

La gamificación en educación: percepción docente, beneficios y retos en el aula

Mariano José Guillén Ros
ISEN. Centro adscrito Universidad de Murcia

Recibido: 12 de enero de 2025

Aceptado: 1 de febrero de 2025

Resumen

El presente estudio analiza el impacto de la gamificación en la educación primaria, explorando sus beneficios, desafíos y aplicabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A partir de una muestra de 55 docentes, se aplicó un cuestionario diseñado y validado para evaluar la percepción sobre la gamificación y su influencia en la motivación, participación y rendimiento académico del alumnado. Los resultados indican que la mayoría de los docentes considera que el uso de estrategias lúdicas mejora la adquisición de conocimientos, refuerza el interés de los estudiantes y contribuye a un ambiente de aprendizaje más dinámico. No obstante, también se identificaron desafíos, como la falta de formación docente y la resistencia a abandonar metodologías tradicionales. Se concluye que la implementación de la gamificación en el aula debe ir acompañada de capacitación docente y estrategias que equilibren la motivación intrínseca y extrínseca para garantizar su eficacia.

Palabras clave: Gamificación, motivación, aprendizaje activo, estrategias lúdicas, metodologías innovadoras.

Abstract

This study analyzes the impact of gamification in primary education, exploring its benefits, challenges, and applicability in the teaching-learning process. Based on a sample of 55 teachers, a validated questionnaire was applied to assess their perception of gamification and its influence on student motivation, participation, and academic performance. The results indicate that most teachers believe that the use of ludic strategies enhances knowledge acquisition, strengthens student interest, and contributes to a more dynamic learning environment. However, challenges were also identified, such as the lack of teacher training and resistance to moving away from traditional methodologies. It is concluded that the implementation of gamification in the classroom should be accompanied by teacher training and strategies that balance intrinsic and extrinsic motivation to ensure its effectiveness.

Keywords: Gamification, motivation, active learning, ludic strategies, innovative methodologies.

MARCO TEÓRICO

Tradicionalmente, la enseñanza se basaba en la memorización y la evaluación rígida, mientras que las metodologías actuales abogan por un enfoque activo y participativo, en el que el estudiante tiene un rol central y el docente se convierte en facilitador del aprendizaje (García-Casaus et al., 2021).

Autores como Vygotsky (1972) y Piaget (1956) subrayan el valor del juego como elemento esencial en el desarrollo cognitivo y social de los niños.

Fröbel (1826, citado por Moya Gómez, 2024) fue pionero en resaltar el papel del juego en la educación, considerando que este permite a los niños aprender de manera autónoma mediante la exploración y la experimentación. Por su parte, Piaget (1936, citado por Moya Gómez, 2024) destacó la relevancia del juego simbólico en el desarrollo del pensamiento lógico durante la infancia. Vygotsky (1978, citado por Moya Gómez, 2024) subrayó que el juego crea una zona de desarrollo próximo, facilitando que los niños adquieran nuevas habilidades y conocimientos más allá de su nivel actual. Finalmente, Montessori (2003, citado por Moya Gómez, 2024) afirmó que el juego fomenta la creatividad, la imaginación y la autonomía, elementos esenciales para un aprendizaje integral.

Impartición en el aula

Para introducir la gamificación en el aula, García-Casaus et al. (2021) sugieren una planificación estructurada que incluya la definición de objetivos, la selección de elementos lúdicos y la adaptación de las actividades a las características del grupo. El proceso debe ser supervisado mediante una evaluación continua que permita ajustar la metodología según los resultados obtenidos (García-Casaus et al., 2021).

Para implementar la gamificación de manera efectiva, se recomienda equilibrar los incentivos extrínsecos con el desarrollo de la motivación intrínseca, promoviendo actividades que despierten el interés natural de los estudiantes (Achilie-Valencia et al., 2024). Además, se sugiere diseñar actividades inclusivas que fomenten la colaboración en lugar de la competencia desmedida (Achilie-Valencia et al., 2024).

Finalmente, se resalta la importancia de capacitar a los docentes en el uso de estas metodologías y adaptar las actividades a las características y necesidades del grupo de estudiantes (Achilie-Valencia et al., 2024).

El docente desempeña un papel crucial como facilitador del aprendizaje, ya que debe planificar actividades lúdicas, supervisar el progreso de los estudiantes y brindar retroalimentación constante (Moya Gómez, 2024).

Según López y Del Moral (2022, citados por Moya Gómez, 2024), el docente debe crear un ambiente inclusivo que fomente la participación de todos los estudiantes y facilite el aprendizaje significativo.

Desafíos

Aunque la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva, enfrenta ciertas críticas y desafíos. Uno de los principales según Queiro-Ameijeiras et al. (2025) es la dependencia de la motivación extrínseca, ya que los estudiantes podrían participar solo por obtener recompensas, sin desarrollar un interés genuino por el aprendizaje (Achilie-Valencia et al., 2024). Otro desafío es la falta de recursos en algunas instituciones educativas, lo que dificulta la implementación de tecnologías necesarias para llevar a cabo la gamificación (Achilie-Valencia et al., 2024). Asimismo, si no se diseña adecuadamente, la competencia puede ser excesiva, lo que podría generar frustración en los estudiantes que no logran destacarse (Achilie-Valencia et al., 2024).

La estrategia lúdica enfrenta desafíos, como la falta de recursos y la resistencia de algunos docentes a abandonar metodologías tradicionales (Moya Gómez, 2024). Para superar estas barreras, se recomienda capacitar a los docentes en el diseño e implementación de actividades lúdicas y gamificadas, asegurando que estas se alineen con los objetivos del currículo escolar (Moya Gómez, 2024).

Elementos clave de la gamificación

Según Achilie-Valencia et al. (2024), para implementar de manera efectiva la gamificación en el entorno educativo es fundamental integrar varios elementos. En primer lugar, la asignación de puntos a los estudiantes por completar tareas o lograr objetivos promueve una sensación de logro y potencia su implicación. Asimismo, las recompensas, ya sean tangibles o simbólicas, estimulan la motivación extrínseca y animan la participación activa. Por otro lado, la división del progreso en niveles permite establecer metas a corto plazo y facilita que los alumnos avancen gradualmente. Además, la retroalimentación inmediata resulta esencial, pues brinda la oportunidad de ajustar las estrategias de aprendizaje de forma continua y autónoma.

Finalmente, la inclusión de desafíos y misiones fomenta la colaboración y la resolución de problemas mediante tareas con distintos niveles de dificultad (Achilie-Valencia et al., 2024).

OBJETIVO

Analizar la percepción de los docentes sobre la implementación de la gamificación en educación primaria, evaluando su impacto en la motivación, el aprendizaje y la planificación docente.

METODOLOGÍA

El estudio se desarrolló a través de un enfoque cuantitativo-descriptivo, utilizando un cuestionario como principal instrumento de recolección de datos. Este cuestionario se diseñó tras una exhaustiva revisión bibliográfica sobre la gamificación en la educación y fue validado mediante la opinión de cinco expertos en la materia. La herramienta cuenta con 5 ítems que abordan aspectos como la percepción de los docentes sobre la efectividad de la gamificación para mejorar el aprendizaje, la motivación y el rendimiento académico, así como su impacto en la planificación docente.

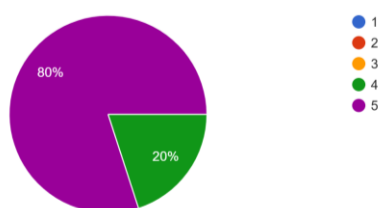
Se utilizó una escala Likert de 4 puntos para captar la opinión de los docentes respecto a cada afirmación. La muestra estuvo conformada por 55 docentes de educación primaria seleccionados de manera intencional. Para evaluar la confiabilidad del cuestionario, se calculó el coeficiente alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0,88, lo que indica una excelente consistencia interna.

El análisis de correlación ítem-total demostró que cada ítem aporta significativamente a la escala global, ya que la eliminación de cualquiera de ellos no mejoraría sustancialmente el coeficiente alfa. No obstante, se identificaron efectos techo en algunos ítems, evidenciando una percepción altamente favorable hacia la gamificación. Este hallazgo refuerza la necesidad de continuar investigando el impacto de estas estrategias en diversos contextos educativos

RESULTADOS

Figura 1

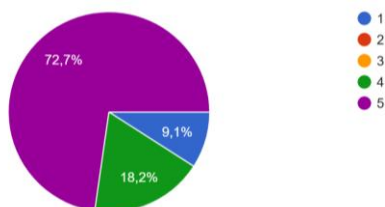
El uso del juego en el aula facilita la adquisición de conocimientos de manera significativa



Del total de la muestra, el 20% de los docentes encuestados están de acuerdo con que el aula facilita la adquisición de conocimientos de manera significativa, y el 80% de los encuestados están totalmente de acuerdo, tal y como se puede observar en la figura 5.

Figura 2

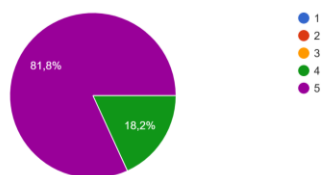
La planificación de actividades lúdicas requiere un esfuerzo adicional por parte del docente



Tal y como se aprecia en la figura 7, del total de la muestra, el 9,1% de los docentes encuestados están totalmente en desacuerdo con que la planificación de actividades lúdicas requiere un esfuerzo adicional por parte del docente, mientras que el 18,2% de los encuestados están de acuerdo y el 72,7% están totalmente de acuerdo.

Figura 3

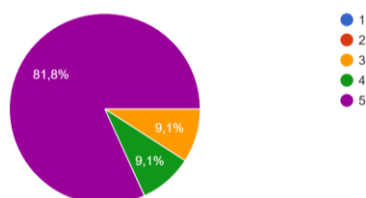
Es importante integrar actividades lúdicas en el currículo escolar de manera formal



Del total de la muestra, el 18,2% de los docentes encuestados están de acuerdo con que es importante integrar actividades lúdicas en el currículo escolar de manera formal, y el 81,8% de los encuestados están totalmente de acuerdo, tal y como se puede observar en la figura 9.

Figura 4

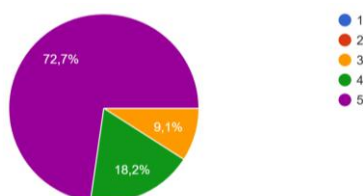
El uso de dinámicas de juego en clase mejora el rendimiento académico de los estudiantes



Tal y como se aprecia en la figura 12, del total de la muestra, el 9,1% de los docentes encuestados se muestran indiferentes con que el uso de dinámicas de juego en clase mejora el rendimiento académico de los estudiantes, mientras que otro 9,1% de los encuestados están de acuerdo, y el 81,8% están totalmente de acuerdo.

Figura 5

El juego permite que el alumnado mantenga una actitud positiva hacia el aprendizaje a largo plazo



Tal y como se aprecia en la figura 14, del total de la muestra, el 9,1% de los docentes encuestados se muestran indiferentes con que el juego permite que el alumnado mantenga una actitud positiva hacia el aprendizaje a largo plazo, mientras que el 18,2% de los encuestados están de acuerdo, y el 72,7% están totalmente de acuerdo.

DISCUSIÓN

Los hallazgos señalan que el 20% de los docentes encuestados está de acuerdo en que el aula facilita la adquisición de conocimientos de manera significativa y el 80% se declara totalmente de acuerdo (véase Figura 1). Este resultado coincide con la literatura que subraya la relevancia de metodologías centradas en el estudiante, la interacción social y la introducción de experiencias lúdicas en el aula para fomentar el aprendizaje significativo (Montessori, 2014; Vygotsky, 1978). Asimismo, se ha observado que la incorporación de estrategias como la gamificación y la integración de tecnologías contribuye a transformar el entorno escolar en un espacio dinámico que promueve la motivación y el interés por aprender (Marín, 2018; Squire, 2021).

Por otro lado, la planificación de actividades lúdicas es percibida como un desafío que requiere un esfuerzo adicional por parte del profesorado. Tal y como se aprecia en la Figura 2, el 9,1% de los docentes encuestados están totalmente en desacuerdo con esta afirmación, frente al 18,2% que se declara de acuerdo y el 72,7% que están totalmente de acuerdo. No obstante, si bien planificar y diseñar experiencias de aprendizaje basadas en el juego puede demandar más tiempo, la literatura sugiere que estos esfuerzos se traducen en mejores resultados académicos y motivacionales (Johnson & Christensen, 2019).

Otro aspecto relevante se encuentra en la integración de actividades lúdicas de manera formal en el currículo escolar. Del total de la muestra, el 18,2% de los docentes encuestados se muestra de acuerdo y el 81,8% totalmente de acuerdo (véase Figura 3). Esto concuerda con la postura de que institucionalizar el juego en la planificación escolar contribuye a una mejor articulación de las competencias básicas, al tiempo que favorece la continuidad en la adquisición de aprendizajes significativos (Vigotsky, 1986). En este sentido, Beltrán (2020) subraya que la inclusión sistemática de prácticas lúdicas, alineadas con los objetivos curriculares, no solo fomenta la motivación del alumnado, sino que también permite adaptar los contenidos a distintos ritmos y estilos de aprendizaje, potenciando la eficacia de los procesos formativos.

En cuanto al rendimiento académico, la mayoría de los docentes (81,8%) señala estar totalmente de acuerdo con que el uso de dinámicas de juego en clase mejora el rendimiento, mientras que un 9,1% se muestra indiferente y otro 9,1% de acuerdo (véase Figura 4). Esta visión es coherente con estudios previos que sugieren la relación positiva entre el aprendizaje lúdico y la mejora en el desempeño de los estudiantes (Johnson & Christensen, 2019).

Finalmente, se destaca que un 9,1% de los docentes encuestados se muestran indiferentes ante la afirmación de que el juego permite que el alumnado mantenga una actitud positiva hacia el aprendizaje a largo plazo, mientras que el 18,2% de los encuestados está de acuerdo y el 72,7% se declara totalmente de acuerdo (véase Figura 5). Este hallazgo coincide con la literatura que expone la conexión entre la motivación lúdica y el desarrollo de una mentalidad de crecimiento, orientada a la mejora continua y la curiosidad (Piaget, 1962).

En este sentido, Brown (2020) subraya que la adopción de estrategias lúdicas promueve en el estudiante una visión de los desafíos como oportunidades de crecimiento, ayudándoles a sostener la motivación y el interés por aprender a lo largo del tiempo.

Los resultados de este estudio reflejan una percepción ampliamente positiva por parte del profesorado sobre el impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se ha observado que la mayoría de los docentes considera que la incorporación de estrategias lúdicas mejora la motivación y el compromiso del alumnado, lo que coincide con lo expuesto por Guillén-Ros (2023), quien señala que la gamificación facilita la adquisición del conocimiento al transformar el aprendizaje en un proceso más dinámico y participativo. Asimismo, estudios previos han demostrado que el uso de mecánicas de juego en el aula favorece la autonomía y el pensamiento crítico, promoviendo una mayor implicación de los estudiantes en su propio proceso formativo (Pérez-López & Martínez-Serrano, 2023).

Por otro lado, la presente investigación también ha identificado algunos desafíos en la implementación de la gamificación, como la falta de formación docente y la resistencia a abandonar metodologías tradicionales. En este sentido, Rabal Alonso y González Romero (2023) destacan que el éxito de la gamificación depende en gran medida de la capacitación del profesorado y del acceso a herramientas adecuadas. Estos autores enfatizan que, para que la gamificación sea verdaderamente efectiva, es necesario que los docentes comprendan sus principios fundamentales y sean capaces de integrarlos de manera estructurada en el currículo educativo.

Otro aspecto relevante es la relación entre la gamificación y el uso de tecnologías en el aula. Si bien se reconoce el potencial de las aplicaciones digitales gamificadas para mejorar la experiencia de aprendizaje, también es importante evitar una dependencia excesiva de las herramientas tecnológicas. Pérez-López y Martínez-Serrano (2023) advierten que la gamificación no debe limitarse a entornos digitales, sino que puede aplicarse mediante estrategias analógicas que fomenten la creatividad y el trabajo colaborativo en el aula.

Por último, los resultados subrayan la relevancia de adoptar el juego como estrategia didáctica para el desarrollo integral del alumnado, en consonancia con autores

que destacan sus beneficios en la motivación, la participación activa y el rendimiento académico (Johnson & Christensen, 2019; Sánchez, 2020; Vygotsky, 1978). Si bien existe la percepción de que la planificación de estas actividades conlleva un esfuerzo adicional, se considera que sus ventajas superan los desafíos, favoreciendo tanto el clima de clase como la adquisición de competencias clave para la formación de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Los datos evidencian un elevado consenso entre los docentes acerca de la función del aula como escenario propicio para el aprendizaje significativo. El alto porcentaje de participantes que lo valora positivamente sugiere que el enfoque de la práctica educativa se orienta hacia metodologías dinámicas y participativas. Además, la presencia de tecnologías y estrategias lúdicas en el entorno escolar parece actuar como catalizador de la motivación del alumnado, reforzando el papel del aula como un espacio esencial para impulsar el interés y la implicación activa en el proceso de aprendizaje.

Los resultados reflejan una percepción dividida en torno al esfuerzo que conlleva la planificación de actividades lúdicas, aunque predomina la visión de que diseñar experiencias basadas en el juego implica un trabajo adicional para el docente. Aun así, la disposición mayoritaria a invertir ese tiempo sugiere una comprensión clara de sus beneficios para el alumnado, tanto en términos de implicación como de logros académicos. De esta forma, se pone de manifiesto la necesidad de equilibrar el esfuerzo requerido con las ventajas que aporta la enseñanza lúdica en el contexto escolar.

El consenso entre los docentes al considerar la relevancia de incluir el juego de forma sistemática en el currículo pone de manifiesto la confianza en su potencial para articular competencias básicas y facilitar aprendizajes significativos. La alta proporción de respuestas favorables indica que el juego, cuando se integra de manera formal, puede reforzar la motivación del alumnado y favorecer la adaptación de los contenidos a diversos ritmos y estilos de aprendizaje. En este sentido, se perfila como una herramienta que potencia la eficacia y la continuidad de los procesos formativos.

La opinión mayoritariamente favorable de los docentes en torno a la influencia positiva del juego en el rendimiento académico evidencia la confianza depositada en las estrategias lúdicas como factor que impulsa el desempeño estudiantil. Aunque existe un pequeño porcentaje que se muestra indiferente o solo parcialmente de acuerdo, la tendencia general señala que el uso sistemático de dinámicas de juego en el aula puede traducirse en mejoras concretas en los resultados académicos, reforzando la importancia de integrar métodos lúdicos en la práctica educativa.

Los resultados reflejan que la gran mayoría de los docentes considera que el juego incide positivamente en la actitud del alumnado hacia el aprendizaje a largo plazo, reforzando la idea de que las dinámicas lúdicas pueden favorecer una mentalidad orientada al crecimiento y la mejora continua. Al interpretar los desafíos como oportunidades, los estudiantes mantienen un interés sostenido por aprender, lo que se traduce en una mayor motivación y en la construcción de habilidades que potencian su desarrollo integral a lo largo de su trayectoria escolar.

REFERENCIAS

- Achillie-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>
- Beltrán, A. (2020). Aprendizaje lúdico y currículo: Una propuesta para la educación primaria. *Revista de Innovación Docente*, 8(1), 15-28.
- Brown, J. L. (2020). Gamification strategies for lifelong learning. *Journal of Education*, 39(4), 123-145.
- 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.
- Guillén-Ros, M. J. (2023). Motivación y aprendizaje: El impacto de la gamificación en el aula. *Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica*, 2(1), 55-70.
<https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- Johnson, B., & Christensen, L. (2019). Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches (7th ed.). SAGE.
- Marín, M. (2018). El juego como estrategia de aprendizaje en la educación primaria. Editorial Innovación Educativa.
- Montessori, M. (2014). El método de la pedagogía científica (2.^a ed.). Editorial Diana. (Trabajo original publicado en 1909)
- 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>
- Pérez-López, A., & Martínez-Serrano, J. (2023). Aplicaciones digitales gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica*, 2(3), 90-104.
- Piaget, J. (1956). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1962). Play, dreams, and imitation in childhood. W.W. Norton & Company.
- Queiro-Ameijeiras, C.-M., Seguí-Mas, E., & Martí-Parreño, J. (2025). Determinantes de la aceptación de la gamificación en la educación superior: un modelo empírico. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 28(1). <https://doi.org/10.5944/ried.28.1.41565>
- Rabal Alonso, J. M., & González Romero, M. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje activo en educación infantil y primaria. *Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica*, 2(2), 75-89.
- Sánchez, J. (2020). Aprendizaje lúdico y desarrollo de la creatividad en la educación primaria. Editorial Académica Española.

Squire, K. (2021). Gamified learning environments: A practical approach. Routledge.

Vygotsky, L. S. (1986). Thought and language (A. Kozulin, Trans.). MIT Press. (Original work published 1934).

Vygotsky, L. S. (1972). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.