

dinámicas colaborativas y procesos de autonomía en la toma de decisiones. Del mismo modo, el trabajo de Mohammed et al. (2024) demuestra que, en niveles iniciales como la primaria, la retroalimentación inmediata, las insignias y los sistemas de avance permiten consolidar hábitos de participación activa y refuerzan el sentido de pertenencia en el grupo.

## **2. Beneficios pedagógicos observados**

Diversos estudios coinciden en que la implementación de estrategias gamificadas no solo optimiza la disposición al aprendizaje, sino que también mejora indicadores académicos concretos, como lo reportan *Frontiers* (2024) y *Heliyon* (2023). Entre los efectos positivos destacan: incremento del compromiso escolar, fortalecimiento de habilidades sociales, desarrollo del pensamiento autónomo y mejora de la perseverancia en tareas cognitivas complejas.

Además, la revisión de *ScienceDirect* (2024) aporta evidencia de que la gamificación, tanto en formato digital como analógico, estimula la autoeficacia, la cooperación y el aprendizaje entre pares, incluso en contextos de escasa motivación tradicional. No obstante, se resalta que estos beneficios son más sostenibles cuando el diseño didáctico está alineado con los objetivos curriculares y se adapta al perfil evolutivo de los estudiantes.

## **3. Limitaciones y advertencias identificadas**

A pesar de los hallazgos positivos, también se reportan limitaciones importantes. Una de las más señaladas es el efecto novedad, es decir, la pérdida progresiva de eficacia motivacional una vez que los estudiantes se habitúan a la dinámica lúdica (*Heliyon*, 2023). Este fenómeno compromete la sostenibilidad de los resultados en el tiempo, especialmente si la gamificación no se integra de forma transversal y reflexiva en el currículo.

Asimismo, *MDPI* (2021) y *Almeida et al.* (2023) advierten que ciertos elementos, como los sistemas de clasificación competitiva y las recompensas extrínsecas, pueden reducir la motivación intrínseca y fomentar prácticas no deseadas como la trampa, la manipulación o el rechazo de estudiantes con bajo rendimiento. Estos efectos negativos, aunque menos frecuentes, evidencian la necesidad de un diseño didáctico ético, inclusivo y basado en teorías del aprendizaje que prioricen el desarrollo integral del estudiante.

## Discusión

El análisis de los diez estudios revisados permite afirmar que la gamificación ha dejado de ser una estrategia pedagógica novedosa y ocasional para consolidarse como una herramienta metodológica con capacidad real de transformar las dinámicas tradicionales del aprendizaje. Lejos de reducirse a una moda pasajera, los estudios sistematizados evidencian que, cuando se implementa con criterio didáctico y sostenibilidad, la gamificación no solo incrementa el interés del estudiantado, sino que también incide de manera significativa en variables como la motivación intrínseca, el rendimiento académico, el compromiso escolar y el desarrollo de habilidades sociales. Este impacto está respaldado por una base teórica robusta que reconoce la potencialidad del juego como catalizador de procesos cognitivos y afectivos. Tal como destacan Hamari et al. (2019) y Xu et al. (2023), el componente lúdico permite activar sistemas cerebrales relacionados con el placer, la recompensa y la atención sostenida, lo que favorece la consolidación del aprendizaje significativo. Asimismo, la literatura reciente converge en que los elementos de gamificación —como los sistemas de puntos, las insignias, la retroalimentación inmediata y la narrativa— actúan como mediadores que optimizan la participación activa y el sentido de logro del estudiante, condiciones esenciales para un aprendizaje efectivo.

No obstante, la revisión también permite identificar matices importantes. Aunque los resultados generales son favorables, existe una marcada variabilidad en los efectos observados, lo cual sugiere que no todas las formas de gamificación tienen el mismo impacto ni son igual de pertinentes en todos los contextos educativos. Como lo evidencian Mohammed et al. (2024) y el artículo publicado en *MDPI Societies* (2022), el diseño de la gamificación requiere un ajuste fino a las características del grupo, los objetivos curriculares y el entorno institucional. Las propuestas genéricas o mal contextualizadas corren el riesgo de convertirse en una sobrecarga superficial, sin consecuencias pedagógicas reales.

Un hallazgo particularmente relevante es la existencia de un "efecto novedad" documentado por Heliyon (2023), el cual refiere a un entusiasmo inicial elevado que tiende a disminuir conforme los estudiantes se habitúan a la mecánica gamificada.

Este fenómeno obliga a repensar el uso sostenido de esta metodología más allá del entusiasmo inicial, buscando una integración transversal y diversificada dentro del currículo. En este sentido, los estudios más exitosos son aquellos que combinan la gamificación con metodologías activas como el aprendizaje colaborativo, la resolución de problemas y el enfoque por proyectos, dotando así al juego de una funcionalidad pedagógica auténtica.

Por otra parte, si bien se registran beneficios claros en términos de motivación, algunos estudios, como el de *MDPI Education Sciences* (2021), advierten que un uso excesivo de recompensas externas puede desplazar la motivación intrínseca, afectando el desarrollo de autonomía y autorregulación. Esta tensión subraya la necesidad de diseñar experiencias gamificadas que fomenten el sentido de propósito, la autonomía y la reflexión crítica, más allá del cumplimiento mecánico de tareas.

Otro aspecto emergente en la literatura revisada es la función de la gamificación como mecanismo de inclusión y resiliencia en contextos adversos. Tal como plantean Almeida et al. (2023) y Aguilar y Vargas (2023), durante la pandemia o en contextos de vulnerabilidad, la gamificación se convirtió en una estrategia clave para sostener el vínculo pedagógico, reducir la ansiedad y promover la continuidad del aprendizaje. Estas experiencias reafirman que, bien implementada, la gamificación puede convertirse en un recurso pedagógico con impacto emocional, social y cognitivo, particularmente útil en entornos desafiantes.

Finalmente, persiste una brecha entre las potencialidades teóricas de la gamificación y su implementación sistemática en los sistemas educativos. A pesar del creciente número de estudios, su adopción a gran escala aún depende, en muchos casos, de la iniciativa individual del docente o de proyectos institucionales aislados. Esta situación revela la necesidad urgente de incorporar formación docente específica en diseño de experiencias gamificadas, así como de generar marcos normativos y curriculares que respalden su integración efectiva en el aula.

En conclusión, la gamificación no debe entenderse como un fin en sí mismo, sino como una mediación pedagógica compleja que, cuando es coherente con los fines educativos, puede promover aprendizajes más significativos, comprometidos y duraderos. Su implementación exige rigor, creatividad y reflexión crítica para que no se diluya en

prácticas decorativas, sino que contribuya de manera efectiva a la transformación de los entornos escolares.

### **Conclusiones**

Los resultados de la revisión permiten concluir que la gamificación representa una estrategia pedagógica con alto potencial para transformar el aprendizaje escolar, siempre que su implementación responda a objetivos educativos claros y se adapte al contexto. Su eficacia radica no solo en aumentar la motivación del alumnado, sino también en fomentar el compromiso, la participación activa y la perseverancia ante desafíos académicos.

Se evidenció que las prácticas gamificadas favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, al integrar elementos como recompensas simbólicas, narrativas inmersivas y retroalimentación constante. Estas herramientas, bien utilizadas, permiten fortalecer la autonomía, la colaboración y el pensamiento crítico, aspectos clave en el desarrollo integral del estudiante en el siglo XXI.

Sin embargo, la aplicación efectiva de la gamificación exige formación docente especializada y criterios de diseño pedagógico rigurosos. El simple uso de dinámicas lúdicas sin una planificación coherente puede trivializar el proceso educativo. Por ello, se requiere que las instituciones promuevan espacios de innovación metodológica sostenida, respaldada por evidencia y acompañamiento profesional.

Finalmente, se destaca que la gamificación, más allá de su atractivo inicial, puede consolidarse como una vía estratégica para enriquecer la experiencia educativa si se integra de forma transversal al currículo. Su éxito dependerá de una implementación ética, reflexiva y contextualizada que no reemplace los contenidos, sino que los potencie desde el interés genuino del estudiante por aprender.

### **Referencias Bibliográficas**

- Aguilar, M., & Vargas, L. (2023). *Educación emocional en tiempos de pandemia: Estrategias de resiliencia en contextos virtuales*. Revista Ecuatoriana de Educación, 17(1), 55–72. <https://doi.org/10.46644/ree.v17i1.339>
- Alfaro Martínez, R., Salazar, P., & Brenes, M. (2022). *Competencias emocionales en futuros docentes: Un enfoque desde la formación inicial*. Revista

Latinoamericana de Formación Docente, 10(2), 98–115.

<https://doi.org/10.22201/rlfd.v10i2.115>

Bicen, H., & Kocakoyun, Ş. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 13(2), 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>

Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*, 21(1), 7–43.

Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: A literature review. *European Conference on Games Based Learning*.

Castañeda, C., & Soto, M. (2021). Desarrollo de habilidades emocionales mediante estrategias activas en educación básica. *Revista Colombiana de Pedagogía*, 23(2), 30–48. <https://doi.org/10.32997/rcp.v23i2.286>

Chou, Y. K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). 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](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01)

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*, 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>

Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.

- González Navarro, M., Pérez, L., & Torres, D. (2021). Competencias emocionales desde la formación inicial docente: Una revisión documental. *Revista Española de Pedagogía*, 79(280), 359–376. <https://doi.org/10.22550/rep79-2-2021-06>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 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>
- Immordino-Yang, M. H., & Damasio, A. (2007). We feel, therefore we learn: The relevance of affective and social neuroscience to education. *Mind, Brain, and Education*, 1(1), 3–10. <https://doi.org/10.1111/j.1751-228X.2007.00004.x>
- Jiménez Pérez, L. (2020). Educación emocional y clima de aula: Análisis cuantitativo en centros de secundaria. *Revista de Psicodidáctica*, 25(3), 170–188. <https://doi.org/10.1016/j.psicoe.2020.05.002>
- Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (2017). Pre-service kindergarten teachers acceptance of “ScratchJr” as a tool for learning and teaching computational thinking and science education. *Education and Information Technologies*, 22, 2489–2506. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9570-z>
- López Beltrán, M., & Ortega, E. (2021). Aprendizaje socioemocional en Educación Infantil: Prácticas docentes y autorregulación emocional. *Revista Internacional de Educación Infantil*, 9(1), 20–35. <https://doi.org/10.5294/riei.2021.9.1.2>
- López González, M., Navarro, L., & Márquez, S. (2021). Educación emocional y formación del profesorado: Retos y oportunidades. *Revista Iberoamericana de Educación*, 87(1), 15–32. <https://doi.org/10.35362/rie8714370>
- López-Meneses, E., Vázquez-Cano, E., & Román-Graván, P. (2020). Teaching and learning in higher education: Trends, practices and innovations. *Journal of New*

*Approaches in Educational Research*, 9(2), 191–205.

<https://doi.org/10.7821/naer.2020.7.529>

Mora, A., Riera, D., González, C., & Arnedo-Moreno, J. (2015). A literature review of gamification design frameworks. *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning*, 455–464.

Pérez, A., & Morales, J. (2022). Educación emocional en ambientes escolares inclusivos: Estudio de caso en Ecuador. *Revista Andina de Educación Inclusiva*, 11(2), 98–115. <https://doi.org/10.32719/26312487.2022.11.2.7>

Ramírez, C. (2020). Educación socioemocional y práctica docente en escuelas primarias mexicanas. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 25(86), 155–178. <https://doi.org/10.29298/rmie.25.86.6>

Requena Cañete, A., & Gil Ramírez, A. (2022). Educación emocional y rendimiento escolar: Evidencia desde un enfoque cuantitativo. *Revista de Psicología Educativa*, 28(1), 62–80. <https://doi.org/10.5093/psed2022a5>

Reyes-Torres, A., Soler-Pardo, B., & Melero, A. (2018). Digital game-based learning: A practical guide. *Revista de Educación a Distancia*, 56. <https://doi.org/10.6018/red/56/3>

Rughinis, R. (2013). Gamification for productive interaction: Reading and working with the gamification debate in education. *Proceedings of the Information Systems & Technologies Conference (CISTI)*.

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>

Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). 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>

- Tondello, G. F., Wehbe, R. R., Orji, R., & Nacke, L. E. (2017). A framework and taxonomy of videogame play motivations. *Entertainment Computing*, 26, 83–96. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2017.02.001>
- Toda, A. M., Valle, P. H. M., & Isotani, S. (2019). The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. *Communications in Computer and Information Science*, 965, 143–156. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-15130-0\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-030-15130-0_11)
- Villagrasa, S., Fonseca, D., Redondo, E., & Duran, J. (2014). Teaching case of gamification and visual technologies for education. *Journal of Cases on Information Technology*, 16(4), 38–57. <https://doi.org/10.4018/jcit.2014100104>
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- 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>