

## La gamificación como herramienta pedagógica para aumentar la motivación en el alumnado de Educación Primaria

**Mariano José Guillén Ros**  
ISEN. Centro adscrito Universidad de Murcia

Recibido: 12 de mayo de 2024

Aceptado: 25 de junio de 2024

### **Resumen**

Este estudio analiza el impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de educación primaria. A través de una revisión teórica y un cuestionario aplicado a docentes, se identifican los principales beneficios de esta metodología, destacando su influencia en la motivación intrínseca y extrínseca del alumnado, el desarrollo de habilidades socioemocionales y la mejora del clima escolar. Los resultados evidencian que el juego fomenta la participación activa del estudiante, reduce el estrés y favorece un aprendizaje significativo. Se concluye que la gamificación es una herramienta pedagógica efectiva para mejorar la motivación y el compromiso del alumnado en su proceso formativo.

**Palabras clave:** gamificación, motivación, educación primaria, aprendizaje lúdico, participación estudiantil.

### **Abstract**

This study analyzes the impact of gamification on motivation and learning among primary school students. Through a theoretical review and a questionnaire administered to teachers, the main benefits of this methodology are identified, highlighting its influence on students' intrinsic and extrinsic motivation, socio-emotional skill development, and improvement of the school environment. The results show that games foster active student participation, reduce stress, and promote meaningful learning. The study concludes that gamification is an effective pedagogical tool to enhance student motivation and engagement in their learning process.

**Keywords:** gamification, motivation, primary education, game-based learning, student engagement.

## MARCO TEÓRICO

García-Casaus et al. (2021) destacan el impacto de la gamificación como una metodología educativa innovadora capaz de fomentar la motivación en el alumnado de primaria. Olmedo-Flores et al. (2024) examina la eficacia de la gamificación como estrategia educativa para fomentar la motivación y el aprendizaje activo en entornos virtuales. Aunque el estudio se centra en aulas virtuales, muchos de sus hallazgos son aplicables al contexto presencial de primaria, dado que los principios de motivación y participación son universales (Olmedo-Flores et al., 2024).

La gamificación ha demostrado ser una herramienta efectiva para aumentar la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes. Al incorporar elementos propios del juego, como recompensas, niveles y desafíos, se fomenta el interés y el compromiso del alumnado, mejorando su rendimiento académico (Chavarría Oviedo & Avalos Charpentier, 2023). Achilie-Valencia et al. (2024) presenta a la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora que busca aumentar la motivación estudiantil y mejorar el proceso de aprendizaje.

En este sentido, Lara Nieto-Márquez et al. (2021) aborda la relación entre la motivación, el rendimiento cognitivo y la metacognición en estudiantes de educación primaria. Aunque no se centra específicamente en el uso del juego, sus resultados proporcionan una base sólida para comprender cómo la motivación y la autorregulación del aprendizaje pueden influir en la eficacia de las metodologías lúdicas en el aula. Es aquí donde cobra especial relevancia la gamificación, pues se entiende como la aplicación de elementos de diseño de juegos en entornos no lúdicos, como el aula, para potenciar la motivación, participación y el compromiso de los estudiantes (Achilie-Valencia et al., 2024).

La gamificación se fundamenta en la inclusión de dinámicas propias de los videojuegos, tales como la asignación de puntos, niveles y recompensas, con el fin de generar un entorno interactivo y desafiante para los alumnos (Achilie-Valencia et al., 2024). En esta línea, Moya Gómez (2024) analiza el papel del juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje, destacando su potencial para promover la motivación, la participación activa y el desarrollo integral de los estudiantes. Este enfoque permite que los estudiantes asuman un papel activo en el proceso de aprendizaje, alejándose del modelo tradicional centrado en el docente (Achilie-Valencia et al., 2024).

Desde un enfoque histórico y contemporáneo, se revisan las contribuciones de pedagogos como Fröbel, Piaget, Vygotsky y Montessori, quienes resaltan la importancia del juego en el aprendizaje (Moya Gómez, 2024).

### **Beneficios**

El uso de gamificación no solo mejora la motivación, sino que también fomenta competencias transversales como el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas (Gómez-Paladines & Ávila-Mediavilla, 2021). Además, promueve el trabajo colaborativo, lo que fortalece habilidades sociales y fomenta un entorno de aprendizaje participativo (Gómez-Paladines & Ávila-Mediavilla, 2021).

### ***Motivación intrínseca y extrínseca en entornos gamificados.***

La gamificación busca equilibrar ambos tipos de motivación, ofreciendo un entorno desafiante y recompensas que refuercen la autonomía y el sentido de logro del estudiante (Vera Mora et al., 2023). La gamificación tiene un impacto significativo tanto en la

motivación intrínseca como en la motivación extrínseca de los estudiantes (Achilie-Valencia et al., 2024). Según la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan, la motivación humana está influenciada por tres necesidades básicas: competencia, autonomía y relación (Queiro-Ameijeiras et al., 2025). La gamificación satisface estas necesidades al proporcionar actividades desafiantes que los estudiantes pueden superar, fomentando así su sentido de competencia (Achilie-Valencia et al., 2024). Asimismo, al permitirles tomar decisiones sobre el orden y forma en que completan las actividades, se promueve su autonomía (Queiro-Ameijeiras et al., 2025). Además, las dinámicas grupales incluidas en los entornos gamificados fortalecen el sentido de pertenencia y la relación entre compañeros (Achilie-Valencia et al., 2024).

La estrategia lúdica se basa en utilizar el juego como herramienta didáctica para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades de manera activa y significativa (Moya Gómez, 2024). Según Marín (2018, citado por Moya Gómez, 2024), esta estrategia promueve la motivación intrínseca y el aprendizaje significativo, ya que convierte el aula en un entorno dinámico y participativo.

### ***Motivación y rendimiento cognitivo***

El rendimiento en tareas que requieren funciones ejecutivas, como la memoria operativa, la flexibilidad cognitiva y la inhibición, está relacionado con los niveles de motivación (Diamond, 2013; Roebbers, 2017).

El juego promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y motoras, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas (Moya Gómez, 2024). Ello implica además que los estudiantes, al estar motivados para aprender, tiendan a rendir mejor en estas áreas, lo que sugiere que la incorporación de juegos educativos podría ser una estrategia eficaz para mejorar estas habilidades (Diamond, 2013; Roebbers, 2017). Además, reduce el estrés y mejora el clima escolar, creando un entorno favorable para el aprendizaje (Moya Gómez, 2024).

### **Elementos clave de la gamificación**

Diversos elementos son esenciales para implementar con éxito la gamificación en el aula:

**Puntos:** los estudiantes reciben puntos por completar tareas o alcanzar objetivos, lo que genera una sensación de logro y refuerza su participación (Achilie-Valencia et al., 2024).

**Recompensas:** pueden ser tangibles o simbólicas y fomentan la motivación extrínseca, incentivando a los alumnos a participar activamente (Achilie-Valencia et al., 2024).

**Niveles:** permiten segmentar el progreso de los estudiantes en etapas, lo que facilita que los alumnos se planteen metas alcanzables a corto plazo (Achilie-Valencia et al., 2024).

**Retroalimentación inmediata:** este componente es crucial para que los estudiantes ajusten sus estrategias de aprendizaje de forma continua y autónoma (Achilie-Valencia et al., 2024).

**Desafíos y misiones:** fomentan la colaboración y la resolución de problemas mediante tareas de diferentes niveles de dificultad (Achilie-Valencia et al., 2024).

## OBJETIVOS

### Objetivo General

Analizar el impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de educación primaria, identificando cómo esta metodología puede fomentar el desarrollo integral del alumnado.

### Objetivos Específicos

1. Explorar cómo la incorporación de elementos de diseño de juegos (puntos, recompensas, niveles y retroalimentación inmediata) influye en la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes de primaria.
2. Evaluar los beneficios de las actividades gamificadas en el desarrollo de competencias socioemocionales, como la empatía, la autorregulación y la interacción social, en el aula de educación primaria.

## METODOLOGÍA

Este estudio emplea un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo y exploratorio, centrado en analizar el impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de educación primaria. A través de un cuestionario dirigido a docentes, se recopilaron datos sobre sus percepciones respecto a la efectividad de la gamificación en el aula y su influencia en la motivación del alumnado.

### Muestra

La muestra estuvo conformada por **55 docentes de educación primaria**, seleccionados mediante un muestreo intencional no probabilístico. La selección se realizó con base en su experiencia en el uso de metodologías activas y su disposición a participar en el estudio.

### Instrumento de recolección de datos

Para la recolección de datos, se diseñó un cuestionario basado en una escala de Likert de **5 niveles**, que evaluó los siguientes aspectos:

1. Motivación del alumnado (intrínseca y extrínseca).
2. Participación y compromiso en el aprendizaje.
3. Desarrollo de habilidades socioemocionales.
4. Impacto en el clima escolar.

El cuestionario fue validado por un comité de cinco expertos en educación y gamificación, quienes revisaron la pertinencia y claridad de los ítems. Posteriormente, se realizó una prueba piloto con un grupo reducido de docentes para evaluar la comprensión de las preguntas y realizar ajustes antes de su aplicación definitiva.

### Procedimiento de análisis de datos

Los datos fueron analizados mediante **estadística descriptiva**, utilizando frecuencias y porcentajes para interpretar las respuestas. Además, para evaluar la fiabilidad del cuestionario, se calculó el **Alfa de Cronbach**, permitiendo determinar la consistencia interna del instrumento.

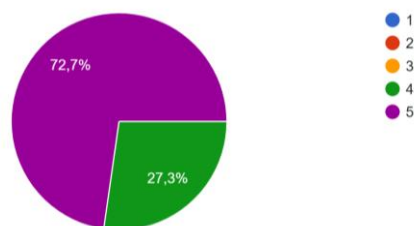
### Fiabilidad del instrumento

Para evaluar la consistencia interna del cuestionario, se calculó el **Alfa de Cronbach**, obteniéndose un valor de **0.899**. Este resultado indica que el instrumento presenta una alta fiabilidad, lo que sugiere que las respuestas de los docentes reflejan una percepción consistente sobre el impacto de la gamificación en la motivación del alumnado.

## RESULTADOS

### Figura 1

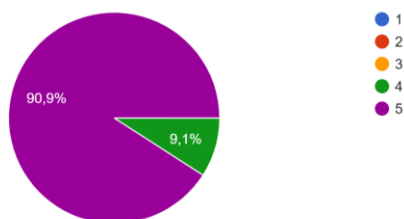
Considero que el juego es una estrategia fundamental para desarrollar habilidades socioemocionales en el alumnado



Del total de la muestra, el 27,3% de los docentes encuestados están de acuerdo con que el juego es una estrategia fundamental para desarrollar habilidades socioemocionales en el alumnado, y el 72,7% de los encuestados están totalmente de acuerdo, tal y como se puede observar en la figura 1.

### Figura 2

El juego promueve la participación activa del alumnado en las actividades escolares

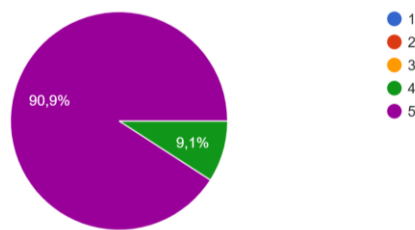


Tal y como se aprecia en la figura 2, del total de la muestra, el 9,1% de los docentes encuestados están de acuerdo con que el juego promueve la participación activa del

alumnado en las actividades escolares, y el 90,9% de los encuestados están totalmente de acuerdo.

**Figura 3**

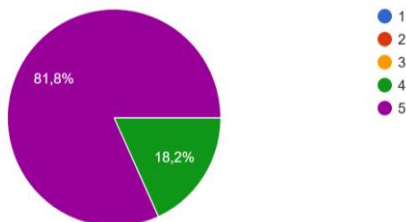
El juego contribuye significativamente a aumentar la motivación del alumnado en primaria



Del total de la muestra, el 9,1% de los docentes encuestados están de acuerdo con que el juego contribuye significativamente a aumentar la motivación del alumnado en primaria, y el 90,9% de los encuestados están totalmente de acuerdo, tal y como se puede observar en la figura 3.

**Figura 4**

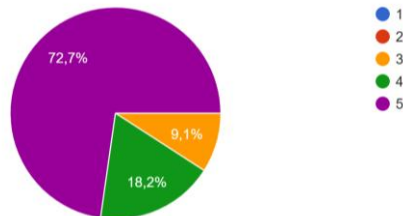
La motivación del alumnado aumenta cuando se sienten protagonistas de su propio aprendizaje a través del juego



Del total de la muestra, el 18,2% de los docentes encuestados están de acuerdo con que la motivación del alumnado aumenta cuando se sienten protagonistas de su propio aprendizaje a través del juego, y el 81,8% de los encuestados están totalmente de acuerdo, tal y como se puede observar en la figura 4.

**Figura 5**

Considero que las actividades lúdicas reducen el estrés y mejoran el ambiente en el aula



Tal y como se aprecia en la figura 5, del total de la muestra, el 9,1% de los docentes encuestados se muestran indiferentes con la consideración de que las actividades lúdicas reducen el estrés y mejoran el ambiente en el aula, mientras que el 18,2% de los encuestados están de acuerdo, y el 72,7% están totalmente de acuerdo.

## DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos a través de la encuesta evidencian una marcada tendencia a valorar positivamente el uso del juego como herramienta pedagógica en la educación primaria. En primer lugar, se observa que un 27,3% de los docentes encuestados están de acuerdo en que el juego es una estrategia fundamental para desarrollar habilidades socioemocionales en el alumnado, mientras que el 72,7% restante se muestra totalmente de acuerdo (véase Figura 1). Dichos datos corroboran la afirmación de que las actividades lúdicas fomentan la interacción social y la empatía (Vygotsky, 1978), generando entornos propicios para el desarrollo integral de los estudiantes. Estos hallazgos resultan coherentes con las conclusiones de López (2021), quien enfatiza que el uso sistemático de dinámicas de juego en el aula potencia la autorregulación emocional y la cooperación entre pares, aspectos clave para la formación de competencias socioemocionales en la educación primaria.

En relación con la participación activa del alumnado, un 9,1% de los docentes encuestados se mostró de acuerdo con que el juego promueve dicha participación, mientras que el 90,9% restante se declaró totalmente de acuerdo (véase Figura 2). Estos hallazgos refuerzan la perspectiva de que el juego incrementa la implicación del estudiante en su propio aprendizaje (Piaget, 1962), lo cual resulta esencial para fomentar la autonomía y la responsabilidad en los procesos formativos. En esta misma línea, Gómez (2021) señala que la implementación constante de dinámicas lúdicas en el aula contribuye a desarrollar el sentido de pertenencia y la capacidad de autorregulación en los estudiantes, factores que inciden positivamente en la eficacia del proceso educativo.

La motivación del alumnado constituye uno de los pilares fundamentales de los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, el 9,1% de los docentes concuerda en que el juego contribuye significativamente a aumentar la motivación del alumnado en primaria y el 90,9% está totalmente de acuerdo (véase Figura 3). Estos datos reflejan la

importancia de incluir dinámicas lúdicas como parte esencial de la práctica docente, pues se incrementa el interés y la disposición al trabajo (Sánchez, 2020).

De manera similar, el 18,2% de los docentes encuestados se muestra de acuerdo y el 81,8% totalmente de acuerdo con que la motivación del alumnado aumenta cuando se sienten protagonistas de su propio aprendizaje a través del juego (véase Figura 4), resaltando la relevancia de metodologías centradas en el estudiantado. Este enfoque coincide con los planteamientos de Jiménez (2021), quien subraya que la implicación activa y la autonomía de los estudiantes en la toma de decisiones dentro de propuestas lúdicas fortalece la motivación intrínseca y el compromiso con la tarea, traducándose en mejoras notables en su proceso formativo.

Adicionalmente, en la Figura 5 se aprecia que un 72,7% de los participantes está totalmente de acuerdo en que las actividades lúdicas reducen el estrés y mejoran el ambiente en el aula, seguido de un 18,2% de docentes que se declara de acuerdo y un 9,1% que se mantiene indiferente. Estas percepciones refuerzan la idea de que el juego no solo incide en los aspectos cognitivos, sino que también promueve el bienestar emocional (Vygotsky, 1978). En consonancia con este planteamiento, Martínez (2022) destaca que las dinámicas lúdicas en entornos escolares favorecen la autorregulación emocional y el desarrollo de vínculos positivos entre los estudiantes, contribuyendo a un clima de aula más saludable y propicio para el aprendizaje.

Tal y como argumentaban Johnson y Christensen (2019), Sánchez (2020) y Vygotsky (1978), los resultados resaltan la importancia de emplear el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo integral de los estudiantes, destacando sus beneficios en términos de motivación, participación activa y rendimiento académico. Aunque se percibe que planificar estas actividades puede implicar un esfuerzo adicional, se concluye que sus beneficios superan las dificultades, contribuyendo a un mejor ambiente en el aula y a la adquisición de habilidades clave en la formación de los estudiantes. (Johnson & Christensen, 2019; Sánchez, 2020; Vygotsky, 1978)

## CONCLUSIONES

Los resultados muestran un amplio respaldo al juego como recurso educativo en la formación primaria, destacando su capacidad para fomentar habilidades socioemocionales. El alto porcentaje de docentes que valora positivamente esta estrategia indica un consenso en torno a la utilidad de las dinámicas lúdicas para promover la empatía, la interacción social y la colaboración dentro del aula. Asimismo, la percepción de que el juego fortalece la autorregulación y la cooperación entre pares sugiere que esta herramienta favorece el desarrollo integral del alumnado, contribuyendo a la adquisición de competencias esenciales en su formación.

Los resultados ponen de relieve la fuerte coincidencia entre los docentes al considerar que el juego propicia una mayor participación del alumnado. Esta percepción sugiere que involucrar al estudiante en actividades lúdicas fomenta la autonomía y la responsabilidad, factores que, a su vez, se asocian con un aprendizaje más significativo y duradero. Asimismo, el alto nivel de acuerdo indica que la implementación regular de dinámicas lúdicas puede impulsar el sentido de pertenencia y la autorregulación, fortaleciendo así la eficacia de los procesos formativos.

Los hallazgos evidencian el papel decisivo del juego como catalizador de la motivación en el alumnado de primaria, tanto por su capacidad para incrementar el interés hacia las actividades como por promover una actitud más activa y participativa. La elevada proporción de docentes que valora positivamente esta estrategia indica que, al sentirse protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, los estudiantes muestran mayor entusiasmo y compromiso en las tareas propuestas.

En conjunto, estas percepciones subrayan la importancia de adoptar enfoques centrados en el estudiantado, en los que las dinámicas lúdicas actúan como motor para el desarrollo de la motivación intrínseca y la autonomía.

Los resultados confirman que una amplia mayoría de los docentes reconoce la contribución de las actividades lúdicas al bienestar emocional en el entorno escolar, evidenciando su efecto en la reducción del estrés y la mejora del ambiente de clase. Al propiciar la autorregulación emocional y fomentar vínculos positivos entre los estudiantes, el juego se presenta no solo como un medio para estimular el aprendizaje, sino también como un factor que fortalece la convivencia y el clima educativo, aspectos fundamentales para un proceso formativo integral.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52.  
<https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- Olmedo-Flores, D. E., Gordon-Merizalde, G. J., Jara-Zarria, H. M., Chuqui-Shañay, M. E., Lema-Coordonez, S. X., & Palaguaray, D. (2024). La eficacia de la gamificación en el fomento de la motivación y el aprendizaje activo en aulas virtuales. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(4), 239-251. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>
- Chavarría Oviedo, F., & Avalos Charpentier, K. (2023). *Gamification in education for the formative assessment process*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 9180-9194. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.5044](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5044)
- Achilie-Valencia, N. N., Quiñónez-Tamayo, C. C., Quiñónez-Perlaza, M. I., & Meza-Ganchozo, M. N. (2024). La gamificación en el aula: efectos en la motivación estudiantil. *Polo del Conocimiento*, 9(9), 2839-2853. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i9.8091>
- Lara Nieto-Márquez, N., García-Sinausía, S., & Pérez Nieto, M. A. (2021). Relaciones de la motivación con la metacognición y el desempeño en el rendimiento cognitivo en estudiantes de educación primaria. *Anales de Psicología*, 37(1), 51-60. <https://doi.org/10.6018/analesps.383941>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-292. <https://doi.org/10.2422-5193-neuronum-10-2-2024>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- López, M. A. (2021). *El juego como catalizador del aprendizaje socioemocional en educación primaria*. *Revista de Innovación y Práctica Docente*, 6(2), 45-58.

- Piaget, J. (1962). Play, dreams, and imitation in childhood. W.W. Norton & Company.
- Gómez, C. (2021). Estrategias lúdicas y participación activa en el aula de primaria. Revista Iberoamericana de Pedagogía Activa, 4(2), 35-47.
- Sánchez, J. (2020). Aprendizaje lúdico y desarrollo de la creatividad en la educación primaria. Editorial Académica Española.
- Jiménez, P. (2021). Aprendizaje activo y juego en educación primaria: Claves para la motivación intrínseca. Revista de Innovación Pedagógica, 7(1), 49-61.
- Martínez, F. (2022). Bienestar emocional y aprendizaje lúdico en la escuela primaria. Revista de Psicopedagogía Contemporánea, 3(1), 15-29.
- Johnson, B., & Christensen, L. (2019). Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches (7th ed.). SAGE.